

IDEAS PARA INNOVAR: LA EVALUACIÓN FIGUROANALÓGICA

IDEAS TO INNOVATE: FIGURE-ANALOGY EVALUATION

OSCAR ENRIQUE BLANCO G.*

oscarblanco52@yahoo.es

SERGIO ALEJANDRO ARIAS LARA**

alsaal@yahoo.es

Universidad de Los Andes.

Núcleo Universitario

Pedro Rincón Gutiérrez.

San Cristóbal, Edo. Táchira.

Venezuela.

Fecha de recepción: 9 de julio de 2007

Fecha de revisión: 3 de octubre de 2007

Fecha de aceptación: 25 de enero de 2008



Resumen

La evaluación de los aprendizajes, como actividad prominente de los procesos formativos por su decisiva acción pedagógica, obliga constantemente a reflexionar y debatir sobre su práctica. Esto conduce a inquietantes cuestionamientos: ¿cómo se debe evaluar?, ¿son apropiadas las técnicas e instrumentos utilizados?, ¿tiene sentido la forma como se está evaluando? Potencialmente, el docente encuentra las respuestas indagando sobre su propia acción en las aulas de clase. El presente escrito forma parte de resultados obtenidos por los autores en sus indagaciones sobre alternativas para evaluar los aprendizajes, entre diversas opciones se plantea la evaluación figuroanalógica, pues ofrece importantes ideas y lineamientos favorables para aplicarse en las primeras etapas de Educación Básica.

Palabras clave: evaluación de los aprendizajes, analogía, educación, analógica, evaluación figuroanalógica.

Abstract

Knowledge evaluation, as prominent activity of educational processes for its decisive pedagogical action, forces constantly to reflect about and debate on its practice. This leads to worrying questionings: how is it supposed to evaluate? Are the techniques and tools used appropriate? Does the way we evaluate make sense? Potentially, the teacher finds the answers investigating his or her own action in the classrooms. The following article is part of the results obtained by the authors in their research on alternatives to evaluate knowledge, among several options the figure-analogy evaluation is posed, since it offers important ideas and favorable alignments to be applied in the first stages of Primary Education.

Key words: knowledge evaluation, analogy, education, analogical, figure-analogy evaluation.



1. Hacia un cambio de la evaluación de los aprendizajes



a evaluación como acción inherente y determinante de la práctica educativa, actualmente ha alcanzado un protagonismo indiscutible, a tal punto de convertirse en el eje principal de gran número de reflexiones, discusiones y debates en diversas áreas del saber. Al concientizarse del hecho de que la evaluación en los procesos de aprendizaje es mucho más que la mera cuantificación de adquisición de conocimientos, paulatinamente se ha ido abandonando aquella percepción de que evaluar consiste en asignar un valor numérico o literal a una serie de actividades manifiestamente ejecutadas por el estudiantado. A tal efecto, Castillo y Cabrerizo (2003) afirman que la evaluación es un tema principal de discusión no sólo en ámbitos académicos sino políticos debido a que la administración educativa la considera como un requisito esencial en pro de la calidad educativa. En nuestros días toma nuevas caracterizaciones en el sentido de entenderla como una actividad que procura auxiliar y optimizar los trabajos instruccionales y de aprendizaje; además existe cierta inclinación de los educadores y profesionales de la educación para comprender que la evaluación se ha constituido y fortalecido como una disciplina científica que orienta la motivación y secuencia de los aprendizajes.

Es así, como crece en el interior de los docentes una acelerada expectativa y preocupación por fundamentarse y desarrollar acciones acordes con las actuales exigencias en materia evaluativa al buscar la introducción o adopción de cambios en los modelos educativos y en las gestiones pertinentes. Dentro de los cambios que los nuevos modelos de gestión educativa enfatizan, está el de propiciar la diversidad en el tema de evaluación de los aprendizajes, más aún en las dos primeras etapas del nivel de Educación Básica del sistema escolar venezolano, donde la estructu-

