



ESTRATEGIAS EXITOSAS

en evaluación

COLEGIO PARROQUIAL SAN MIGUEL



CÓMO RESPONDER AL CAMBIO DE PARADIGMA EN EDUCACIÓN

La pandemia cambió la forma de educar y aprender en todo el mundo, apresurando la digitalización y evidenciando que **la creatividad y pasión que nuestros profesores tienen por su labor docente es lo que ha permitido superar dificultades y ha llevado a un despliegue acelerado de soluciones de educación a distancia para asegurar la continuidad pedagógica.**

En relación a las experiencias exitosas que pudimos compartir respecto del desafío de "Evaluación en Pandemia" mostramos a continuación algunas estrategias a través de relatos realizados por nuestros docentes, a modo de resumen, de lo compartido en el Consejo de Profesores del 04 de junio, finalizando el 1° Trimestre de este año.

SALAS EN TEAMS

IGNACIO ARÁNGUIZ



Las salas para el trabajo por subgrupo de la Plataforma Teams se han convertido en una valiosa estrategia no sólo para reencontrarse con los compañeros/as, sino también para fomentar el trabajo en equipo y la autonomía en la evaluación de los aprendizajes.

Pueden compartir y visualizar archivos para su desarrollo en conjunto, y los estudiantes se motivan rápidamente a interactuar con cámara o micrófono al ser un espacio más íntimo. Igualmente pueden recibir el acompañamiento personalizado por parte de los docentes para resolver dudas o evidenciar los avances de su trabajo



TICKET DE SALIDA

NELSON CUEVAS

Su objetivo es recoger información relacionada con distintos elementos propios de la clase, es universal, ya que puede aplicarse a cualquier clase. En este ticket se consulta al estudiante "qué contenidos vieron en clases" en nuestro caso incluimos "qué ejercicios se realizaron en la clase" así como también que respuestas corporales tuvieron durante el desarrollo de la clase y cómo fue el desempeño que tuvieron en ella.

Lo realizamos en la plataforma FORMS como un cuestionario. Se realiza en los últimos minutos de cada clase.

En el caso de los cursos donde se aplican los tickets de salida, cerca de un 95% de los estudiantes lo completa.

ADELANTAR PREGUNTAS DE PRUEBA

ALEJANDRA ARRATIA



Una estrategia que ha reportado buenos resultados consiste en que clases anteriores a la evaluación, envío preguntas a través de tareas con puntaje, que son agregadas a la prueba. Estas preguntas son relacionadas a la clase del día, y son entregadas durante el horario del trabajo sincrónico online, o fuera del horario dependiendo de la complejidad. Así, el estudiante se presenta con puntaje base a la evaluación y baja la cantidad de conceptualizaciones a evaluar, aumentando su confianza al momento de realizar la prueba.

PARTICIPACIÓN SORPRESA

JIMENA GONZÁLEZ



En algún momento de la clase, y como forma de optar a décimas o puntaje extra para cierta evaluación próxima, se realizan preguntas dirigidas (o abiertas, según el curso), se solicita la búsqueda de cierta información a través de la web o se piden sus apuntes de la clase, usando el envío de fotos por medio del chat de la reunión o personal. Esto incentiva el encendido de la cámara y la participación de gran parte de los estudiantes, además de ayudar en el monitoreo de sus aprendizajes.

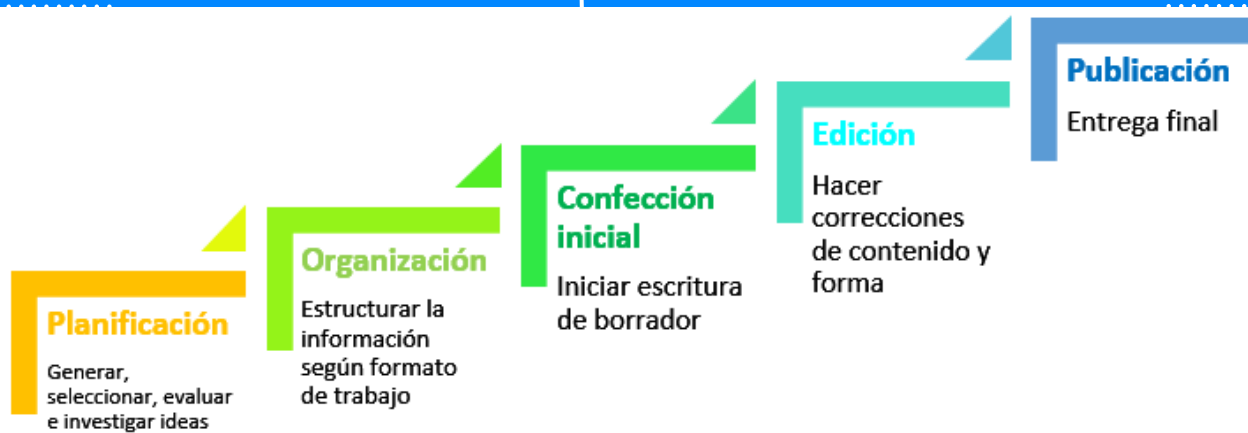
ESTRATEGIAS EXITOSAS

en evaluación

ESCALERA DE PRODUCCIÓN

JIMENA GONZÁLEZ

Consiste en monitorear el proceso de creación en nuestros estudiantes, guiando y evaluando su trabajo a través de una secuencia con cinco etapas (planificación, organización, confección inicial, edición y publicación). Es importante que los estudiantes conozcan desde un principio esta secuencia, fechas, puntajes y resultados esperados en cada una de ellas, antes de comenzar su proceso de creación, ello permite que tengan una dirección clara y visualicen la utilidad de cada fase.



