

Unidad 3: Evaluación formativa y tareas auténticas

Sesión 6: Criterios para la revisión y elaboración de tareas de desempeño auténticas

DESEMPEÑOS

Analiza y valora el uso de las tareas auténticas en el marco del enfoque por competencias y la evaluación formativa

CONTENIDOS

- ➔ Criterios para identificar aspectos centrales en la tarea auténtica
- ➔ Ejemplos de tareas auténticas

1. PARA REFLEXIONAR:

Reflexiona y discute con tus colegas las siguientes preguntas:

- ➔ ¿De qué forma la tarea B es diferente de la tarea A?
- ➔ ¿De qué forma la tarea C es diferente de la tarea B?
- ➔ ¿Qué incorpora la tarea D a diferencia de las demás tareas?

Tarea A



Los alumnos rinden una prueba de selección múltiple sobre rocas y minerales.

Tarea B



Los alumnos leen dos textos sobre rocas y minerales y con base en estos redactan un informe para el profesor sobre las rocas y los minerales en la región.

Tarea C



Después de leer sobre las rocas y los minerales en la región, los alumnos crean una guía para que los excursionistas los puedan reconocer.

Tarea D



Después de leer sobre las rocas y los minerales, los alumnos entrevistan al guardaparques con respecto a las preguntas planteadas por los visitantes y acerca de lo que idealmente a ellos les gustaría que los visitantes aprendan sobre las rocas y los minerales. Los alumnos diseñan carteles para ser usados en los parques a modo de educar los visitantes al respecto.

2. REPASEMOS: ¿CÓMO SON LAS TAREAS AUTÉNTICAS?

Las tareas auténticas demandan elaboración de un producto o la realización de un desempeño

- ➔ Definen un producto o desempeño a elaborar, realizar, producir, crear.
- ➔ Involucran transferencia de conocimientos, habilidades y el desarrollo de competencias y comprensiones.
- ➔ Involucran un hacer comprensivo (no mecánico) y creativo-productivo. Por ejemplo:
 - *Explicar a un compañero un concepto en palabras propias.*
 - *Defender una posición de objeciones en su contra en un debate.*
 - *Diseñar un objeto tecnológico con un propósito definido.*
 - *Interpretar una danza (no mostrar que sabe ejecutar los pasos).*
- ➔ Integran enseñanza y evaluación.
- ➔ Son usualmente colaborativas entre los estudiantes y pueden ser también con la comunidad.
- ➔ Pueden integrar competencias de diferentes áreas y disciplinas.
- ➔ Pueden integrar el uso de tecnologías de la información y comunicación.
- ➔ Pueden ser de diferente duración en el tiempo: desde una pregunta en una prueba hasta un proyecto de un semestre o de varios meses de realización.

3. ANÁLISIS DE TAREAS AUTÉNTICAS

- ➔ Analiza las siguientes tareas utilizando la lista de cotejo adjunta.

Tarea 1: Ayuda a Neymar Jr.

Matemática. Tercero de secundaria.

La profesora entregó esta tarea a sus estudiantes.

Tú has sido seleccionado para ayudar a un interesante personaje con un problema de homotecia; este tenía un problema y lo resolvió, pero necesita que tú evalúes los procedimientos utilizados y compruebes los resultados, siempre pensando en que la homotecia debe cumplirse.

- ➔ *Se te presentará* el problema del personaje, lo que debía hacer y lo que realmente hizo.
- ➔ *Se te pedirá que evalúen el procedimiento* realizado en la resolución del problema.
- ➔ *Se te pedirá que emitas tu conclusión sobre la efectividad y eficiencia* del procedimiento que fue realizado por el personaje.
- ➔ *Se te pedirá que des tu propuesta*, si es necesario, de cómo se debería realizar para una próxima ocasión o si existe alguna forma más eficiente.



