

de la secundaria con el de la “universidad” y el del adolescente con el joven adultos. Al mismo tiempo, direcciona e impacta hacia adentro, hacia la propia institución fortaleciendo vínculos en cuanto a la negociación de utilización de espacios, planificación de tiempos y uso de recursos técnicos y humanos. Asimismo, va hacia la sección inglés y, en definitiva, hacia el alumno protagonista de su propio proyecto, ya sea el que lo vive desde el interior mejorando su expresión oral y corporal y, a la vez, hacia quienes deciden disfrutarlo desde la platea y participar del convivio sin ser parte, pero siendo impactado al mismo tiempo.

En definitiva, The Troupe es una troupe de humanos que hace cosa de humanos, relacionarse y revincularse con el entorno para su transformación y, al mismo tiempo, regresar transformados para volver a transformar y reformular y crecer. Solo el binomio infalible arte y educación lo hacen posible.

Abstract: The Troupe is a theater group in English of the Higher Teachers Institute No. 2 Joaquín V. González de Rafaela (Santa Fe) proposed by the students of the English Teaching Section of this tertiary level institution. The proposal that emerges from the students is taken by the section and becomes reality through the actors who, by dreaming, modeling and giving light to their dream, link it with others and through art, the encoun-

ter takes place magical, utopian and wonderful of the theatrical conviviality that breaks with the barriers of the languages making the foreigner become natural, fluid, own.

Keywords: Education - theater - english - teachers - secondary schools - adolescent -public - expression

Resumo: The Troupe é um grupo de teatro em inglês do Instituto Superior do Professorado Nº 2 Joaquín V. González de Rafaela (Santa Fé) proposto pelos estudantes da Seção Professorado de Inglês desta instituição de nível terciário. A proposta que surge dos alunos é tomada pela seção e se faz realidade através dos atores os que, ao sonhar, modelar e dar luz a seu sonho, o vinculam com os de outros e através de arte, se produz o encontro mágico, utópico e maravilhoso do convivio teatral que rompe com as barreiras das linguagens fazendo que o estrangeiro se volte natural, fluído, próprio.

Palavras chave: Educação - teatro - inglês - corpo de professores - escolas secundárias - público - adolescente - expressão

(*) **María Eugenia Marzioni.** Traductora y Profesora de Inglés (ISP 2) y Español como Lengua Extranjera (IES 29), Especialista en Escritura Lectura y Educación (FLACSO), Licenciada en Gestión Educativa (UCSE). Especialista en Educación y TIC y Políticas Socioeducativas (INFOD).

Evaluar con nuevas tecnologías en Ciencias Sociales

Fecha de recepción: septiembre 2018

Fecha de aceptación: noviembre 2018

Versión final: enero 2019

Ramiro Massaro (*)

Resumen: En el presente trabajo se exponen ideas basadas en experiencias sobre por qué debe plantearse no solo el acto de educar sino también el modo de evaluar. En una sociedad mediada por tecnologías digitales la escuela ha incorporado los distintos dispositivos al trabajo áulico. En principio se caracterizará la evaluación en sus distintas dimensiones y se irá avanzando hacia características de algunos recursos y aplicaciones que pueden asistir al presente desafío que no es ni más ni menos que plantear una evaluación que brinde información tanto al docente por sus prácticas, como al alumno, principal protagonista de su propia construcción del conocimiento.

Palabras clave: Evaluación – educación – nuevas tecnologías – digital - conocimiento

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 169]

Panorama

Nuestras clases con netbooks o dispositivos móviles son atractivas, los estudiantes se sienten motivados y realizan todas las actividades propuestas por el docente. Sin embargo cuando debemos evaluar recurrimos al clásico “saquen una hoja” y tomamos el cómodo (y no tan cómodo) examen escrito. Esto, lo realizamos sin tener en cuenta que innovar en el proceso de enseñanza implica necesariamente renovar o al menos cuestionar la forma en la que evaluamos.

Evaluar implica contar con dos elementos necesarios en el contexto del quehacer educativo: tener en claro lo que esperamos que los estudiantes aprendan (criterios u objetivos de evaluación) y los indicadores que nos permitan observar si las acciones realizadas por los mismos cumplen con lo solicitado por el docente. Evaluar permite al docente contar con la información necesaria para poder mejorar la construcción del conocimiento por parte de los estudiantes.

Así, la evaluación diagnóstica es la que permite al docente saber cuál será su punto de partida; la información obtenida de la misma permitirá adaptar las características de la enseñanza a las necesidades de los estudiantes y sus saberes construidos con anterioridad.

La evaluación formativa es la que se realiza durante el proceso de enseñanza y nos facilita la información necesaria para poder ajustar o regular aspectos de las actividades tanto del docente como así también del estudiante, quien debe ser consciente del alcance de sus acciones.

Finalmente, se debe mencionar la evaluación sumativa, que es la que se realiza al finalizar el proceso. La información obtenida permitirá entonces acreditar o no a los estudiantes, de acuerdo a los objetivos propuestos.