ración curricular amerita que los docentes propicien e impulsen el surgimiento de nuevas formas integradoras para evaluar; de manera que, apremia la necesidad de poner en práctica nuevas estrategias para valorar la actuación de los estudiantes; donde su evaluación en la multiplicidad constituya momentos privilegiados que el profesor pueda utilizar para ayudar a ajustar las asistencias pedagógicas al estudiantado. En este sentido, la evaluación se constituye en un medio moderador de la enseñanza que permite hacer acomodos a los apoyos pedagógicos que dará el profesor en la construcción de los conocimientos. Los ajustes a la diversidad de necesidades, capacidades e intereses del alumno, permiten establecer las bases para una evaluación variada, enriquecedora, formadora y contextualizada. Desde esta óptica, la evaluación pasa por la inclusión de actividades novedosas no sólo en su práctica, sino también en su diseño didáctico y en el desarrollo curricular de la misma. Por eso, en la actualidad, los docentes de Educación Básica deben abocarse a superar las formas tradicionales de evaluar para asumir nuevas actitudes en ese ámbito en consonancia con la realidad educativa del momento presente, por lo que urgen formas innovadoras de evaluar que sean más participativas y equilibradas, que respondan a esquemas pedagógicos mejor personalizados mediante la utilización de técnicas e instrumentos variados y adecuados a cada modalidad y circunstancias de los alumnos. La evaluación figuroanalógica responde en gran parte a los planteamientos descritos en estas reflexiones y puede constituirse en gran aliada de los docentes del nivel Básico en los momentos de evaluar.

2. Evaluación figuroanalógica

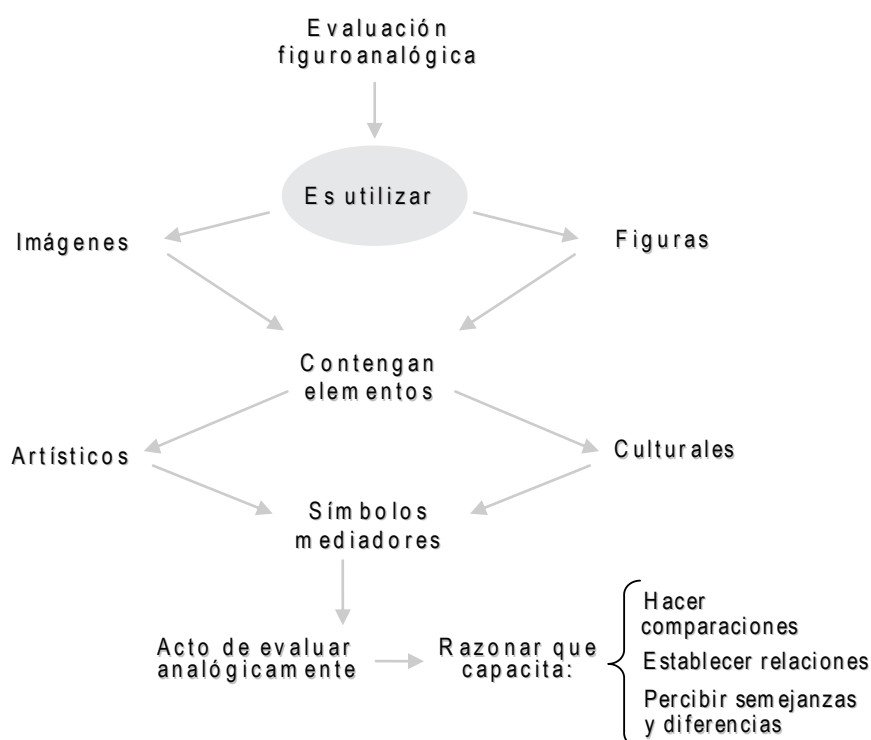
Es un procedimiento mediante el cual se utilizan figuras, imágenes y representaciones (que pueden ser animales, plantas, música, bailes, situaciones de la vida cotidiana, pinturas, juegos, etc.) para que los alumnos las relacionen con posturas, logros o nivel de desempeño en la realización de alguna actividad de aprendizaje o establezcan una analogía o comparación con su desempeño en la misma.

