

Keywords: Evaluation - classroom workshop - qualifications - group work - individual work - process - product

Resumo: Uma reflexão sobre as diferentes formas de avaliação na sala de aula-workshop, com escalas de qualificação e regulares de excelência diferentes para a cada grupo ou indivíduo e um especial acento nos processos mais que nos resultados.

Palavras chave: avaliação - sala de aula- workshop - qualificações - trabalho em grupo - trabalho individual - processo - produto

(*) **Adrián Gonzalez Navarro.** Arquitecto (Universidad de Buenos Aires). Profesor de la Universidad de Palermo en el Área de Diseño de Espacios en la Facultad de Diseño y Comunicación.

La evaluación y didáctica desde una postura audiovisual

Fecha de recepción: junio 2018

Fecha de aceptación: agosto 2018

Versión final: octubre 2018

Federico Krause (*)

Resumen: En este escrito se enunciarán una serie de ejemplos y experiencias que tienen como actores a docentes y alumnos en relación a la propuesta académica y evaluación final, para relacionar así la existencia del rechazo y aprensión de la comunidad de estudiantes en instancias de exámenes finales.

Se relacionará la propuesta académica con el mundo de las artes gráficas para entender que con un cambio de visión a la hora de diseñar la propuesta académica, podemos evitar que un examen sea una situación de estrés para ser una etapa más, en la secuencia de aprendizaje en cada individuo.

Palabras clave: Aprendizaje significativo - propuesta académica – aprendizaje - puesta en escena

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 167]

Patologías de la evaluación y sus consecuencias

En la relación escasa y finita que reúne tanto a docentes como alumnos, se refuerza la asimetría que posiciona al docente en una situación controlada de poder, en muchos casos ésta representa para el docente una herramienta principal que discrimina de los aptos y los no aptos, los que aprueban y los que desaprueban.

La evaluación final aparece como el mojón principal, para pasar de un estadio académico A, a otro B por ende esta, tiene el carácter de final, determinante, definitorio; es un proceso en el cual todo lo hecho en un periodo de tiempo debe culminar y certificarse, razón por la cual lo que suceda allí, condiciona situaciones posteriores, que pueden ser promedios, cursadas o posteriores historias académicas.

Se considera importante destacar que las situaciones de ansiedad, con las que deben lidiar los alumnos han sido naturalizadas a través de los años por la comunidad académica, considerándose como un elemento más del saber hacer que forma parte de los gajes del estudiante, cuando en rigor de verdad muchas de las malas experiencias de los alumnos en instancias finales, se deben en gran medida a como se ha planteado la clase, dado que el examen final no es un ente aislado y aleatorio dentro de la propuesta académica del profesor.

Existen ciertos comportamientos nocivos para el aprendizaje, que culminan cursadas y materias, Bain pone de manifiesto la existencia de muchos docentes que promueven lo que él denomina *educación bulímica*, re-

forzando procesos de memorización de corto recorrido con intensos periodos de estrés de almacenamiento de información y de purga en las prácticas de enseñanza, que ha sido probado que estos son los casos de mayor pobreza didáctica y que no realizan un aporte significativo para el aprendizaje del alumno.

El esquema particular de un examen final para la llamada educación convencional, es el que homologa preguntas respuestas, no deja lugar a la creatividad y pensamiento propio. Tal como mencionan otros autores, en muchos casos se utiliza la evaluación como excusa y no como un elemento más dentro de la composición global del aprendizaje de cada uno, “La actitud evaluadora en muchos casos invierte el interés de conocer por el interés de aprobar en tanto se estudia para aprobar y no para aprender” (Litwin, 1998), esto conlleva a situaciones donde el alumno debe dar respuesta acabada y precisa de lo que se enseñó para certificar aprendizaje. Esta actitud de aprendices estratégicos deviene de la propuesta del docente ante su clase, alumnos que sienten que deben aprender todo de memoria y pasan noches enteras de ansiedad tratando de memorizar formulas y datos. Desconocen ellos que en realidad el docente, estructura la clase en torno a la evaluación y no en relación a la dinámica de la clase y de la motivación intrínseca de los alumnos por aprender, subestimando sus capacidades de aprender y proponer.