En vista del tiempo con que disponemos, **solicitamos resultados concretos para cada una de ellas**, por ejemplo: un cuadro o esquema de síntesis que demuestre su investigación y selección de ideas (etapas de planificación y organización), borrador, bosquejo o ensayo con su primera aproximación a la creación (confección inicial), completar una rúbrica de auto o coevaluación (edición), para llegar a la entrega o presentación final de su trabajo (publicación en algún formato o medio dispuesto). **Los estudiantes, por medio de la práctica, van familiarizándose con cada una de estas etapas y podemos ir estrechando los tiempos o agrupando algunas hasta lograr su plena autonomía en el proceso de creación.**

APRENDIZAJE LÚDICO

NATALIA SÁNCHEZ

La estrategia pedagógica se fundamenta en **la dimensión lúdica como un espacio de exploración y experimentación tanto en el conocimiento como en la aplicación de las diversas habilidades que conlleva el ejercicio teatral**. Para ello, las clases sincrónicas se planifican en base a juegos teatrales, donde de manera práctica y vivencial las y los estudiantes comprenden y aplican colectivamente los contenidos abordados en espacios de creación. Para llevar a cabo el proceso, se integran tanto las propuestas de la profesora como los intereses de las y los estudiantes, dialogando en base a aquello que les gustaría realizar y las expectativas que tienen sobre la asignatura, de esta manera se congregan visiones, propuestas e intereses, donde las y los estudiantes son partícipes activos en su proceso de aprendizaje.

SOCIALIZACIÓN DE LA RÚBRICA

INÉS LLUBIA - FRANCISCA BUSTOS

Las Rúbricas de Evaluación otorgan información efectiva del proceso de enseñanza aprendizaje, disminuyendo la subjetividad de la evaluación porque explicitan los objetivos de una actividad de aprendizaje y el modo de alcanzarlos, es decir, determinan los niveles de logros.

Socializar una Rúbrica de Evaluación de manera anticipada y dialogada con los estudiantes, les va a permitir conocer los criterios de evaluación, los objetivos a alcanzar, saber qué es lo más importante que será evaluado y lo que se espera de él. A su vez, orienta el modo de realizar o desarrollar sus trabajos o actividades y posteriormente a su revisión, como también mejorar su desempeño académico al conocerla claramente.

HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS

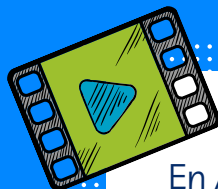
JOYCE PAREJA

La educación a través de una pantalla ha implicado distintos desafíos en la educación. El principal es poder **motivar a nuestros estudiantes a través de estrategias que complementen sus aprendizajes de forma interactiva**, algunas estrategias que han dado buenos resultados son:

CALENTAMIENTO PREVIO MATEMÁTICO

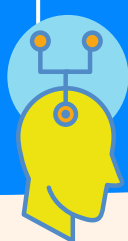


En matemática se aplica el **cálculo mental al inicio de todas las clases** con desafíos que llevan por nombre "Calentamiento previo matemático" Ellos comparten sus resultados través de una pizarra personal. También se utiliza la aplicación **Kahoot para ejercitar lo visto y trabajado en las clases.**



EJERCICIOS PRÁCTICOS

En Artes Visuales, los ejercicios prácticos de pintura se envían a través de una fotografía para luego crear un **video donde aparecen todas las obras del curso**, considerando incluir el nombre de cada niño. También se ha incorporado la aplicación del **Classkick** donde a través de la tecnología pueden hacer **obras de arte que quedan registradas en la aplicación.**



En Historia y Geografía, se ha implementado **Kahoot** para activar los conocimientos previos en las clases y el **Classkick** para la construcción de mapas conceptuales que resumen lo aprendido.

ESTRATEGIAS PARA CLASES SINCRÓNICAS

PAULINA MÉNDEZ

Se buscaron nuevas estrategias de trabajo que motivaran al curso en el trabajo activo de la clase, y una forma ha sido **estimular a través de juegos y concursos, fomentando la participación y sana competencia.** A continuación, se presenta una serie de recursos utilizados:

CLASIFICACIÓN DE PALABRAS

Juego interactivo de preguntas, relacionado con la clasificación de palabras.



CONCURSO DE PREGUNTAS

Concurso de preguntas temáticas directas o al azar.



ADICIONES Y SUSTRACCIONES

Juego interactivo de adiciones y sustracciones. Se resuelven para meter goles.



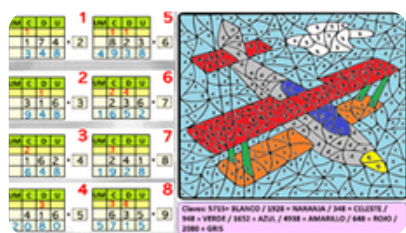
OPERACIONES PARA ARMAR UN PUZZLE

Para armar el puzzle de Minecraft es necesario ir resolviendo las operaciones matemáticas.



DESCUBRIR EL OBJETO OCULTO

Multiplicaciones por algoritmo tradicional, con el fin de descubrir el objeto oculto.



BATALLA NAVAL

Juego "batalla naval" para trabajar el concepto de coordenadas.

