

**Dra. Karen Kovacs**  
Directora de Learning Outcomes para América Latina

# Learning Outcomes: Nuevas Tendencias y su Aplicación Institucional



## **I. TENDENCIAS EN LA EVALUACIÓN: PARADIGMA DE LEARNING OUTCOMES**

- 1. Desarrollo de los Sistemas Educativos Nacionales**
- 2. Expansión de los Sistemas de Evaluación y Certificación**
- 3. Multiplicación de actores y métricas**
- 4. Involucramiento de dos actores centrales**

## **II. APLICACIONES INSTITUCIONALES**

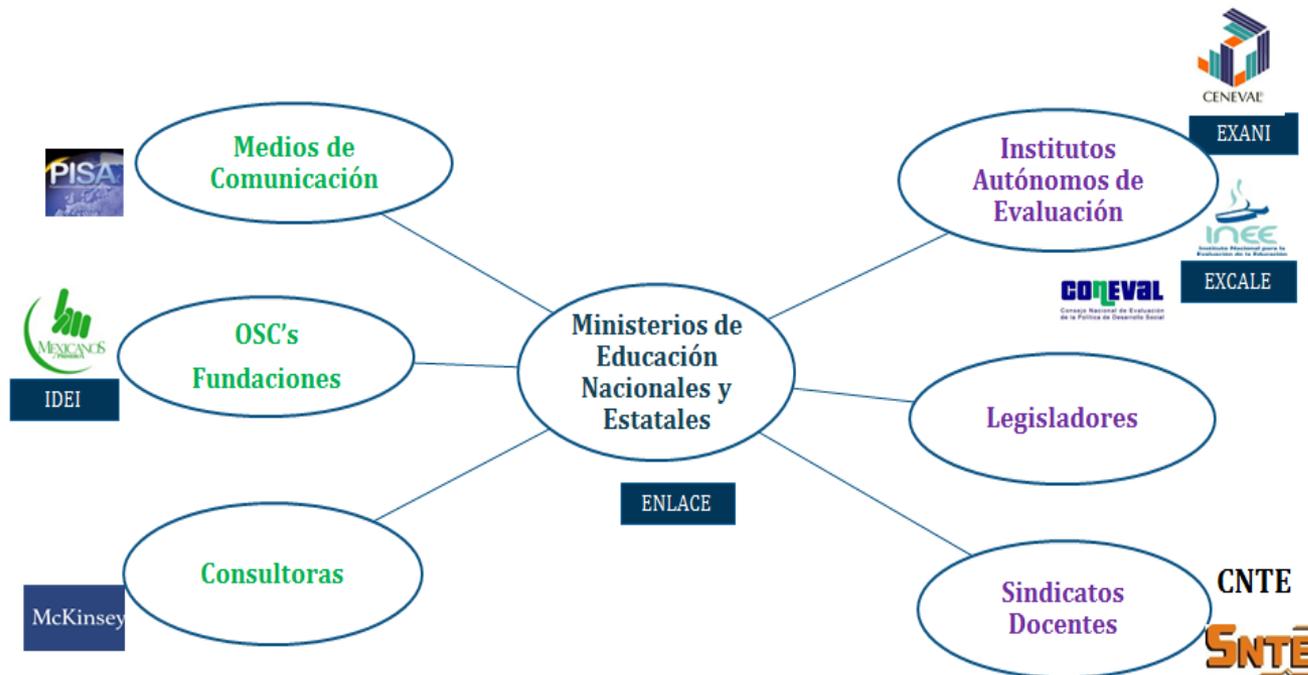
- 1. Cátedra**
- 2. LINNEA**

# I. TENDENCIAS EN EVALUACIÓN: Paradigma de Learning Outcomes



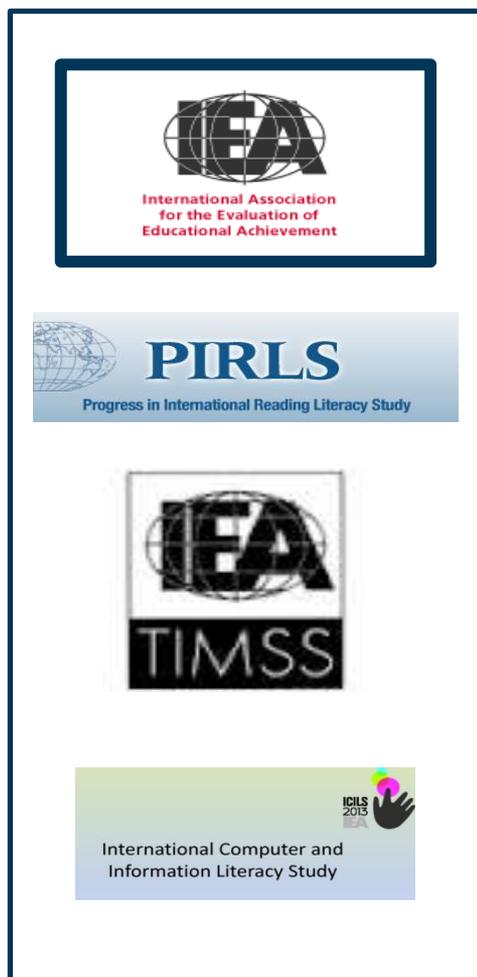
# 1. Desarrollo de los Sistemas Educativos Nacionales