La evaluación figuroanalógica es un terreno propicio para la creatividad docente. En dicho proceso se pueden ir incorporando continuamente otras actividades y propuestas. Se pueden descubrir y establecer nuevas analogías entre cualquier aspecto que se quiera evaluar y las imágenes o los materiales más insospechados. De esta manera, no sólo favorece el establecimiento de un hábito evaluador, sino que adicionalmente permite que el pensamiento del docente y el de los niños sea más creativo. En tal sentido, la evaluación figuroanalógica precisa de la participación democrática y cooperativa de todos los actores en el hecho educativo; es por ello que posee un alto valor formativo, útil para conocer los problemas, afron-



tarlos y asumir posturas. Es oportuno destacar que esta estrategia evaluativa tiene una conexión sistemática que supera el clásico procedimiento de centrar la evaluación en el aprendizaje del estudiante y en los productos terminales, en los cuales hay que describir, analizar e interpretar contextualmente a través del registro y la sistematización. Sin embargo, con la evaluación figuroanalógica no se pretende, ni sustituye otras formas de evaluación en las instituciones educativas, pero sí constituye una buena herramienta para complementar ciertas acciones evaluativas; por ello, en el contexto de la nueva cultura sobre la evaluación se puede decir que la evaluación figuroanalógica se sitúa fundamentalmente en una perspectiva de evaluación formativa y formadora, por un lado, porque pretende comprender para mejorar y, por otro, porque la participación del alumnado en el propio proceso es decisiva. En este sentido, también se puede hablar de un mecanismo de autoevaluación, de manera tal, que el docente al aplicar los diferentes tipos de evaluación (explorativa, formativa y final) puede adaptarlas a las diferencias individuales de cada niño. Actualmente, la enseñanza está supeditada a los aprendizajes, por lo tanto, deja de ser objetivo central de la programación la simple transmisión de información y conocimientos, al emerger la necesidad de que el alumno aprenda a aprender, que asimile de manera significativa, en que la formación del alumnado está centrada en lo que él mismo hace, en el autoaprendizaje, como proceso de desarrollo personal.

Gráficamente se puede conceptualizar la evaluación figuroanalógica mediante el siguiente diagrama:



3. Evaluación analógica

Esta forma de evaluación también es llamada analógica, para Andrés y otros (2005), consiste en relacionar dos o más ideas, palabras, objetos, por lo que el uso de las analogías, se convierte en una vertiente inagotable de comprensiones que generan nuevos discernimientos, nuevas interrelaciones, nuevas conclusiones, logrando un aprendizaje más significativo y, además pueden servir para ilustrar criterios diferentes. El razonamiento analógico, es útil para describir aquel proceso del pensamiento que, sobre la base de similitudes, permite la comprensión, representación, explicación... de algún objeto, fenómeno o suceso. Como importante componente del pensamiento, el razonamiento analógico está estrechamente relacionado con la inteligencia, el aprendizaje, el proceso de formación de conceptos y la resolución de problemas. Uno de los propósitos de la evaluación es no sólo determinar la internalización de los contenidos por parte de los educandos, sino también que la misma responda a un proceso de distinción de los detalles, de las contradicciones, de las relaciones que se deben de establecer entre los temas objeto de enseñanza-aprendizaje y los conocimientos existentes o nuevos que dicho proceso genere en su praxis.

De hecho, la necesidad de evaluar en la diversidad conduce a proponer estrategias de evaluación que permitan apreciar diferenciadamente a cada estudiante como un ser

único e irreplicable en las diversas situaciones de aprendizaje, en este caso la evaluación analógica busca consolidar un proceso evaluativo constructivista, individualizado, integral, participativo y flexible. Al analizar la situación o concepto nuevo con lo que ya se conoce o con su grado de apreciación, la analogía permite hacer la comparación del tema y realizar la transferencia de ese conocimiento, sólo es cuestión de asumir una perspectiva.

Esta nueva alternativa de evaluación, se puede incluir entre las que se aplican en el aula de clases como parte de la evaluación formativa, lo que constituye un nuevo paradigma dentro de la evaluación de los aprendizajes.