Mientras Neymar Jr. estaba en recuperación de la lesión que sufrió en el Mundial Brasil 2014, él estudió homotecia en casa. Creyó aprender bien hasta que se enfrentó a un problema que tu profesora le propuso. Este es el problema:

Si la espalda de Neymar hubiera sido más grande, el golpe que recibió en el mundial no le habría causado la lesión. Afortunadamente, existe una nueva máquina que creó la corporación Cápsula que agranda o achica objetos de forma proporcional y de acuerdo con ciertos parámetros.

Neymar quiso usar la máquina con él mismo, pero primero hizo una pequeña prueba: se dibujó como un círculo en el plano cartesiano de radio 2 cm y centro (2,2) y tenía que ser el triple de grande para no lesionarse; entonces, al ingresar los parámetros de proporción obtuvo como resultado un círculo de radio 3 cm usando siempre el (0,0) como origen.

Neymar estaba convencido de que con los parámetros ingresados a la máquina sería un jugadorazo, pero un amigo de la selección de fútbol le dijo que eran puras falacias y que se había equivocado. Por eso, ellos te piden ayuda a ti como experto en homotecia a que los saques de la duda... ¿usarías la máquina con los parámetros que Neymar Jr. ingresó?

Tarea 2: Construir un objeto tecnológico que funcione debido a la reflexión y refracción de la luz

Ciencias. Tercero de secundaria

La profesora entregó esta guía:

- 1) Formar grupos de trabajo, elaborar un listado de proyectos y decidir qué objeto óptico van a realizar.
- 2) Utilizando la bibliografía del curso o internet, buscar información del proyecto a realizar para orientar la planificación. Se debe decidir qué materiales se utilizarán y el procedimiento para la construcción.
- 3) De acuerdo con las clases disponibles, considerar la fecha de presentación de su proyecto, distribuir los tiempos y planificar las acciones que se deben ejecutar en cada clase. El trabajo será colaborativo, además, se asignarán roles y responsabilidades, siempre teniendo en cuenta las normas de seguridad para la construcción de su objeto tecnológico.
- 4) Exponer el objeto realizado con apoyo de recursos tecnológicos (PowerPoint).
- 5) Entregar una explicación clara de procedimientos para su posible reproducción (paso a paso).
- 6) Explicar el funcionamiento del objeto tecnológico utilizando como marco teórico lo visto en clases y la bibliografía (páginas webs, libros, etc.). Argumentar el funcionamiento utilizando un lenguaje científico.
- 7) Relaciona su objeto tecnológico con aplicaciones y uso en la vida cotidiana.
- 8) Presentar el objeto tecnológico a la comunidad a través de una feria científica comunal.

Tarea 3: proyecto El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde / El hombre lobo (2010)

Comunicación, Arte. Quinto de secundaria

A partir de la lectura de la novela *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* de Robert Louis Stevenson y la proyección de la película *El hombre lobo (2010)*, así como del análisis de ambas obras desde el punto de vista de las características de la novela gótica de los siglos XVIII y XIX, podrán elegir una de las siguientes consignas para realizar en equipo. Disponen de dos semanas para el trabajo.

1) Preparar una escena para una obra teatral sobre un pasaje de la novela, para lo cual tendrán que hacer lo siguiente:

- a) Elegir una situación de la novela y redactar los parlamentos que los actores dirán en escena.
- b) Planificar la puesta en escena en cuanto a escenografía, vestuario y movimientos de escena incorporando características de lo gótico.
- c) Redactar las acotaciones que describan el o los espacios en los que se jugará la escena.
- d) Distribuir los roles de los integrantes del equipo: actores, vestuarista, escenógrafo(a), maquillador(a), iluminador, sonidista y director, quien coordinará a todos los integrantes y tomará decisiones finales con respecto a los diferentes aspectos de la escena.
- e) Dibujar bocetos sobre la escenografía y los vestuarios de cada personaje;
- f) Musicalizar la escena.