- **Se modernizan:** creación de grados, profesionalización de la enseñanza e inicio de la evaluación sumativa
- **Se fortalecen:** descentralización, autonomía institucional y estandarización de los aprendizajes
- **Se enfocan:** en los aprendizajes, a lo largo de la vida y digital, y en la comprobación de su impacto
- **Se abren:** a la participación social y rendición de cuentas



## 2. Expansión de los Sistemas de Evaluación y Certificación

- **EUA:** evaluaciones basadas en LO de los estudiantes
- **Asociaciones internacionales:** IEA, OCDE, EU + UNESCO/OREALC/LLECE

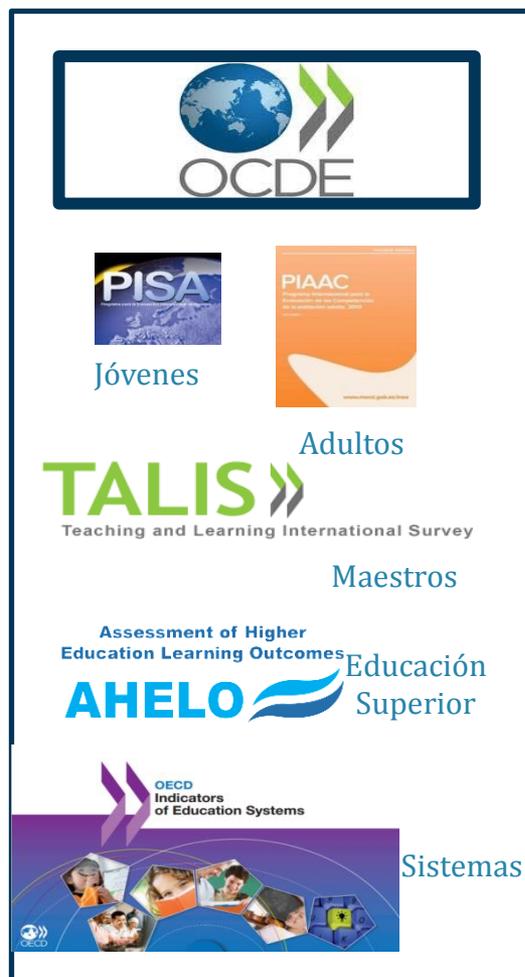