Respecto del problema ya mencionado a la hora de encarar exámenes finales, según la educación tradicional,

la creatividad no es una idea que forme parte de dicho esquema, ¿Qué sucede si nosotros como docentes, encaramos la materia de forma tal, que el examen final sea tan solo una parte más de una historia? ¿Qué sucede si pudiéramos hacer que el alumno pueda proponer su opinión y conceptos en los exámenes finales, teniendo en cuenta la creatividad?

Si consideramos a los alumnos como directores de su propio conocimiento, con la evaluación final como producción última, podríamos entender y relacionar, esta idea con un concepto dentro del ámbito del cine, puesta en escena, esta idea responde al cómo, cuándo y por qué, es básicamente crear un mundo nuevo, un universo que no existe, que utiliza el director para crear sensaciones y contar una historia de manera peculiar, “El director de un film es el organizador que se encarga de tomar decisiones y poner en relación todas las diferentes variables con un propósito” (Hoyos Hattori, 2007).

Básicamente la puesta en escena responde a como el director decidió contar una historia de manera creativa. Podríamos paralelamente tomar esta idea y generar instancias creativas de evaluación, como investigaciones, ponencias, exposiciones, trabajos conjuntos, maquetas, exposiciones en donde tejer mapas conceptuales y redes de conocimientos que se nutren de otras áreas de estudio y expertíseque ayuden a aprender, siendo la evaluación final más que el nombre que se pone a la culminación de un proceso de manera creativa.

Nosotros como docentes, debemos poder brindar herramientas técnicas que operan significativamente sobre cómo será el vestuario, las tomas, las escenas elementos, la paleta cromática de la fotografía, vestuarios, etcétera, para que cada alumno construya su propio conocimiento, donde el carácter analítico y crítico es clave para la construcción propia del aprendizaje particular de cada individuo.

El alumno debe ser parte activa en esta puesta en escena, no solo un actor de reparto que está presente el día de cursada, son los docentes aquellos que deben brindar las herramientas en un ambiente controlado, para que cada alumno dentro del recorte temporal-temático, encuentren su propósito, la manera de subjetivar el conocimiento y apropiárselo, para poder así generar aprendizaje significativo y no aprendices como menciona Bain que enfatizan en la idea de aprobar encontrando el método *enchufar y que funcione*.

Didáctica, una historia modulada

Diferentes autores mencionan el diseño de la clase y sus elementos (momentos de la clase, ejercicios, evaluaciones) como una actividad de autoría intelectual, ¿porque no re-concebirla como una estructura de narración?, Cada clase y cada ejercicio podría entenderse de manera modular, como si formasen parte de un tiempo y espacio delimitado.

La relación académica tal como cualquier historia que puede tomar forma de cine, teatro, novelas, series o comics, en todas ellas existe una historia que es el hilo conductor, cualquiera sea la forma de expresión. Para este caso de análisis nos centraremos solo en un ejemplo, para conformar una relación que nos permita tejer

similitudes que nos lleven a entender que un buen final deviene de una buena historia.