2) Transformar un capítulo de *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* en una historieta. Para eso, tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- a) Determinar las acciones principales del capítulo para plasmarlos en la historieta.
- b) Tener en cuenta el código de la historieta para confeccionar los dibujos.
- c) Elaborar las características físicas que tendrá cada personaje y que se manifestará en el dibujo.
- d) Incorporar a los dibujos y los diálogos de los personajes alguna característica de lo gótico.
- e) Redactar los diálogos que entablarán los personajes de la historieta y si hace falta, también los fragmentos narrativos.

3) Preparar una escena para una obra de radioteatro para lo cual tendrán que:

- a) Elegir una situación de la novela y redactar los parlamentos que los actores leerán en escena incorporando alguna característica de lo gótico, como efectos especiales, sonidos naturales o imaginarios, melodías musicales que generan el efecto deseado.
- b) Distribuir los roles de los integrantes del equipo: actores-lectores, sonidista, realizador de efectos especiales, musicalizador, y director, quien coordinará a todos los integrantes y tomará las decisiones finales con respecto a los diferentes aspectos de la escena.
- c) Musicalizar la escena.
- d) Grabar la escena utilizando herramientas tecnológicas.

Lista de cotejo para el análisis de tareas auténticas*

Analiza las tareas propuestas utilizando las descripciones de la primera columna. Elige una de las opciones (3, 2 ó 1) y justifica tu elección.

| Tarea 1: Ayuda a Neymar Jr. | 3: Extensa o profundamente presente | 2: Hasta cierto punto presente | 1: Aún no presente | Justificación (máximo 50 palabras) |
|---|-------------------------------------|--------------------------------|--------------------|------------------------------------|
| A. La tarea aborda aspectos centrales de una o más competencias definidas en el CNEB. | | | | |
| B. La tarea demanda comprensión y transferencia (no una respuesta memorística o algorítmica). | | | | |
| C. La tarea demanda una elaboración (no una mera respuesta). | | | | |
| D. La tarea establece un contexto significativo y del mundo real (es decir, auténtico). | | | | |
| E. La tarea permite a los estudiantes mostrar su comprensión o nivel de competencia con alguna flexibilidad para elegir el producto o desempeño a realizar. | | | | |
| F. Las instrucciones para los estudiantes son claras. | | | | |

| Tarea 2: Construir un objeto tecnológico que funcione debido a la reflexión y refracción de la luz. | 3: Extensa o profundamente presente | 2: Hasta cierto punto presente | 1: Aún no presente | Justificación (máximo 50 palabras) |
|---|-------------------------------------|--------------------------------|--------------------|------------------------------------|
| A. La tarea aborda aspectos centrales de una o más competencias definidas en el CNEB. | | | | |
| B. La tarea demanda comprensión y transferencia (no una respuesta memorística o algorítmica). | | | | |
| C. La tarea demanda una elaboración (no una mera respuesta). | | | | |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| D. La tarea establece un contexto significativo y del mundo real (es decir, auténtico). | | | | |
| E. La tarea permite a los estudiantes mostrar su comprensión o nivel de competencia con alguna flexibilidad para elegir el producto o desempeño a realizar. | | | | |
| F. Las instrucciones para los estudiantes son claras. | | | | |

| Tarea 3: El extraño caso de Dr. Jekyll y Mr. Hyde / Hombre Lobo. | 3: Extensa o profundamente presente | 2: Hasta cierto punto presente | 1: Aún no presente | Justificación (máximo 50 palabras) |
|---|--|---------------------------------------|---------------------------|---|
| A. La tarea aborda aspectos centrales de una o más competencias definidas en el CNEB. | | | | |
| B. La tarea demanda comprensión y transferencia (no una respuesta memorística o algorítmica). | | | | |
| C. La tarea demanda una elaboración (no una mera respuesta). | | | | |
| D. La tarea establece un contexto significativo y del mundo real (es decir, auténtico). | | | | |
| E. La tarea permite a los estudiantes mostrar su comprensión o nivel de competencia con alguna flexibilidad para elegir el producto o desempeño a realizar. | | | | |
| F. Las instrucciones para los estudiantes son claras. | | | | |

*Adaptado de McTighe and Wiggins (2004)