International Association for the Evaluation of Educational Achievement

PIRLS  
Progress in International Reading Literacy Study

IEA  
TIMSS

ICILS 2013  
International Computer and Information Literacy Study



OCDE

PISA  
Jóvenes

PIAAC  
Adultos

TALIS  
Teaching and Learning International Survey  
Maestros

Assessment of Higher Education Learning Outcomes  
AHELO  
Educación Superior

OECD Indicators of Education Systems  
Sistemas



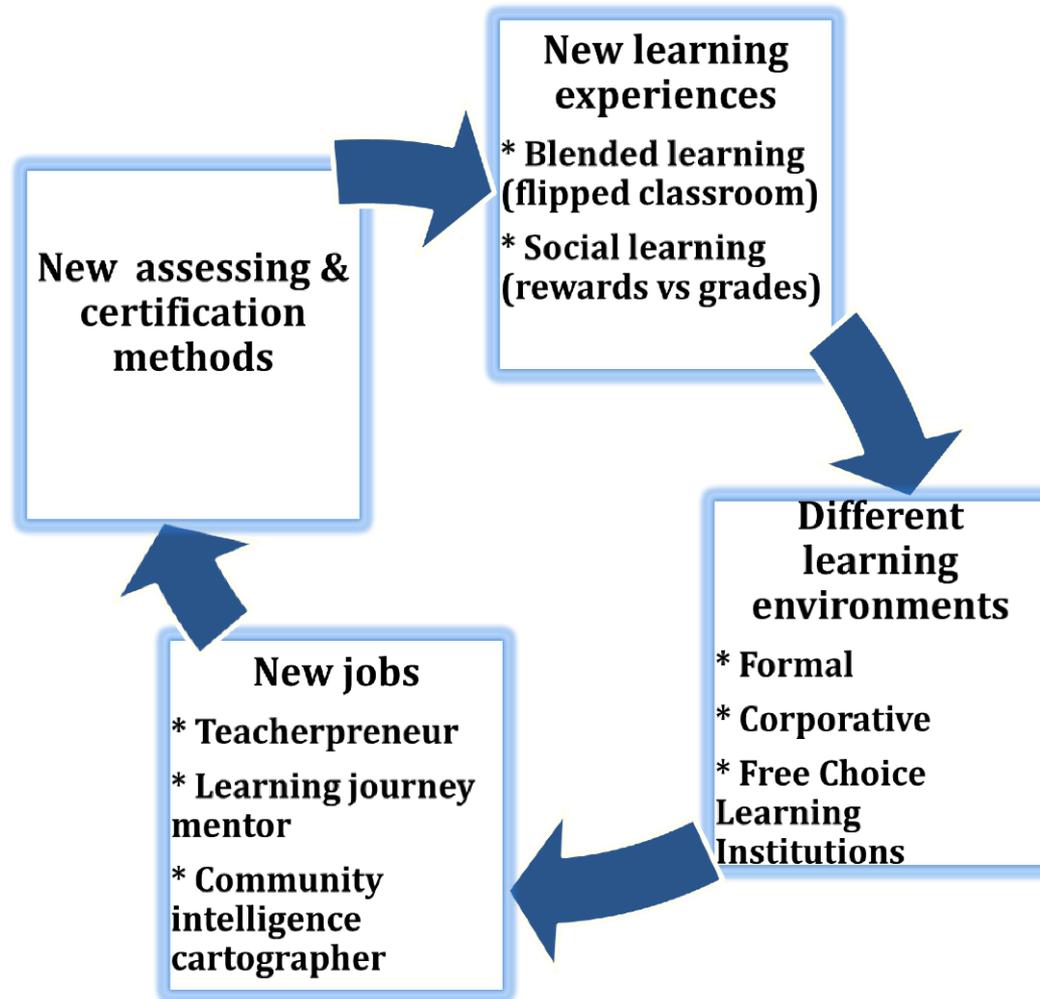
UNESCO  
OREALC

LLECE  
Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de Educación

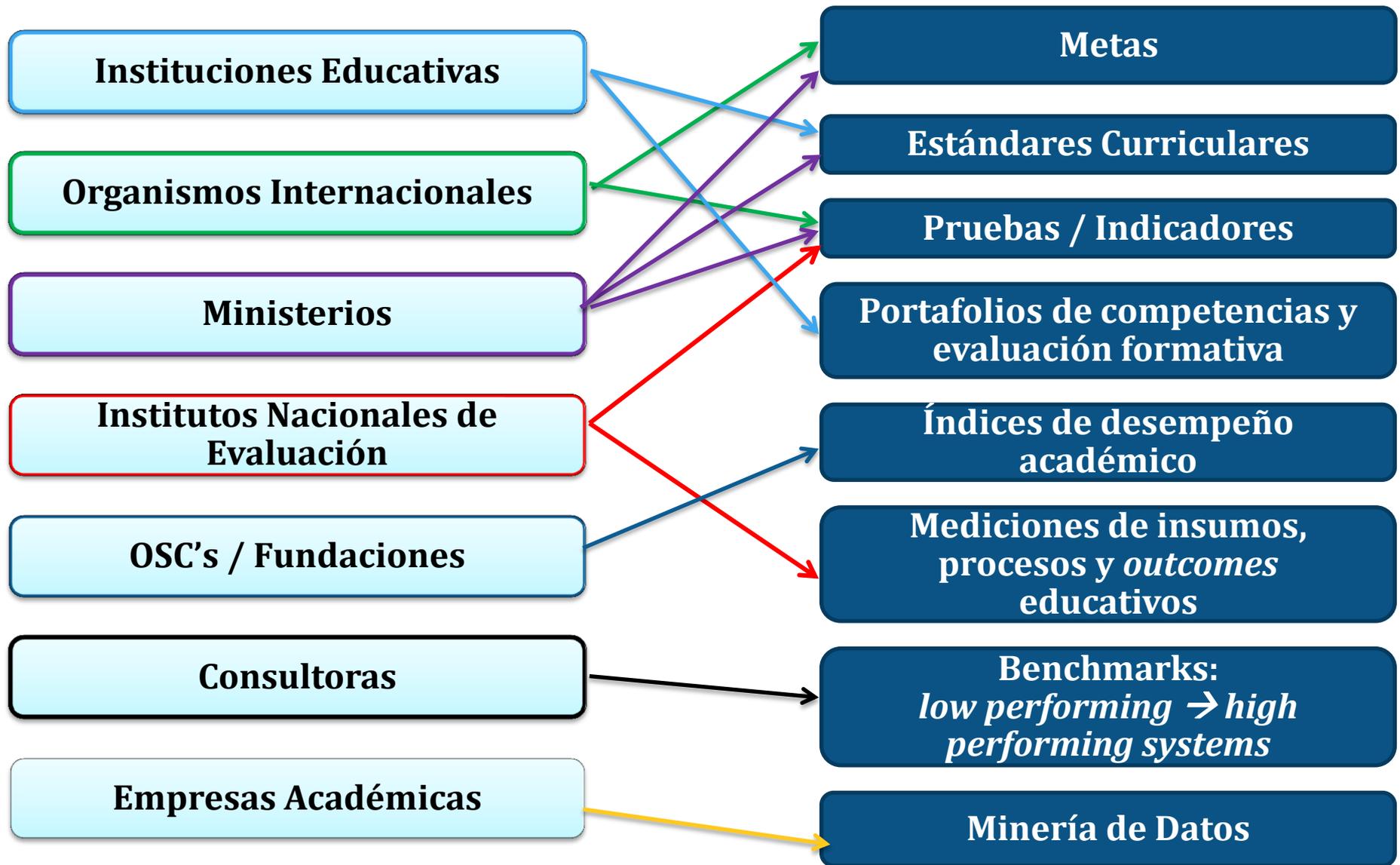
SERCE  
Estudio regional comparativo & explicativo