Dentro de las artes visuales encontramos ejes y estructuras predominantes que guían al espectador hacia donde el director quiere, y si bien cada una tiene sus reglas propias particulares, podríamos ver como una materia académica se puede relacionar con el concepto narrativo de un comic, en donde cada edición es parte de un todo que es la narrativa global, a su vez las páginas representan módulos dentro de la historia, así mismo existen micro módulos que llamamos viñetas, ellas conforman pedazos de historia dibujada de manera intencional, que pueden analizarse como piezas graficas en sí mismas pero que forman parte de un todo como una composición global semántica, éstas no pueden ser disociadas de su entorno dado que forman parte de una historia que las vincula y las unifica, pero paradójicamente deben ser leídas una a la vez y eso obliga a que podamos detenernos en ellas tanto tiempo como queramos, es por eso que la noción de tiempo varía en cada una, no es lo mismo una viñeta con mucho detalle y color dentro de una página con otras viñetas que están gráficamente en un nivel inferior y con tonos sepia, allí el autor nos está diciendo de manera cromática, que en esa página hay una viñeta más importante que las demás y que debemos prestarle más atención, dado que se destaca, por ende el tiempo y el espacio tienen una relación peculiar. “Recordemos entonces la paradoja temporal (...) la convivencia del tiempo en un espacio/página y el hecho de la variabilidad de la duración, tanto en tiempo de relato como en representación de una viñeta” (Damatei, p. 255) ¿Cómo relacionar la propuesta didáctica con el comic? Podríamos entender que nuestra clase puede variar o no en tiempo, entenderíamos que cada clase es una hoja dentro de una historia y hay viñetas que son momentos de la clase algunos están al servicio de otros, otros que están al comienzo y otros al final y cada una representa un hito dentro de la propuesta docente, donde se expresan diferentes conceptos en cada situación y podemos preponderar situaciones requeridas en relación a lo que el grupo y el relato académico requieran.

En este diseño global didáctico, existirán situaciones que no estén dentro de las viñetas y se entiende que suceden por fuera de estas en otro espacio físico temporal, así el autor de la edición nos deja suponer al que esas situaciones que se sugieren, pero no se pueden ver, suceden en momentos paralelos, eso lo podremos llamar espacio en off (tal como en el cine se denomina diálogos en off, cuando un personaje dialoga en escena pero solo se escucha su voz, por fuera del campo visible de la escena). Existirán también, viñetas al final de la historia que pueden representar instancias finales, que tendrán mucho que ver con aquello que dejamos entrever que sucedía y lo que realmente sucedió, y todo formara parte de un diseño holístico.

Respecto a los requerimientos de cada clase o la dinámica en cada ejercicio, es necesaria una actitud creativa en el docente para crear la “historia” o bien en este caso la materia que está dictando, sea encarada desde una forma atractiva, relacionado cada concepto con el anterior,

en estos casos no sería ilógico plantear la evaluación como parte real de este proceso.

El concepto académico de **materia** es un segmento de conocimiento vasto, delimitado en un espacio físico temporal, por ende debemos ser estrategias en el diseño integral de cómo encarar nuestro proyecto de enseñanza y aprendizaje, aquí es donde quedan a criterio del docente cuáles serán las ponderaciones de conocimientos, cuáles serán los niveles de importancia académica (tal como sucede con algunas viñetas que son más preponderantes que otras), cuales dejaremos a criterio del alumno para investigar y profundizar y cuáles serán aquellos conceptos que no son convenientes incluir porque ponen en riesgo el recorrido de la materia y su historia. Continuando con el paralelismo con el mundo gráfico, encontramos en las historietas que existe también un recorte temático que no es ingenuo.

La historieta como el cine es un género diacrónico, nos sacara del suspenso en el cuadro siguiente. Ése momento de incertidumbre generado por el presentir el *off* y no puedo verlo, es un elemento que puede ser muy útil para el autor con el fin de manejar sensaciones del lector y crear clima necesario para su relato (Damatei, p.254) Aquellos temas que decidimos estratégicamente dejar de lado pero podrían formar parte del recorte temático, es lo que podemos definir como conocimiento en *off*, (tal como en las viñetas el autor deja información sutil de lado, con el fin de interactuar con el lector de una manera no lineal eso se llama *off*)

Este concepto se puede utilizar para encarar no solo la clase sino en instancias donde el examen final sea una investigación o requiera de la capacidad creativa del alumno, donde este sabe que el examen que debe rendir es no ya un compendio de conocimientos acabados, sino un desafío intelectual a su capacidad de tejer redes conceptuales con lo que aprendió y aquello que se dejó en una segunda instancia para investigar, trabajar y aportar su opinión como futuro egresado.