4. Juego e investigación

Los juegos son actividades propias del niño que propician la configuración de su personalidad



porque fusionan aspectos básicos para su desarrollo al permitirle desplegar necesidades fundamentales de ejercicio y manifestación, al mismo tiempo que le posibilita descubrir las particularidades de su hábitat social. Las actividades lúdicas provocan en los infantes un gran deseo de aprender, razón por la cual, a través de estos se logra la transmisión de nuevos conocimientos y destrezas, así como la adquisición de criterios y actitudes, o en su defecto la consolidación de las ya existentes.

Los autores del presente trabajo en su labor de formadores en la carrera de Educación Básica Integral de la Universidad de Los Andes Táchira, Pedro Rincón Gutiérrez, en las cátedras de evaluación y estadística, pretendiendo ir más allá de la simple transmisión de conocimientos, han dedicado espacios para investigar sobre su propia práctica en el contexto natural del aula de clase sobre estrategias de enseñanza mediante actividades que involucran juegos con su correspondiente valoración y evaluación. Para tal efecto, a los estudiantes se les solicita que siguiendo los lineamientos del Currículo Básico Nacional, planifiquen y desarrollen los contenidos programáticos de un grado en particular y si es posible (ya que algunos ejercen como docentes), desarrollen dicha programación con sus niños. De no ser así, se ejecuta con sus compañeros de clase asumiendo un nivel y provocando un ambiente acorde con lo que sería compartir con infantes con edades del grado en particular.

Los resultados de estas acciones muestran como se motivan e interesan los participantes en la búsqueda de alternativas para el compartir de las prácticas pedagógicas, así como el incremento del grado de satisfacción en la misión educativa cumplida con las actividades lúdicas. Manifiestan percibir que mediante este tipo de dinámicas, los escolares de Educación Básica logran aprendizajes con sentido de pertenencia y aplicabilidad. De igual manera, en este orden de ideas, se expresa el criterio unánime de que evaluar mediante técnicas e instrumentos tradicionales resulta contraproducente, por lo que la evaluación figuroanalógica asume un rol propicio e ideal para su aplicación.

Entre algunas de las opiniones que expresan los estudiantes se tienen: "...Es una nueva manera de evaluar y autoevaluarnos mediante juegos; de este modo se obvian los métodos tradicionales donde se aplican exámenes para plasmar lo que se aprende. El uso de esta actividad lúdica como método para evaluarnos es muy bueno, porque se puede observar si se aprendió algo o no, además es de mucha ayuda porque se usa la creatividad e imaginación logrando explicar la clase y que sea de fácil entendimiento para los niños ya que es muy interactiva..."; "...Me gustó mucho la idea de trabajar con juegos y dinámicas, ya que es la mejor forma de incentivar al niño para que participe en clases y tenga más deseos de aprender..."; "...Nos parece que implementar este tipo de estrategias lúdicas para

evaluar la asignatura estadística es positivo para nosotros en nuestra formación docente, ya que, no sólo nos permite tener conocimiento acerca de los temas relacionados con la estadística; sino que además nos da la posibilidad de interactuar y compartir con nuestros compañeros de clase, así como también planificar dinámicas y actividades que involucren juegos para desarrollarlos en clase, de esta manera podemos decir que enriquecemos tanto nuestra formación como nuestra practica docente...".



Por lo tanto, se puede afirmar que siendo los aprendizajes la consecuencia de lo adquirido, desde fuera o desde dentro, que garantiza una experiencia y a partir de ello una influencia en la vida, también de algún modo queda plasmado y demostrado que todas las actividades que sea innovadoras, renovadoras y motivadoras, como en este caso, los juegos y las dinámicas lúdicas, influyen para que los procesos de transmisión y aprehensión de conocimientos e ideas se obtengan de forma gratificante y óptima, además con el aliciente de que este tipo de estrategias repercuten en el desenvolvimiento y rol social que desempeñan los niños. Así como, se puede establecer que en las etapas del nivel Básico de la escolaridad es cuando se presenta el momento trascendental en materia de aprendizajes y estilos de actuación que dejarán marca en el ser humano y, por ende, redundarán a lo largo de su vida.