En la actualidad hay avances acerca de qué actividades permiten evaluar a los estudiantes. Se busca que los mismos resuelvan problemas complejos y abiertos, similares a los que se pueden encontrar en un contexto diferente al aula. La resolución de estos problemas pone en evidencia la puesta en práctica de distintas competencias o habilidades. También es posible avanzar hacia la autoevaluación y la coevaluación (evaluación entre pares), cuando contamos con alumnos responsables y conscientes de su aprendizaje.

Además, tampoco debe dejarse de lado la importancia para la evaluación de la interactividad entre docente, alumnos y contenido a aprender y de la influencia educativa entre docente y alumno y otros pares. La intervención docente en determinadas situaciones también es importante para obtener información que facilite mejorar la experiencia educativa. Lo interesante, en principio, sería romper la patología de enseñar lo que se va a evaluar, evitando así que el examen sea un estímulo para la memorización y no para el aprendizaje (Litwin, 2003)

Es necesario entonces realizar un análisis de algunas herramientas que nos puedan facilitar la tarea de evaluar con TIC, algo más acorde a las capacidades y habilidades que se requieren en este siglo.

Algunas estrategias:

Algunos de los aportes más destacados que las TIC hacen a la evaluación, según Barberá (2006) son:

- La inmediatez o evaluación automática, que ofrecen las diferentes test online que el docente puede producir para evaluar, al indicar al instante los alcances de los alumnos.
- El carácter enciclopedista que adquiere por ejemplo un trabajo de investigación en la web como repositorio de información y análisis de fuentes.
- El aspecto colaborativo que se permite a través de foros, grupos de trabajo o participaciones que promuevan el debate y por ende el aprendizaje.

Veamos entonces cómo es posible aprovechar estos aportes, que en los últimos años se han potenciado por la aparición de versiones mejoradas de aplicaciones y *software*, que han llegado incluso a los celulares inteligentes.

Hoy es posible tomar apuntes de la clase con *Twitter*, generando para ello una etiqueta para recuperar el tema trabajado más tarde, estimulando la participación y de-

bate de los estudiantes. Ellos mismos podrán comparar y analizar lo que sus pares realizaron y el docente podría indicar cuando un error debe corregirse (el estudiante analiza por qué se equivocó y corrige el error). Se debe tener en cuenta que también se puede medir en esta red social, el alcance de los contenidos trabajados a través de encuestas y también motivarlos a seguir participando después de la finalización de la clase. A la hora de verificar, el docente puede solicitar al alumno, pares o grupos, el desarrollo de un texto argumentativo a resolver solo acudiendo al contenido de los tweets de las distintas clases. El texto deberá tener ciertas características para ser aprobado (cohesión, argumentos, pertinencia, etc). Es recomendable utilizar para este tipo de trabajos, plataformas como Google Docs mediante la invitación del docente, quien de esa manera puede monitorear el trabajo que realiza el estudiante o los integrantes del grupo a partir de “las versiones guardadas” del trabajo. El docente evalúa así, en distintos momentos, una producción tanto por su calidad argumentativa, analítica, diseño y la participación de todos los integrantes y la pertinencia de esos aportes. Si el objetivo a evaluar es que el alumno “logre comprender y analizar las múltiples causas de un hecho histórico” el producto final debe estar orientado al cumplimiento de ese objetivo. Debe pretender, a partir de una consigna clara, que el alumno lo consiga.

Los cuestionarios online también pueden servirnos para poder evaluar los avances de nuestros alumnos y ampliar su participación en la clase. *Kahoot!*, por ejemplo, permite crear cuestionarios y pruebas acompañados de imágenes y videos, cuya resolución puede llevarse a cabo en cualquier dispositivo con conexión. Permite al docente configurar el tiempo para cada respuesta y al alumno poder ver de qué manera está resolviendo la actividad. Conectando un proyector se puede *ver online* las preguntas y la resolución de las mismas por parte de todos los alumnos, con lo cual se puede generar un debate acerca de por qué motivos quién ha respondido bien ha elegido la opción correcta y de esa manera poder trabajar la explicación y oralidad frente a sus pares. En este momento debemos evitar la palabra competencia y a cambio, utilizar la palabra juego. Entendemos que lo lúdico puede ser un motivo extraordinario para aprender ya que el uso de recursos como los juegos permite desarrollar todo tipo de destrezas y habilidades en los estudiantes.

Cuestionarios como los de *Google Forms* o *Playbuzz* nos pueden ayudar a conocer el nivel alcanzado por nuestros alumnos. Las preguntas pueden ser de selección múltiple, abiertas, que permitan análisis de imágenes (sobre todo *Playbuzz*), asociar conceptos con imágenes. Lo favorable de estos formularios es que el alumno puede ver sus resultados y que a partir de allí, revisar sus propios alcances y cuánto requiere trabajar para mejorar.

Si lo que vamos a evaluar son producciones como por ejemplo, un videoclip explicativo, una presentación en *Power point* o *Prezi*, la construcción de una wiki grupal, una historieta, etc., se deben establecer las rúbricas que nos van a permitir la evaluación de esas producciones y al alumno, los alcances de su trabajo y también la toma de conciencia de cuáles son sus fortalezas y cuáles sus debilidades.