El proceso interno que hace el alumno de vincular creativamente su universo personal y las herramientas académicas brindadas por la materia podemos denominarlo construcción del *conocimiento en off* aquello que se construye por fuera del aula pero que alimenta y retroalimenta su actividad académica y lo define gradualmente como profesional. Es por eso que este tipo de conocimiento que definimos aquí, es en realidad personalizado en cada alumno, porque si bien el docente puede establecer cuáles serán los temas que deja manifiestamente de lado para manejar los momentos de la clase y generar interés intrínseco en la temática, está en cada alumno como puede operar desde lo que está por fuera para retroalimentarse así mismo dentro de la materia que está cursando.

Cada clase en cada año en particular debería ser distinta, no solo en la forma de encararla sino basados en que cada grupo humano es distinto, es por eso que así como cada historia puede ser retratada de manera distinta por cada ilustrador en una historieta, debería poder suceder lo mismo en cada clase, poder comprender que no se puede evaluar igual a dos personas distintas o a grupos humanos diferentes hará que nos apoyemos en

conceptos universales para poder encarar la evaluación, diseño, espíritu crítico, investigación, conceptos que residen en el espíritu universal de cada persona.

Otra forma de encarar una mejora la forma de evaluar, para evitar situaciones de estrés y ansiedad es encarar estas instancias de manera global y no aisladamente es por ello que revisar la tarea docente es crucial, otra forma de concebirlo puede ser de la siguiente manera.

Conclusión

“¿Qué es, en realidad, el hombre? Es el ser que siempre decide lo que es” (Frankl, p.199)

Si la evaluación final y la propuesta académica docente contempla al alumno como constructor de su realidad, podremos entender que es él quien con las herramientas brindadas en clase, puede ejecutar su propia puesta en escena o bien su propia historieta, debemos entender que el rol docente, no es proponer evaluaciones finales que solamente homologuen respuestas sino que enfatizan la finalización de una forma de trabajar y pensar, es allí que la evaluación final dejará de ser como en los videojuegos se denomina la idea de *defeat the boss* (para pasar del nivel uno al dos, el jugador debe superar al personaje maligno, enfrentándolo con las armas que supo conseguir y dominar así al *boss* que es más fuerte que todos los personajes enemigos a los cuales enfrento con anterioridad en el nivel que debe superar, con el correr del juego los niveles se complejizan, así como también los *bosses* o jefes en su traducción literal ¿son los videojuegos una forma que reproduce la educación tradicional?)

Por último, es importante redefinir cual es el foco de enseñanza, si queremos que los alumnos se concentren solamente en el último estadio que define quien aprueba y quien no, sin importar cuál fue el proceso, donde todo se define en una instancia, que inclusive puede ser injusta, o que aprendan a valerse de sí mismos para tejer redes de conocimientos, enfocarse en aprender a argumentar, pensar e investigar; elementos que le servirán no solo para aprobar la materia, sino para la vida.

En esto no existen fórmulas secretas más que la experiencia, capacitación constante y un trabajo serio que no abandone la idea de que el alumno tiene potencialidades que una educación tradicional no puede satisfacer. Como se menciona anteriormente, es importante entender que una buena experiencia en una instancia final, no deviene solamente de la capacidad académica del alumno y su esfuerzo vital por aprender, sino también de la capacidad creativa y emocional del docente por entender que el aprendizaje es una construcción que necesita de ambos actores, docentes alumnos y un tercero que es la comunidad, el aula el debate y la motivación personal de cada alumno, Es desde allí, la docencia pero no sin negar al alumno, que puede haber perspectivas de que un aprendizaje real exista.

Referencias bibliográficas

- Bain, K. (2007). *¿Qué es lo que saben sobre cómo aprendemos?* España: Editorial Universitat de Valencia.
- Frankl, V. (1946). *Conceptos básicos de logoterapia*. Barcelona, España: Herder

Groisman, M. y Hoyos Hattori, C. (2007). *Puesta en escena: La construcción de un mundo*. Buenos Aires: Nobuko.