5. El juego y la evaluación

El ser humano inmerso en la sociedad, necesita de la interacción continua con sus semejantes para desenvolverse y actuar bajo culturas que le han inculcado características de constante evaluador, pues, intrínseca o extrínsecamente a diario las personas evalúan desde las más simples hasta las más complejas de las situaciones que se les presentan, para así, poder decidir entre diversas alternativas. En este sentido, Andrés y otros (2005), sostienen que la evaluación es uno de los asuntos de no acabar, al entenderse no solamente como un acto peculiar de la labor pedagógica, sino, como una dinámica que

se hace presente en todas las actividades humanas. Por lo tanto, si los juegos y las actividades recreativas forman parte de las acciones que el hombre desarrolla desde su infancia, ¿por qué no se evalúa bajo esta perspectiva?, al ser el juego la ocupación más importante del niño, puesto que mediante éste se relaciona y percibe la realidad, al igual que desarrolla aspectos afectivos y sociales, ¿cuál es la razón de no incluir aspectos lúdicos en la evaluación de los aprendizajes?

En este orden de ideas, los mismos autores exponen que si se admite que el hombre es un ser que constantemente evalúa, se debe admitir también que evaluar es una parte consustanciada con el ser humano por naturaleza, por lo que no se puede tratar el asunto de la evaluación sólo desde una configuración de estrategia técnica o de procedimiento pedagógico, sino que es necesario asumir que forma parte del pensamiento y además es un dispositivo constitutivo de la racionalidad. Las actividades lúdicas son significativas para cualquier ser humano sin importar la edad que se tenga, razón determinante para trasladar la ludicidad más allá de los estadios de la infancia, o acaso ¿alguien puede afirmar que nunca ha jugado?. Los niños a través de los juegos se conocen y comprenden el medio que les rodea, con el ingrediente de que aprenden a construir su identidad personal y cultural al cuestionar, transformar y desvelar la realidad, lo que les conduce a diferenciar diversos puntos de vista y a defender cada uno los suyos. Al jugar, las personas pueden elaborar conjeturas que le incentivan a analizar la realidad haciendo uso de informaciones y percepciones previas; por estos motivos, evaluar lúdicamente mediante razonamientos analógicos ofrece una alternativa tentadora e interesante para innovar y rejuvenecer la evaluación.

Para evaluar los aprendizajes, se puede utilizar una rica variedad de recursos e ideas que surgen de la misma actividad en sí; se puede iniciar con ejemplos sencillos como diseñar tarjetones con tres caras que expresen alegría, indiferencia y aburrimiento para expresar el grado de aceptación al evaluar un tópico cualquiera de un programa o un tema en particular, y resulta impresionante la multiplicidad de ideas y propuestas que florecen y emergen de los mismos participantes evaluados. Evidentemente el infante o cualquier persona que se motive a la participación en los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante la utilización de tareas que tengan que ver con juegos, desborda en su accionar aportando datos y sugerencias novedosas.

Procedimiento para realizar la evaluación

1. Aspecto u objeto que se evalúa: Determinar el área de conocimiento.
2. Descripción de los objetivos y contenidos evaluados (lo que se pretende).
3. Criterios preestablecidos en la evaluación (indicadores).
4. Instrumento de evaluación:
 - a) Materiales (lo que se le presenta al alumno)
 - b) Justificación (el porqué de este material)
 - c) Los criterios implícitos en las imágenes (lo que representa cada imagen)
5. Pregunta de evaluación ¿Cuál de estas imágenes representa mejor tu actuación o con cuál te identificas?
6. Sugerencias, que más se puede hacer, observar, en qué aplicar, otras alternativas, incorporar.

6. Aplicaciones de una evaluación figuroanalógica

Los siguientes ejemplos plantean algunas aplicaciones que se pueden utilizar con ligeros retoques en el proceso de enseñanza aprendizaje de la Educación Básica del sistema escolar venezolano. En ese sentido, se diseña un conjunto de gráficos ilustrados contentivos de representaciones que facilitan la evaluación del tema objeto de estudio; además del diseño de un instrumento como estrategia analógica que favorece la evaluación por parte de los alumnos del conjunto de gráficos ilustrativos de los valores personales y sociales, el cual, contendrá una serie de parámetros evaluativos que invitan a la autoevaluación y coevaluación por parte de los educandos sobre los temas a ser analizados.