Las rúbricas son, elementos a ponderar a la hora de considerar si una tarea ha sido llevada a cabo con éxito o sin él. Se deben organizar por niveles y deben ser descriptos que indiquen lo que el docente entiende que el alumno debe lograr. También de acuerdo a la importancia de cada rúbrica, el docente podrá sumar más puntaje si su cumplimiento ha sido alcanzado.

Por ejemplo:

Ante un trabajo o una producción determinada, podemos aplicar los siguientes conceptos para la rúbrica creatividad:

El trabajo demuestra creatividad, distinción e imaginación (EXCELENTE o 9 y 10)

El trabajo demuestra creatividad e imaginación (BUENO o 7 u 8)

Faltó un poco de creatividad (REGULAR, 6 o 5)

Es un trabajo que se asemeja a otros, no presenta creatividad (DEFICIENTE, 4 o 3)

Es un plagio de otro trabajo (NO LO HIZO, 0 puntos)

Pensemos que para la presentación o defensa del trabajo podemos utilizar la rúbrica oralidad y manejo de conceptos:

Demuestra dominio, fundamenta sus opiniones de una manera clara, precisa y ordenada. (EXCELENTE o 9 y 10)

Demuestra dominio, fundamenta sus opiniones de una manera clara, precisa y ordenada, sin embargo faltó más soltura (BUENO o 7 u 8)

Buen dominio, fundamenta sus opiniones bastante bien, le faltó un poco de precisión (REGULAR, 6 o 5)

Le faltó mayor soltura y dominio, ordenar más sus opiniones (DEFICIENTE, 4 o 3)

No refleja la opinión del autor, conceptos imprecisos y desordenados. (NO LO HIZO, 0 puntos)

El desafío al respecto de la evaluación en estos tiempos, debe pasar por el hecho de construir criterios que nos permitan obtener información confiable y válida. Es necesario formular estos criterios de antemano, explicando que esperamos de producciones elaboradas a partir de informaciones fidedignas, de la aplicación de métodos para resolver problemas, del abordaje en profundidad de conceptos, de la creatividad también como forma de obtener resultados, etc.

Las rúbricas nos pueden acercar, al realizarse en forma responsable, indicando bien todas las cuestiones que evaluaremos, al cumplimiento de este desafío. Pero lo más interesante es que, en mi experiencia personal, he notado que los alumnos, al poder analizar qué aspectos deben corregir, dan muestras de mayor protagonismo en otras actividades propuestas. Involucrar a los alumnos en su situación académica, también los ayuda a tomar conciencia acerca de su protagonismo, reconocer sus dificultades y fortalezas y comprender las variables que intervienen en sus aprendizajes. Debemos como do-

centes lograr que la evaluación no resulte una serie de acontecimientos que nos permitan replantear nuestro quehacer, sino que la misma permita tomar conciencia al alumno de sus responsabilidades en relación a su propia construcción del conocimiento.

Referencias bibliográficas

Adell, J y Castañeda Quintero, L (2012). *Tendencias Emergentes en Educación con TIC*. Barcelona, España: Espiral Educación y Tecnología.

Barberá, E. (2006). *Aportaciones de la tecnología a la e-Evaluación*. RED. Revista de Educación a Distancia, número VI. Consultado (5/12/2017), en <http://www.um.es/ead/red/M6>

Litwin, E y otros (1998). *La evaluación de los aprendizajes en el debate didáctico contemporáneo*. Cap.: La evaluación, campo de controversias y paradojas o un nuevo lugar para la buena enseñanza. (Pág. 12). Buenos Aires: Paidós Educador.

Abstract: In the present work, ideas based on experiences about why not only the act of educating but also the way of evaluating should be presented. In a society mediated by digital technologies, the school has incorporated the different devices into classroom work. In principle, the evaluation will be characterized in its different dimensions and will be advanced towards characteristics of some resources and applications that can attend the present challenge, which is neither more nor less than proposing an evaluation that provides information both to the teacher for his practices, and to the student, main protagonist of his own construction of knowledge.

Keywords: Evaluation - education - new technologies - digital - knowledge

Resumo: No presente trabalho expõem-se ideias baseadas em experiências sobre por que deve ser proposto não só o ato de educar sina também o modo de avaliar. Em uma sociedade mediada por tecnologias digitais a escola tem incorporado os diferentes dispositivos ao trabalho de sala de aula. Em princípio se caracterizará a avaliação em suas diferentes dimensões e se irá avançando para características de alguns recursos e aplicativos que podem assistir ao presente desafio que não é nem mais nem menos que propor uma avaliação que brinde informação tanto ao professores por suas práticas, como ao aluno, principal protagonista de sua própria construção do conhecimento.

Palavras Chave: Avaliação - educação - novas tecnologias - digital - conhecimento

(*) **Ramiro Massaro.** Profesor en Historia y Ciencias Sociales. Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías y Especialista en Derechos Humanos.