Damatei, M. (1996). La forma Contenida. Lenguaje. La Ferla, J. y Groisman, M. *El medio es el Diseño*. Universidad de Buenos Aires - Centro Cultural Ricardo Rojas

Nota: Este trabajo fue desarrollado en la asignatura Evaluación a cargo del profesor Matías Panaccio en el marco del Programa de Reflexión e Innovación Pedagógica.

Abstract: In this paper, a series of examples and experiences will be enunciated that have as actors, to teachers and students in relation to the academic proposal and final evaluation, in order to relate the existence of the rejection and apprehension of the community of students in instances of final exams.

The academic proposal will be related to the world of graphic arts to understand that with a change of vision when designing the academic proposal, we can avoid that an exam is a stress

situation to be one more stage in the learning sequence in each individual.

Keywords: Meaningful learning - academic proposal - learning – staging

Resumo: Neste escrito se enunciaran uma série de exemplos e experiências que têm como actores a docentes e alunos em relação à proposta académica e avaliação final, para relacionar assim a existência da rejeição e apreensão da comunidade de estudantes em instâncias de exames finais.

Relacionar-se-á a proposta académica com o mundo das artes gráficas para entender que com uma mudança de visão à hora de desenhar a proposta académica, podemos evitar que um exame seja uma situação de stress para ser uma etapa mais, na sequência de aprendizagem na cada indivíduo.

Palavras chave: Aprendizagem significativa - proposta académica - aprendizagem - posta em cena

(*) **Federico Krause.** Arquitecto (Universidad de Buenos Aires)

Dime qué nota tienes y te diré cuánto vales: Cómo evaluar

Fecha de recepción: junio 2018
Fecha de aceptación: agosto 2018
Versión final: octubre 2018

Nadia Stefanía Rodríguez Paz (*)

Resumen: Mucho se ha escrito sobre la preponderancia que los docentes han dado y siguen aún atribuyéndole a las notas de los trabajos y evaluaciones que los estudiantes realizan, ¿pero acaso no son ellos quienes muchas veces exigen ese valor numérico, que se traduce en un valor personal? Al parecer, aún es difícil erradicar la cultura de la educación tradicional, que pretende llenar la caja negra para que posteriormente los resultados se vean plasmados en la jerarquización que la nota sugiere. Pero ¿Cómo se puede mejorar esta situación desde la enseñanza superior? ¿Cuánto podría mejorar la calidad de los trabajos de los estudiantes si su elaboración fuera impulsada más bien por una motivación intrínseca, más que por la nota en sí misma? ¿De qué manera la evaluación puede contribuir al aprendizaje? ¿Es la evaluación solo una instancia en determinado momento de la cursada, o más bien parte de la enseñanza?

Palabras clave: Evaluación certificada - evaluación formativa – éxito - fracaso - evaluación descriptiva- regulación autorregulación - motivación intrínseca - evaluación por competencias

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 170]

En la mayoría de las instituciones o prácticas docentes, la cultura de la educación tradicional persiste, y con ella la valoración del estudiante a partir de un número calificador impuesto. No alcanza con la intención que el docente posea de una educación constructivista, porque muchas veces su forma de evaluar subyace en las relaciones sociales que intervienen, a saber: la institución educativa, la familia del estudiante, y los mismos alumnos. Ante un examen, a menudo se escucha la pregunta: ¿Qué nota se obtuvo? ¿No sería más certero preguntar qué fue lo que se aprendió? Se observa entonces que a pesar de que el docente es quien tiene autoridad

de calificar, no es siempre él quien insiste en preponderar la nota por sobre el aprendizaje. Más bien puede suceder por una cuestión administrativa y burocrática de la institución educativa.

Quizá esto sea una consecuencia de la evaluación clásica. En la educación primaria y secundaria principalmente, aunque también universitaria, la educación se ha regido por el objetivo de cumplir con el currículum más que por enseñar. Como ejemplifica Perrenud (2008), “son los mismos alumnos que, cuando se pasa al capítulo siguiente, no han comprendido o consolidado nada” (p.93).