1.- Utilizar el tamaño de las plantas para evaluar el nivel de conocimientos alcanzado por los alumnos.



- *Aspecto a evaluar:* El contenido y el nivel alcanzado al final de una clase. La propia idea de altura alcanzada ya es una analogía, paradójicamente similar a la de profundidad de conocimientos adquiridos sobre un tema. En la medida que los alumnos van respondiendo se les valora de la siguiente manera:
- *Materiales:* plantas de juguete o imágenes de los tres estratos vegetales: hierba, arbusto y árbol.



- *Procedimiento.* Valorar un aspecto determinado aplicando una escala basada en los tres estratos vegetales (enfaticando que en la realidad estos estratos tienen la connotación que se les asigna aquí, y que uno no es más positivo que otro). En la medida que los alumnos van respondiendo se les valora de la siguiente manera:
- *Hierba:* Poco desarrollado, tema poco logrado. Aquí se utiliza un bonsai, por la poca altura que estos alcanzan.
- *Arbusto:* Nivel intermedio. Se empleó un arbusto de jardín.
- *Árbol:* Se ha alcanzado una altura notable en el aspecto que queremos valorar.

Esta actividad es especialmente interesante para reforzar los conocimientos adquiridos en cualquier asignatura, y especialmente los aspectos relacionados con ciencias de la naturaleza.

2.- Utilizar diferentes texturas de pelotas como escala de valoración.



- *Aspecto que se evalúa.* La consistencia en el planteamiento de los temas, es decir, si hemos llegado a formularlos bien, o si hemos dado razones suficientemente firmes.
- *Materiales:* pelotas de diferentes texturas
- *Procedimiento.* ¿Qué pelota representa mejor los conocimientos adquiridos al finalizar la clase utilizando una pelota de softball, basketball o de goma?

Se puede dar como criterio cerrado una escala, que va desde la rígida y dura pelota de softball (argumentación consistente) a blanda pelota de goma (argumentación débil), y hacer la elección en función de las pelotas que se tengan en la clase. Más allá de la consistencia, de vez en cuando también aparecen expresiones que se fijan en otros aspectos. Así, una pelota dura puede representar un planteamiento sólido de una cuestión o una cierta rigidez (una pelota muy dura puede hacer daño, como sucede con las ideas muy rígidas...). Algunas pelotas son más blandas de lo que aparentan, lo que introduce un elemento interesante referente a la apariencia y la realidad.

3.- Utilizar piezas de un ajedrez para valorar jerarquías



- *Aspecto a evaluar.* Se utiliza para evaluar tanto lo cognitivo como lo afectivo. Por ejemplo, la aplicación de conocimientos en tres niveles diferentes, considerando las figuras del peón, caballo y el rey; que en orden ascendente, ya sea por su tamaño o poder que representan en el juego, es un recurso valioso a considerar. Por otra parte, en la apreciación de destrezas y habilidades es propicio utilizar la jerarquía y superioridad personificada por estas piezas para valorar aspectos diversos como liderazgo, responsabilidad, presentación personal, hábitos entre otros.
- *Materiales:* piezas de un juego de ajedrez. En este caso se emplean el peón, el caballo y el rey.
- *Procedimiento.* El rey es la pieza máxima en poder e importancia, el caballo es una pieza de menor poder cuya misión es defender y sacrificarse por su rey, es decir, una pieza de importancia media; y el peón es la de menor grado que va como punta de lanza sacrificada por las dos piezas anteriores.

