

Encuentro regional de investigación, evaluación e intervenciones para el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los sistemas educativos de América Latina

Construyendo una red regional para el trabajo colaborativo en habilidades socioemocionales

Sesión 2 – ¿Cómo evaluamos y medimos HSE? Evaluación, primera parte

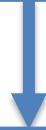
Unidad de Evaluación Integral de la Calidad
y Equidad Educativa (UEICEE),
Ministerio de Educación,
Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

12 de junio de 2017

PARA QUÉ TRABAJAR CON ESTAS HABILIDADES

Enfoque inicial (2016):

- Evaluación de las HSE por estar relacionadas con el **proceso** para los logros escolares.
- HSE como aspectos **integrados a las trayectorias** de los alumnos.
- Por todo esto, se abordaron las **habilidades más fuertemente relacionadas con los logros académicos**.



Enfoque actual (2016):

- HSE desde una perspectiva de derecho
- Por todo esto, se pretenden abordar **relevantes en tanto parte del desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes**. El desarrollo de las **habilidades como objetivos relevantes de la política educativa**.



PARA QUÉ TRABAJAR CON ESTAS HABILIDADES

HSE como posible complemento para resolver dificultades de los sistemas educativos

Análisis de evaluación censal 2014

Inclusión de HSE en Evaluación Censal 2016 (fepBA Y fesBA)

HSE como propias del desarrollo integral de niños, niñas y adolescentes

Evaluación a través de un videojuego

ATC21s

Evaluación Censal 2017 (fepBA y tesBA)



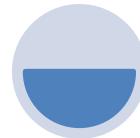
LÍNEAS DE ACCIÓN EN HSE

- **Direcciones de las líneas de acción implementadas:**



Distintos modelos conceptuales

Se aborda desde distintos modelos teóricos las HSE, siempre orientadas a las que más relación han demostrado con las trayectorias escolares (CASEL, OECD, Big-Five, ATC 21's, Duckworth). No se incluyen en estas líneas las competencias ciudadanas



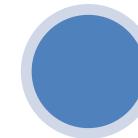
Diversidad de métodos

Se trabaja la evaluación a través de diversos métodos: cuestionarios, videojuegos, software de evaluación



Incorporación de tecnología

Se está trabajando en Videojuego y adaptación de software de evaluación



Enseñanza y evaluación

Se pretende lograr generar intercambios y reportes que permitan pensar la evaluación como una instancia formativa.



ENFOQUE INICIAL

- **FEPBA y FESBA 2016**

Primeros estudios sistematizados y censales realizados en Argentina orientados a la evaluación de las HSE en el contexto escolar, en conjunto con la evaluación de logros académicos.