Informe de Educación Superior

- **Desarrollo de capacidades:** modelos, herramientas, centros especializados e institutos de evaluación
- **Evaluación y certificación seguirán creciendo:**



### 3. Multiplicación de actores y métricas



# 4. Involucramiento de dos actores centrales

## □ INSTITUCIONES DE EDUCACIÓN SUPERIOR

### ▪ Crecimiento exponencial de una cultura de la evaluación:

- ✓ Programas
- ✓ Procesos de enseñanza aprendizaje
- ✓ Logros académicos
- ✓ Capacidades docentes



## □ INDUSTRIA EDITORIAL Y EMPRESAS ACADÉMICAS

### ▪ LO:

- ✓ Contenidos, herramientas y recursos digitales = engaging
- ✓ Soluciones de aprendizaje = personalizadas

*(Big data → learning Styles → Adaptive learning)*

## II. APLICACIONES INSTITUCIONALES



**ICIF**

INTERNATIONAL CENTER  
FOR INTEGRAL FORMATION

**Ejemplo 1. Cátedra de Investigación  
CL-Universidad Anáhuac-ICIF :  
*Recursos Digitales y Mejora del Aprendizaje***

# ¿Cuáles son sus propósitos?

- Impulsar la investigación y la evaluación del uso eficaz, eficiente y pertinente de recursos digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje
- Conocer y mejorar la experiencia de los usuarios de estos recursos, así como los resultados de aprendizaje obtenidos (*estudio cohorte de los alumnos*)



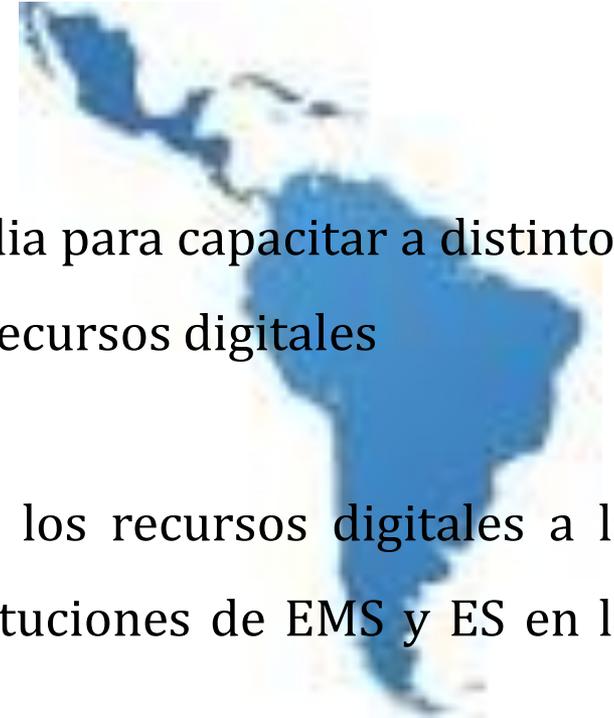
# ¿Cómo se conseguirán?

