

**Área del conocimiento Educación, Arte y Humanidades Departamento de Tecnología Educativa Informática Educativa**

**Autores:**

* Br Verónica del Carmen Cárdenas Guatemala.
* Br Sandra Dolores Martínez Miranda.
* Br Jairo Javier Carranza Medina.

**Docente:**

Msc. Olga Alfaro Mendoza

**Evaluación por competencias.**

El tipo de evaluación que implementaremos en el videojuego (según finalidad, función y el momento de aplicación) es la Evaluación por competencias ya que se centra total y completamente en sus capacidades, habilidades y conocimientos previos (ya sean adquiridos o que formen parte de su personalidad), para que realmente el aprendizaje vertido en el aula sea significativo y le permita al estudiante no sólo entender, sino aprender y hacer suyo el conocimiento para que pueda realizar el proceso de retroalimentación necesario para un crecimiento académico y profesional.

**Autores que Fundamentan el tipo de evaluación especificado.**

Las competencias son un enfoque para la educación y no un modelo pedagógico, pues no pretenden ser una representación ideal de todo el proceso educativo, determinando cómo debe ser el proceso instructivo, el proceso desarrollador, la concepción curricular, la concepción didáctica y el tipo de estrategias didácticas a implementar. Al contrario, las competencias son un enfoque porque sólo se focalizan en unos aspectos específicos de la docencia, del aprendizaje y de la evaluación, como son: 1) la integración de los conocimientos, los procesos cognoscitivos, las destrezas, las habilidades, los valores y las actitudes en el desempeño ante actividades y problemas.(García Acosta et al., 2022, p. 5)

Según Zabalza (2003) la evaluación de competencias y por competencias es un proceso de retroalimentación, determinación de idoneidad y certificación de los aprendizajes de los estudiantes de acuerdo con las competencias de referencia, mediante el análisis del desempeño de las personas en tareas y problemas pertinentes. Es así como la evaluación debe plantearse mediante tareas y problemas lo más reales posibles que impliquen curiosidad y reto. (Hernando & Díez, s. f.)

La evaluación de competencias requiere obtener información de todos los aspectos que las conforman, es decir, debe contener evaluación de los aspectos cognitivos (saber), técnicos (saber hacer) y metacognitivos (saber por qué lo hace). La evidencia de conocimiento se refiere a los conocimientos teóricos que el alumno debe dominar y las evidencias de desempeño (destrezas y habilidades) son los rasgos que demuestran que el alumno logró el desempeño esperado, es decir, se refiere a la técnica utilizada en el ejercicio de la competencia. En la evaluación por competencias también se debe evaluar la actitud, es decir, de qué modo hizo las cosas el alumno.

La observación directa es la técnica de evaluación utilizada para evaluar las competencias. Estos procedimientos se basan en la observación directa de las actividades que realizan los alumnos y el uso de instrumentos que permitan hacer objetivas estas observaciones. La ventaja de los procedimientos de observación es que permiten medir objetivos muy específicos, tareas muy concretas y por lo tanto, fáciles de comprobar, lo que permite verificar que se han adquirido los contenidos, se saben realizar los procedimientos y se han desarrollado las actitudes (Morales López et al., 2020)

En lo que respecta al tipo de Evaluación que implementaremos como antes mencionamos es la evaluación por competencias ya que en el video juego que estamos desarrollando se presentan una serie de actividades, mismas que están redactadas en función de la necesidad educativa detectada y los indicadores de logro del programa de quinto grado, cuyo objetivo principal es lograr que los estudiantes alcancen el dominio de las operaciones básicas fundamentales de la multiplicación y división, así como la resolución de problemas a través del video juego Math Play, el cual servirá como una herramienta de apoyo al docente y estudiantes diseñada con pantallas creativas e interactivas con tres niveles iniciando con el fácil, medio y avanzado cada uno con sus respectivas actividades y retroalimentación correspondiente al igual que un mensaje de “felicidades” en el caso que sea correcta su respuesta, y de “fallaste” cuando la respuesta sea incorrecta, de igual forma le presenta la respuesta correcta para que el estudiante vea en que se equivocó y un mensaje motivacional animándole a continuar con el juego, con cada respuesta correcta se van sumando puntos y al final del juego el estudiante podrá observar el puntaje alcanzado.

**Referencias**

García Acosta, J. G., García González, M., García Acosta, J. G., & García González, M. (2022). La evaluación por competencias en el proceso de formación. *Revista Cubana de Educación Superior*, *41*(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\_abstract&pid=S0257-43142022000200022&lng=es&nrm=iso&tlng=es

Hernando, C. R., & Díez, R. B. (s. f.). *La evaluación por competencias en la Universidad*.

Morales López, S., Hershberger del Arenal, R., Acosta Arreguín, E., Morales López, S., Hershberger del Arenal, R., & Acosta Arreguín, E. (2020). Evaluación por competencias: ¿cómo se hace? *Revista de la Facultad de Medicina (México)*, *63*(3), 46-56. https://doi.org/10.22201/fm.24484865e.2019.63.3.08