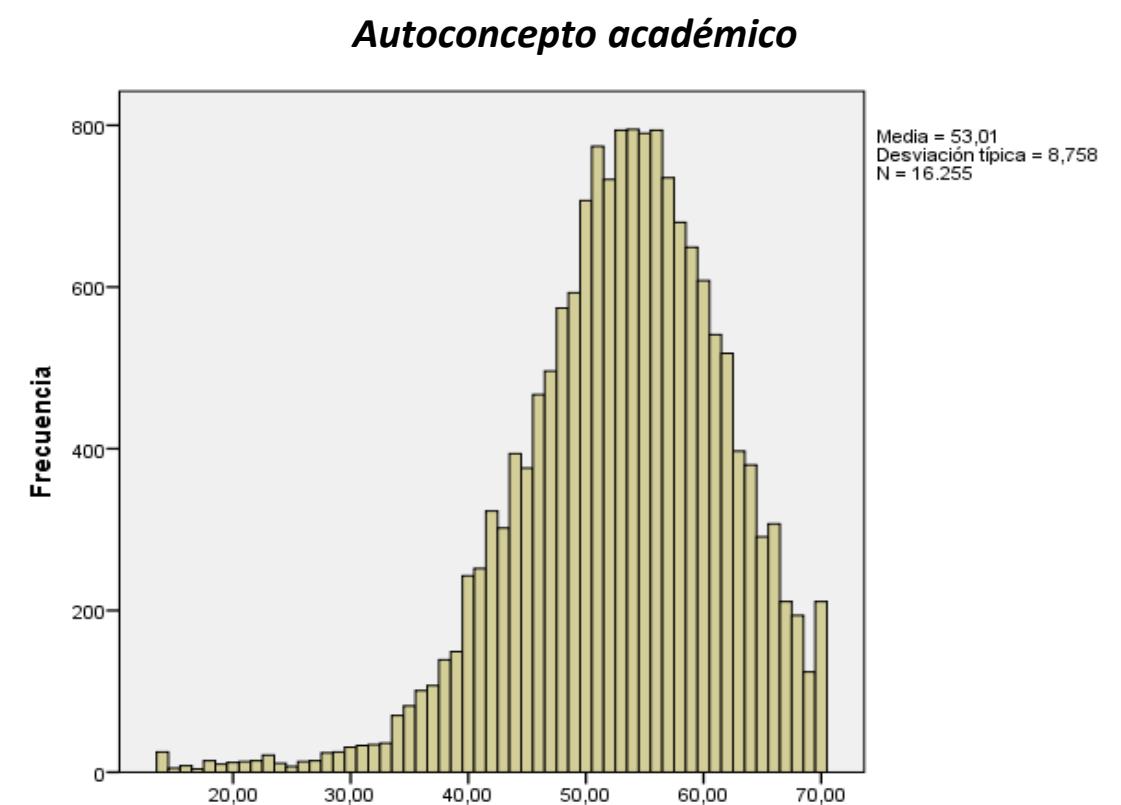
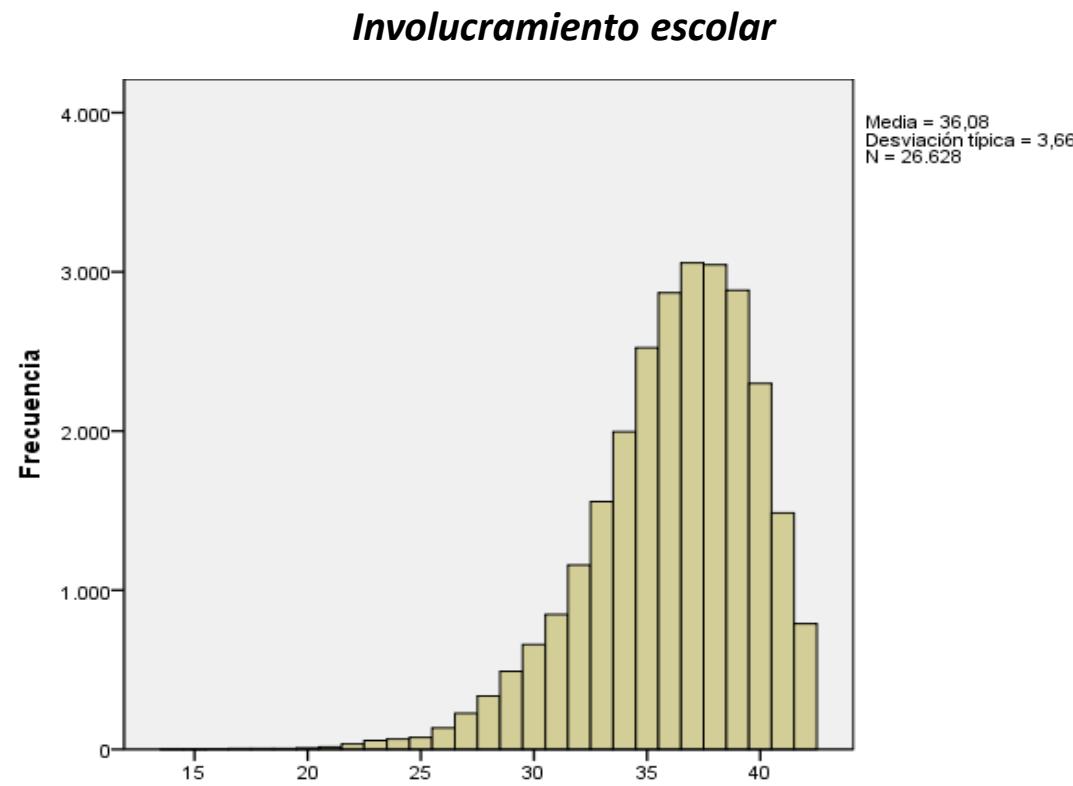
- Se abordaron dos constructos con tradición en la investigación internacional **Autoconcepto Académico e Involucramiento Escolar**
- Ambos orientados al dominio y **contexto escolar**
- Se utilizaron herramientas de medición **desarrolladas en Argentina**
- **Se pretende llegar a un análisis multivariado:** construir modelos explicativos que relacione estas HSE con logros académicos, junto con características socio-demográficas y de trayectoria escolar de los alumnos, así como explorar las potenciales relaciones entre las HSE y los climas y culturas escolares.