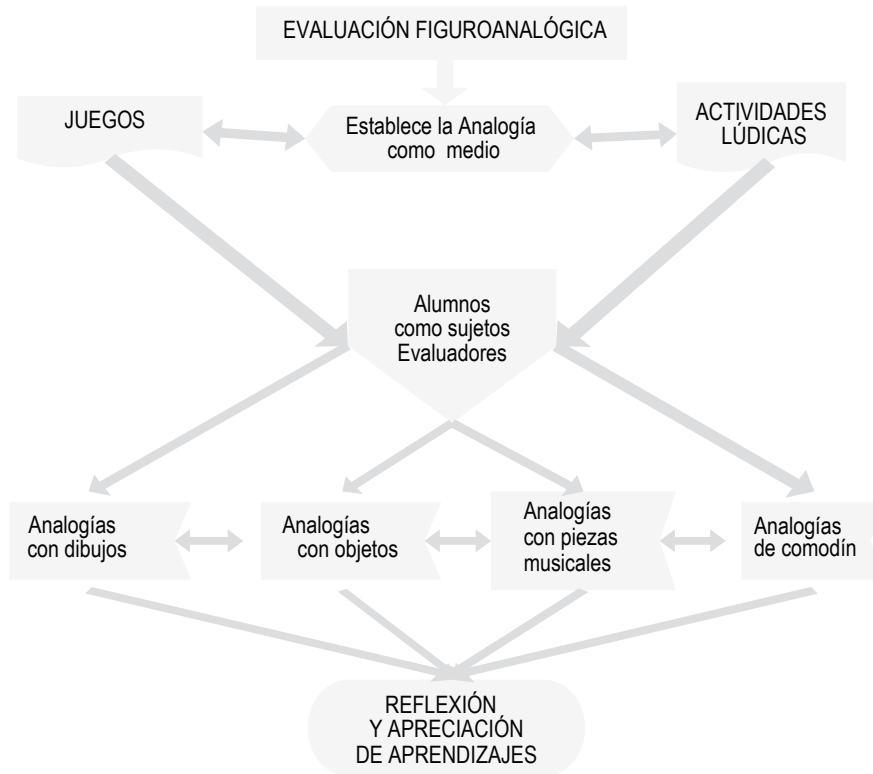
Por lo tanto, se procede a valorar y apreciar en función de establecer analogías bien sea por la jerarquía otorgada a las piezas, es decir, un estudiante al que se le asigne el rey, es por haber logrado en su totalidad lo esperado en la escala de apreciación, y así sucesivamente con las piezas restantes.

Estos, son tan sólo algunos casos del gran universo de situaciones que se pueden plantear para realizar evaluaciones figuroanalógicas en los diferentes niveles educativos. Queda el docente comprometido en la búsqueda de confeccionar nuevas alternativas de evaluaciones en concordancia con las estrategias de enseñanza utilizadas, como lo establece Pulgar (2005), cualquier técnica o herramienta de aprendizaje fácilmente se puede convertir en una herramienta adecuada para obtener información suficiente a fin de lograr evaluar ese aprendizaje, dando origen a que se empleen una serie de instrumentos apropiados para evaluar unas capacidades y no otras, unos contenidos específicos y no otros. De igual manera, cualquier cambio que no salga de los análisis de la situación que se vive en el centro educativo y todo cuanto le rodee, estaría penado al fracaso, así como, debe surgir del conocimiento del cómo ha sido estructurado el currículo, cómo se operacionaliza y desarrolla, cómo se realizan las prácticas diarias de los profesores para juzgar las posibilidades reales de cualquier innovación que se piense introducir.

Siguiendo estos lineamientos, esta forma personalizada de evaluar, se dirige al ejercicio de la autoevaluación, recurrentemente a medida que docentes y estudiantes confluyen hacia un cooperativismo que permita y facilite un desarrollo integral. La evaluación entendida de esta forma, constituye una vía para que el estudiante conozca inmediatamente su propio proceso y avances, y evoluciona como factor básico de motivación y refuerzo de aprendi-

zajes. Álvarez (2003), en este sentido, opina que la evaluación nunca debe ser una actividad postergada, o de intervención situada al final de los procesos de aprendizaje, sino que actúe como parte íntima de todos los estados, para que pueda desempeñar su función formativa, interviniendo como garante del éxito de los aprendizajes, así como, de quien enseña y de quien aprende.

