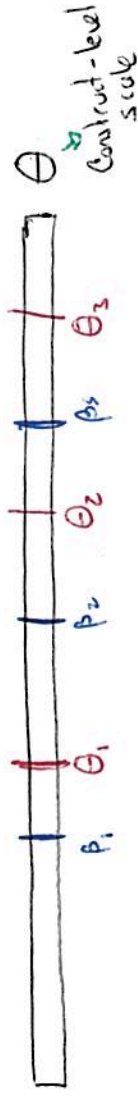


# Sistema de Evaluación de BEAR



Usa el modelamiento del constructo para describir el objetivo de la evaluación como una secuencia de niveles dentro del mapa del constructo para ilustrar la ubicación de las tareas evaluativas y de los evaluados en una escala subyacente definida/que representa al constructo



Modelo de  
Rasch ??

$p_i$  = Nivel del constructo requerido por el ítem:

$\theta_p$  = Nivel del constructo que tiene la persona  $p$ .

## 4 building blocks

① Diseño de estímulos → Formatos que evocan los conocimientos, habilidades y capacidades que se cree están relacionados con cierto nivel.

② Definición del espacio de resultados → Se tipifican los distintos niveles de respuesta que se espera obtener (en términos de su calidad)

③ Ejemplos guía → Se construyen ejemplos que giren la puntuación y que ilustren los distintos niveles de los distintos niveles de

④ Selección del modelo de medición → Define cómo se relacionarán los datos con los distintos niveles de calidad en la respuesta

As iterative steps

que se cree están

mapa del constructo

# Ingeniería Evaluativa

## 4 etapas

### ① Mapeo del constructo y modelamiento de evidencia

El mapa del constructo constituye una serie de afirmaciones sobre cómo se ordenarían los examinados a lo largo de una escala, que coincide examinados a lo largo de una escala y la escala de con el continuo de eficiencia y la escala de respuestas a obtener

### ② Modelamiento de las tareas

Diseñar especificaciones para crear una familia de ~~respuestas~~ modelos para tareas relacionadas, usando Gramática de Modelamiento de tareas

### ③ Diseño de moldes y escritura de ítems

✓ Se especifica el formato de los ítems y reglas de puntuación.

✓ Rangos o características manipulables para crear ítems relacionados

### ④ Calibración de ítems y control de calidad

✓ Field testing

①

Los contenidos requeridos y la complejidad de los ítems debe diferir a lo largo de la escala de calificaciones

②

Se puede diseñar una familia de ítems a partir de los moldes (los modelos de la tarea) que especifican las habilidades y conocimientos requeridos

③

Se pueden crear cantidades enormes de ítems dentro de una misma familia, con la misma complejidad y propiedades psicométricas

Para lograr 3 metas principales

# Sistemas de Diseño Cognitivo

un papel central a la teoría cognitiva en el proceso de diseño, desarrollo e implementación educativa

Marco  
procedimental

7 pasos

- ① Especificación de metas
- ② Identificación de rangos críticos en las tareas
- ③ Desarrollo de modelo cognitivo
- ④ Creación de ítems acordes con rangos críticos
- ⑤ Evaluar empíricamente el modelo
- ⑥ Almacenar ítems por complejidad
- ⑦ Validar empíricamente

Significado o  
Definición

Instrumentos  
ítems

Entido y  
utilidad

Aplicaciones en la educación  
indicadores



→ (1) Análisis del dominio ⇒ Theorización de información acerca del modo de interés  
→ Elegir un modelo!

→ (2) Modelamiento del dominio ⇒ Organizar la información recolectada.

→ Elaborar un patrón de diseño para documentarla y clasificarla.

Tabla con campos que promuevan el desarrollo de la prueba:  
recuerde los Conocimientos, Habilidades y Capacidades (KACs).

→ (3) Marco de evaluación conceptual ⇒ Modelo del Estudiante = Define el objeto de inferencia  
⇒ Modelo de la Tarea = Contenido a usar (tipificado en rangos)  
⇒ Modelo de Evidencia = Para interpretar el desempeño observado  
↓  
compuesto por  
• Work product specification  
• Formato y estructura

• Reglas de Evidencia  
• Cómo codificar productos

• Modelo Estadístico

Diseño Centrado en Evidencia (ECD) — 5 pasos

↓  
Las afirmaciones sobre lo que los evaluados pueden o no hacer se basan en la evidencia generada por la evaluación

(4) Implementación de la Evaluación ⇒

Escribir ítems y tareas, construir rúbricas y otras reglas de evaluación y escalar la evaluación

(5) Administración de la Evaluación ⇒

La evaluación se administra y se analizan los resultados