- **Diagnóstico base con instrumentos de medición para estudiantes, profesores, directivos y padres de familia**
- **Estudio experimental:**
  - Plan de intervención con capacitación a profesores
  - Medición pre y post-test
  - Comparación entre grupos experimental y de control
- **Estudio cualitativo:**
  - Observación en el aula
  - Grupos de enfoque



# ¿Cuáles son las expectativas?

- Mejoramiento de la percepción de profesores, encargados de TI, bibliotecarios y directivos
- Diseño de cursos, talleres, materiales multimedia para capacitar a distintos actores para el mejor aprovechamiento de los recursos digitales
- Desarrollar buenas prácticas para incorporar los recursos digitales a la educación presencial, y compartirlas con instituciones de EMS y ES en la región



## II. APLICACIONES INSTITUCIONALES



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE  
CHIHUAHUA



LABORATORIO de INNOVACIÓN en  
EXPERIENCIAS de APRENDIZAJE

### Ejemplo 2.

## Laboratorio de Innovación en Experiencias de Aprendizaje

# ¿Qué es LINNEA?

- Laboratorio de Innovación en Experiencias de Aprendizaje para América Latina
- Creado en octubre del 2012, a partir de una alianza entre la Universidad Autónoma de Chihuahua y Cengage Learning-National Geographic Learning
- Pionero en la exploración de entornos enriquecidos de aprendizaje, hacia los cuales están mirando y migrando los espacios áulicos



# ¿Qué busca?

- Estudiar nuevas formas de aprender, nuevos ambientes de aprendizaje, nuevos roles tanto de educadores como de educandos, creados como resultado del uso creciente de las TIC´s
- Desarrollar soluciones tecnológicas y metodológicas para crear experiencias de aprendizaje innovadoras
- Impulsar la discusión sobre la relación entre educación, innovación y tecnología en foros nacionales, regionales e internacionales



# ¿Cuáles son sus proyectos?

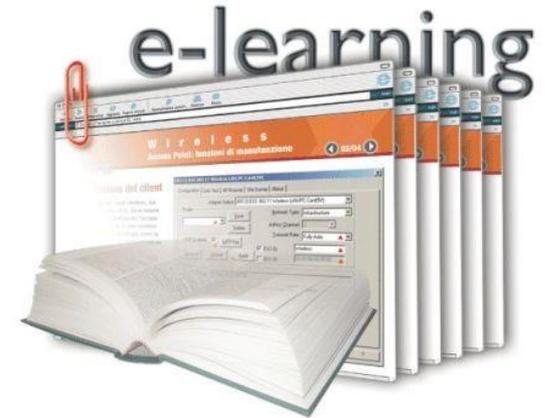
## □ Innovación en la enseñanza y el aprendizaje

- **Modelo de libre aprendizaje para el siglo XXI:** Dos museos en el Estado de Chihuahua- Semilla y Rodadora- son laboratorios ideales para analizar el libre aprendizaje de niños y jóvenes, con base en el prototipo del explorador de National Geographic
- **Mirada Educativa:** Explorar y compartir experiencias de enseñanza y aprendizaje entre profesores y alumnos de las universidades del Estado de Chihuahua, a través de un concurso de fotografía y la sistematización de sus resultados



## ❑ Creación y optimización del uso de nuevas tecnologías en el aprendizaje

- **Modelo de madurez para la adopción de TIC's por parte de las instituciones de educación superior:** Marco de referencia que contempla cuatro dimensiones - infraestructura, uso de TIC's en el aula, contenidos y programas de *e-learning* y capacitación docente



## ▪ *Entornos enriquecidos de aprendizaje para EB, EMS y ES*

Tenemos:

- ✓ Cálculo remedial con un simulador para ejercicios y OVA's
- ✓ Biblioteca digital con *e-books*, cursos, catálogos de casos de estudio y OVA's

Estamos desarrollando:

- ✓ Matemáticas y geometría para EB con realidad virtual
- ✓ Experiencias de apreciación estética con realidad aumentada
- ✓ Dispositivo digital para desarrollar habilidades lingüísticas en personas autistas



- **Campus Link:** Convocatoria para intercambio de experiencias de profesores y alumnos universitarios en el uso de TIC's y tecnologías de punta
  - ✓ *Edición 2013:* Organizada por UACH para desarrollar juegos educativos con *gamification*
  - ✓ *Edición 2014:* Réplica del evento UACH en *Tijuana Innovadora*, abierto a universidades de todo el Estado y de EUA