A continuación, se presenta un esquema general de lo que se puede considerar a grandes rasgos como una evaluación figuroanalógica:



Como se expuso en párrafos anteriores, la evaluación figuroanalógica no centra su atención en eliminar las formas convencionales existentes ni de competir con éstas, lo que pretende es complementar otras acciones evaluativas, o abordar momentos en los que no se tiene muy claro el cómo proceder. En general, procura la comprensión de la situación para mejorarla con la firme intención de que la participación del estudiante sea decisiva en los procesos. Seguidamente se muestra un cuadro comparativo entre la evaluación convencional y la figuroanalógica. ©

EVALUACIÓN CONVENCIONAL	EVALUACIÓN FIGUROANALÓGICA
Evaluador centra su atención en técnicas usuales (tradicionales)	Evaluador dispuesto al cambio, a introducir mejoras, a transformar
El tiempo no es limitante	Amerita tiempo y dedicación para desarrollarla
La motivación del estudiante es aprobar	Mantiene motivado al estudiante apreciando su aprendizaje
Acaba por adoptar métodos tradicionales de evaluación	Introduce nuevas formas de evaluación, juegos y actividades lúdicas
Da instrucciones generales sobre la técnica	La analogía es el medio principal
Establece los criterios de evaluación	Discute los criterios de evaluación



Procedimientos y detalles organizados, permite tomar decisiones	Procedimientos dudosos, puede originar confusión y afectar el autoestima
Sistematización en el logro de metas y competencias de la evaluación	Corre riesgos de no evaluar lo que realmente se pretende
Básicamente procesos de heteroevaluación	Promueve y orienta la autoevaluación y la coevaluación
Asociada a la medición con carácter administrativo	Mutualmente, evaluar es innovar, reflexionar y apreciar

Este trabajo de investigación se realizó con el financiamiento del Consejo de Desarrollo Científico, Humanístico y Tecnológico (CDCHT) de la Universidad de Los Andes bajo el proyecto de investigación con código NUTA-H-227-05-04-C. Institución a la cual le agradecemos su valioso aporte económico.

* Licenciado en Educación, mención Administración Educativa. Magíster en Administración y Supervisión Educativa. Doctor en Pedagogía. Profesor de la Universidad de Los Andes. Núcleo Universitario Pedro Rincón Gutiérrez. Táchira.

** Licenciado en Educación, mención Física y Matemática. Especialista en Evaluación Educacional. Magíster en Evaluación Educativa. Profesor asociado de la Universidad de Los Andes, adscrito al Departamento de Evaluación y Estadística. Núcleo Universitario Pedro Rincón Gutiérrez. Táchira.

Bibliografía

- Álvarez, J. (2003). *La evaluación a examen*. Ensayos críticos. Madrid-España: Niño y Dávila Editores.
- Andrés, Iñaki y otros (2005). *Reevaluar. La evaluación reflexiva en la escuela*. Barcelona-España: Editorial Recursos 59. EUMO OCTAEDRO.
- Blanco, O. (2006). Evaluación y diversidad educacional. Evaluación e investigación. *Revista de Investigación Evaluativo*. No 1. 2007. pp. 17-24. San Cristóbal-Venezuela: Litoandes. S.A.
- Castillo, S. y Cabrerizo, J. (2003). *Evaluación educativa y promoción escolar*. Madrid-España: Editorial Pearson. Prentice Hall.
- Pulgar, L. (2005). *Evaluación del aprendizaje en educación no formal. Recursos prácticos para el profesorado*. Madrid-España: Narcea, S. A. de ediciones.

educere

es

Circulación y visibilidad electrónica

POR SU EFECTIVA CAPACIDAD DE DIVULGACIÓN INFORMATIVA

EN MÉXICO

La publicación del Área de Educación más leída del Repositorio Institucional, REDALYC con más de 50.000 descargas mensuales (corte octubre/2006)



EN VENEZUELA

La publicación más consultada del REPOSITORIO INSTITUCIONAL SABER-ULA y del país.



Más de 80.000 consultas mensuales en el 2007

www.actualizaciondocente.ula.ve/educere