

### **Evaluación en el aprendizaje centrado en el estudiante**

Considere las siguientes situaciones sobre cómo se integra la evaluación al aprendizaje en un aula centrada en el estudiante.

#### **La unidad sobre la antigua Grecia, impartida por el Sr. Pérez**

Los alumnos de sexto nivel del Sr. Pérez están por iniciar una unidad sobre la antigua Grecia. Antes de empezar, el Sr. Pérez plantea la pregunta esencial: *¿Cómo podemos aprender de nuestro pasado?* Les pide a los estudiantes documentar en sus computadoras manuales lo que ya conocen de Grecia y qué les gustaría conocer. Durante la unidad, los estudiantes exploran, investigan, leen, colaboran y documentan acerca de varios aspectos de la vida en la antigua Grecia. Emplean toda esta información para crear un museo virtual de productos de la antigua Grecia. Usan una lista de cotejo para el pensamiento crítico, que les sirve de ayuda para desarrollar las listas de productos por incluir en el museo, y utilizan la herramienta *Clasificación Visual* para indicar cuáles consideran que han tenido una mayor influencia en la sociedad de hoy.

El Sr. López presenta una matriz de valoración para el proyecto, con el fin de ayudar a los estudiantes (y a los padres) a comprender las expectativas del proyecto y a crear un trabajo de calidad. Mientras los estudiantes se encuentran implementando su museo virtual de productos, el Sr. López monitorea el progreso individual de los estudiantes por medio de reuniones. Una vez terminado el museo virtual de la antigua Grecia, este se publica en el sitio web de la clase. Al final de la unidad, los estudiantes confeccionan una lista con las causas de la caída de Grecia, y utilizan la herramienta *Clasificación Visual* para priorizarla. La evaluación final —un examen de unidad— incluye una autorreflexión sobre el aprendizaje del estudiante durante la unidad.

#### **La unidad sobre probabilidades, impartida por la Srta. Castro**

Los estudiantes de octavo nivel de la Srta. Castro, están por comenzar una unidad de probabilidades, en donde aprenderán las nociones de *igualdad de probabilidades*, a través de la determinación de la imparcialidad de los juegos. Por último, los estudiantes se convertirán en diseñadores de una compañía de juguetes ficticia y crearán sus propios juegos, los cuales deberán ser probabilísticamente justos e imparciales. Intrigada acerca de lo que sus estudiantes ya podrían saber acerca del tema, les preguntó: *¿Es justo el juego Piedra, papel o tijeras?* Ella se sorprendió de la respuesta de muchos estudiantes: *Todos los juegos son justos, porque siempre hay una probabilidad de ganar.* Ella les pide reflexionar en torno a esta actividad y anotar, en su bitácora, cómo pueden determinar si un juego es justo. Esta evaluación diagnóstica servirá para el lanzamiento de la unidad y para crear el espacio donde los estudiantes puedan volver la vista atrás y comparar su propio aprendizaje, luego de terminar la unidad.

Mientras los estudiantes dedican los siguientes períodos de clases para examinar la imparcialidad de varios juegos, la Srta. Castro emplea una gran variedad de métodos para evaluar si sus estudiantes están logrando alguna comprensión básica de probabilidades. Camina por la clase con su portapapeles, monitoreando el progreso de los estudiantes y utilizando listas de cotejo para evaluar sus trabajos. También, les hace preguntas informales para probar su entendimiento de los conceptos. Cuando está convencida de que sus estudiantes tienen una comprensión básica sobre las probabilidades, los agrupa en equipos de diseño de juegos. Así mismo, les asigna a los equipos la tarea de crear un juego y defender matemáticamente su imparcialidad ante la *junta de directores de la compañía de juguetes*.

La Srta. Castro quiere aumentar la probabilidad de que sus estudiantes salgan airosos de este proyecto; por esto, les proporciona una guía de puntaje para el proyecto, la cual claramente articula sus expectativas para un trabajo de calidad. Se muestra complacida por la alta calidad de los proyectos de sus estudiantes. Finaliza la unidad pidiendo a los estudiantes inspeccionar su trabajo guardado de la unidad, escoger algún fragmento en donde se demuestre cuánto han aprendido, y explicar en sus bitácoras de qué manera sucedió esto. Luego, la Srta. Castro hace que sus estudiantes reproduzcan el juego *Piedra, papel o tijeras* y vuelvan a analizar la imparcialidad del juego. Les solicita comparar estos hallazgos con sus respuestas previas, y extraer conclusiones acerca de lo que han aprendido a lo largo de la unidad de probabilidades.