

Planes de estudio y evaluaciones

La meta

Los estudiantes en condiciones de aprendizaje mezclado superan a los estudiantes en entornos de salón de clases tradicional¹, pero el simplemente implementar la tecnología no necesariamente brindará resultados positivos. Especialmente en áreas prioritarias como STEM, las escuelas deben garantizar continuamente que sus convicciones pedagógicas se alineen con sus esfuerzos tecnológicos. Los planes de estudio y las evaluaciones de hoy en día representan un área clave para hacerlo.

Hemos venido haciendo caso omiso del poder de las evaluaciones.

Las herramientas de evaluación pueden ser utilizadas tanto para aprender como para probar. Los estudiantes a menudo aprenden al fallar. En lugar de hacer que las pruebas sean el resultado final, las escuelas pueden generar un entorno donde las evaluaciones sean parte del plan de estudios². Esto ayuda a mostrar hacia dónde se dirige un estudiante, en lugar de resumir dónde ha estado. Esto también puede aplicar al desarrollo profesional.

Los profesores comprenden la importancia del aprendizaje personalizado para los estudiantes; sin embargo, muchas escuelas ofrecen un desarrollo profesional de "talla única".

¿Cómo puede ayudar la tecnología a impulsar los resultados en planes de estudio?

Cuando se implementa y apoya correctamente mediante las estrategias y comportamientos adecuados, la tecnología puede mejorar los resultados de planes de estudios y evaluaciones, especialmente cuando:

- Los alumnos están conectados. Las herramientas de colaboración ayudan a mejorar las habilidades de escritura y la participación³. La colaboración impulsa el interés y el pensamiento crítico⁴.
- El aprendizaje es personalizado. Esto incrementa los logros académicos y el desarrollo social⁵.
- Los estudiantes y profesores pueden reflexionar. La reflexión ayuda a consolidar el aprendizaje⁶. Los foros en línea son considerados como la práctica de reflexión más beneficiosa⁷.
- Las evaluaciones alternativas están disponibles. Los portafolios digitales para los estudiantes pueden tener un impacto positivo en los niveles de participación y auto-evaluación⁸.
- Las habilidades STEM, particularmente las ciencias de computación, pueden desarrollarse de manera más eficaz con el uso de juegos, entornos de inmersión y herramientas de práctica.

Marco de transformación de la educación



Preguntas de orientación

¿Cómo se integrarán las habilidades modernas y STEM en lecciones y planes de estudio?

¿Los planes de estudio están equilibrados con evaluaciones auténticas, basados en el desempeño y que sean formativas y sumativas?

¿El currículo da soporte a experiencias colaborativas, diferenciadas y basadas en juegos?

¿Qué tan fácil es para la comunidad buscar, crear, colaborar, almacenar y compartir contenido del currículo?

¿El currículo y la evaluación permiten la pedagogía de aprendizaje a profundidad?

¿Disponemos de sistemas que permitan la enseñanza y el aprendizaje adaptativo (edición, ramificación)?

¿Cómo puede apoyar la tecnología al currículo y a las evaluaciones?

Cuando se trata de elegir tecnología para planes de estudios, contenido y evaluaciones, nunca ha habido más opciones. Aquí presentamos algunas combinaciones populares de tecnología:

- La colaboración, la personalización y la reflexión de los estudiantes está soportada por Windows 10 combinado con Office 365 Education, OneNote y Class Notebook
- Las escuelas pueden construir un currículo conectado con herramientas de colaboración empleando Office 365 Education, Microsoft Teams, SharePoint y Skype Empresarial
- Los estudiantes pueden crear Portafolios con OneNote, SharePoint y Office 365 Education
- Los estudiantes y profesores pueden acceder a contenido de planes de estudio STEM y CS en Microsoft Virtual Academy:

Recursos

Whitepaper: Currículo, contenido y evaluación para el mundo real

Richard E. Ferdig Profesor de Cumbre de Tecnologías de Aprendizaje y Profesor de Tecnología de Instrucción en Universidad Estatal de Kent, este trabajo brinda una visión general de la práctica reciente en contenido educativo, planes de estudio y evaluaciones. Define también las funciones más claras y eficaces de la tecnología en soporte del currículo y las evaluaciones.

La versión completa está disponible en aka.ms/leaders

Materiales de soporte adicionales

- Recursos de STEM y plan de estudios CS en <https://education.microsoft.com/stem>

Para obtener más información o solicitar información en su región, visite aka.ms/leaders

Referencias

1. Bernard, R.M., Borokhovski, E., Schmid, R.F., Tamim, R.M., & Abrami, P.C. (2014). A meta-analysis of blended learning and technology use in higher education: From the general to the applied. *Journal of Computing in Higher Education*, 26(1), 87-122.
2. Laurillard, D. (1996). *Rethinking university teaching*. London: Routledge.
3. Drexler, W., Dawson, K., & Ferdig, R. E. (2007). Collaborative blogging as a means to develop elementary expository writing skills. *Electronic Journal for the Integration of Technology in Education*, 6, 140-160.
4. Gokhale, A. (1995). Collaborative learning enhances critical thinking. *Journal of Technology Education*, 7(1), 22-30.
5. Yonezawa, S., McClure, L., & Jones, M. (2012). Personalization in schools. Available online: <http://www.studentsatthecenter.org/sites/scl-dl-dev.com/files/Personalization%20in%20schools.pdf>
6. Dewey, J. (1933). *How we think*. Madison: University of Wisconsin Press.
7. Ferdig, R.E., Roehrer, L., Pearson, P.D. (2002). Scaffolding preservice teacher learning through web-based discussion forums: An examination of online conversations in the Reading Classroom Explorer. *Journal of Computing in Teacher Education*, 18(3), 87-94. (PDF)
8. Fielke, J. & Quinn, D. (2011). Improving student engagement with self-assessment through ePortfolios [online]. In: Australasian Association for Engineering Education Conference 2011: Developing engineers for social justice: Community involvement, ethics & sustainability 5-7 December 2011, Fremantle, Western Australia. Barton, A.C.T.: Engineers Australia, 2011: 473-478.

aka.ms/leaders 