ENFOQUE INICIAL

- **FEPBA y FESBA 2016 - Resultados**

- 1) Se encontraron evidencias de la validez y confiabilidad del cuestionario utilizado
- 2) Elevada correlación involucramiento escolar dimensión académico-cognitiva y autoconcepto académico con logros en Matemática



ENFOQUE INICIAL

- **Ventajas del enfoque inicial abordado desde UEICEE:**
 - Bajo costo de las herramientas (cuestionarios)
 - Mayor alcance (en FEPBA, se alcanzaron +26k alumnos)
 - Estandarizado
- **Ventajas del enfoque inicial abordado desde UEICEE**
 - Desde lo técnico, nos encontramos con diversidad de sesgos: respuestas al azar, deseabilidad, aquiescencia, no-respuesta, y simulaciones varias.
 - Muy acotado el relevamiento
 - No integrado con una visión amplia de desarrollo integral de los niños, niñas y adolescentes.



LÍNEA DE ACCIÓN ACTUAL

- **Evaluación a través de un Videojuego**

- Desarrollo de un nuevo videojuego para la evaluación de las HSE con estudiantes del nivel secundario
- Uso de la tecnología y del Videojuego, propios del mundo de los alumnos del secundario.
- Evaluación desde técnicas de rendimiento/performance
- Instancia formativa



- **Descripción:**

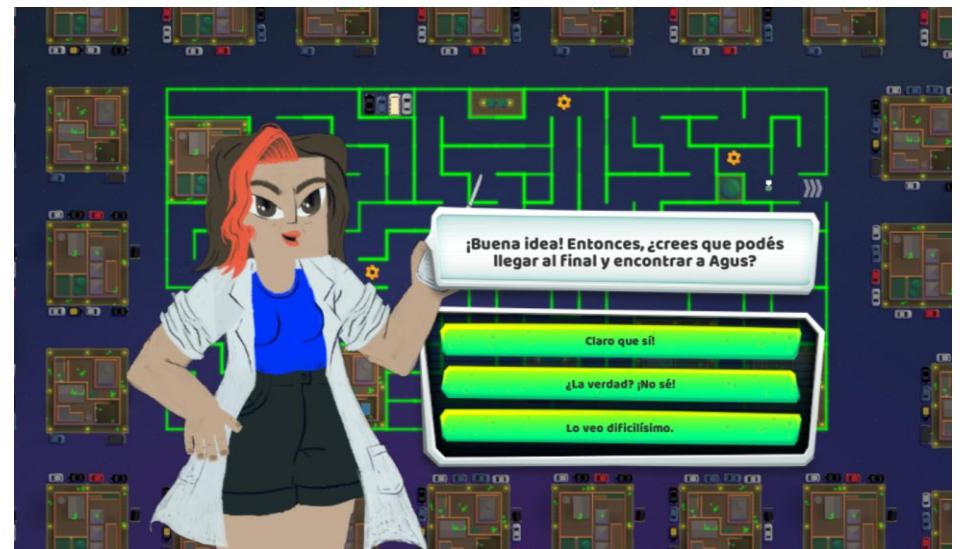
Juego tipo “puzzle/aventuras”, donde un grupo de amigos/as se ven envueltos en una misteriosa crisis inter-dimensional que amenaza con destruir sus comunidades; por ello, deberá resolver el problema, debiendo para ello descubrir la fuente del conflicto misterioso, desarrollar la tecnología necesaria para restaurar la ciudad y, navegar laberintos y finalmente, llegar a la raíz del problema y así salvar a los amigos/as.



LÍNEA DE ACCIÓN ACTUAL

- **Habilidades que se trabajan**

- **Organización y Planificación:** el jugador deberá salir de laberintos, y deberá además contar con recursos suficientes para poder atravesarlos y lograr los objetivos. Así, se pretende evaluar tanto organización como la planificación estratégica para lograr la resolución .
- **Auto-regulación y determinación :** sostener el esfuerzo pese a los distintos escollos y dificultades que se presentan en el laberinto. Poder regular las respuestas que puedan resultar inadecuadas, para mantener la atención y concentración.
- **Habilidades sociales:** a través de diálogos con distintos personajes se pretenden evaluar distintos aspectos de las habilidades sociales, tales como asertividad, colaboración y empatía.



APRENDIZAJES Y DESAFÍOS

Desafíos:

- ¿Cuáles son los aportes y limitaciones de un instrumento único para evaluar estas habilidades aplicables en diversos contextos (incluso dentro de la misma CABA)?
- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de incluir puntos de corte o expectativas estandarizadas en relación a estas habilidades?
-



¡Muchas Gracias!



Buenos Aires Ciudad

