



CATEDRATICO. SANDY NAXCHIELY MOLINA ROMAN

MATERIA. EVALUACION DE APRENDIZAJE

TEMA: INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

NOMBRE DEL ALUMNO. RAUL ALEJANDRO GUILLEN SANCHEZ

SEXTO CUATRIMESTRE. LIC. EN PSICOLOGIA.

## INSTRUMENTOS DE EVALUACION.

### Los exámenes.

Es una prueba de evaluación estructurada en torno a un número limitado de preguntas que el alumno tiene que responder, vulnerable y difícilmente sostenible, siendo uno de los medios existentes más comúnmente empleados por el profesorado. El examen como instrumento bien utilizado cumple funciones educativas validas.



### Anecdario

Consiste en una ficha donde se anota el nombre del alumno, la observacion realizada, la fecha de observacion y la firma del profesor que la ha efectuado, se mencionan rasgos que se apartan de la conducta habitual ya sea positivo o negativo.



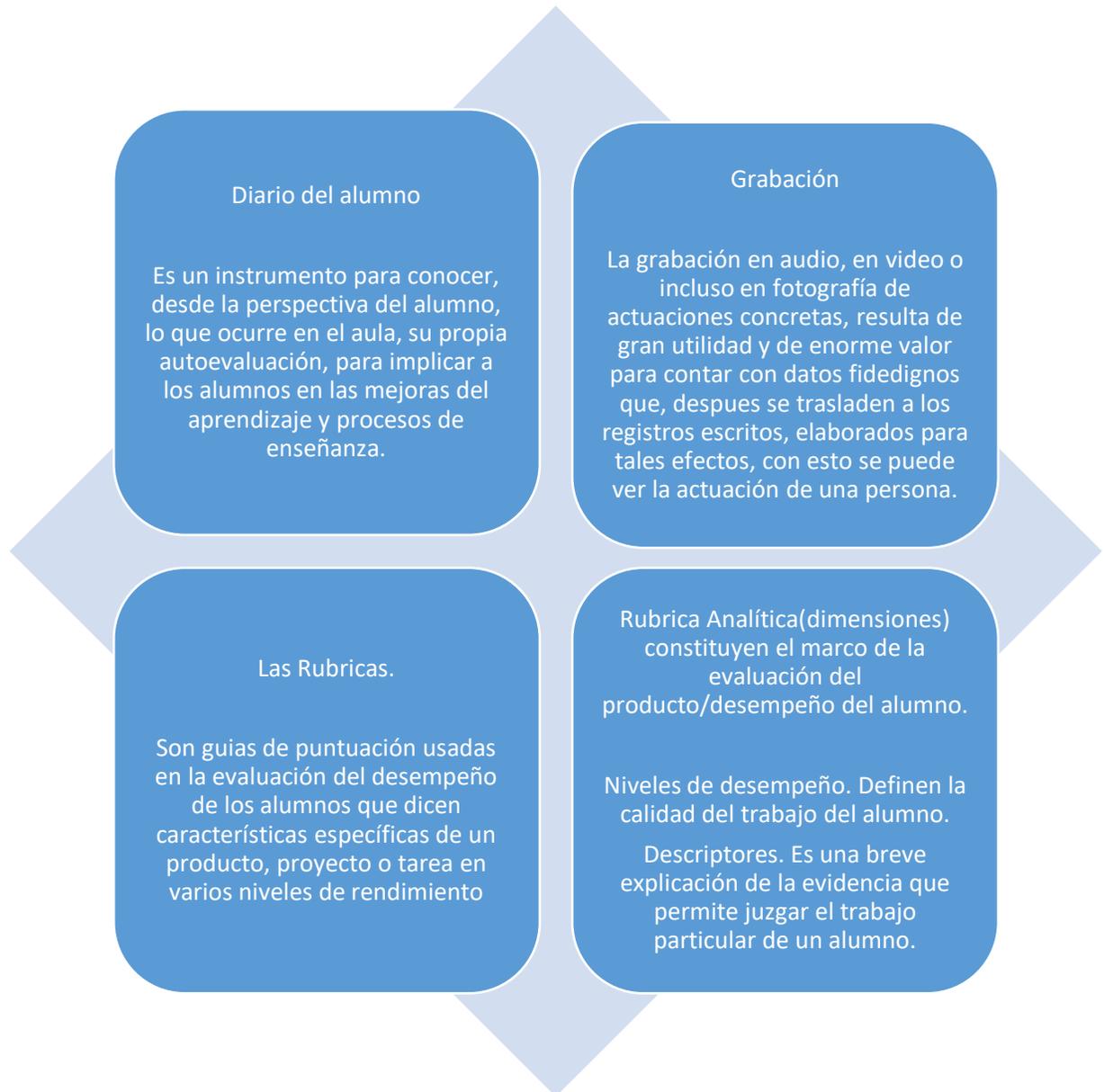
### Lista de Control.

Cuadro de doble entrada, en el cual se recogen los objetivos que se deben alcanzar en periodos de tiempo medio/largo. Se formulan objetivos e indicadores. Se anula el nombre del alumno, grupo o clase, se van anotando los objetivos alcanzados.

## INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN



## INSTRUMENTOS DE EVALUACION.



## INSTRUMENTOS DE EVALUACION

### Rubricas Holisticas.

Los distintos criterios o dimensiones de la tarea son consideradas en combinación sobre una escala descriptiva única, de este modo proporcionan un juicio mas global sobre la calidad de procesos y productos evaluados, puesto que el foco de la puntuación derivada de estas rubricas se pone en el valor general del trabajo evaluado sobre una escala unidimensional.



### Por qué y para qué usar rubrica.

Las rúbricas son una de las muchas alternativas para evaluar el trabajo del alumno, responde eficazmente a dos retos básicos.

- a) Evaluar los productos o desempeños del alumno con objetividad y consistencia.
- b) Proporcionan retroalimentación significativa y emite calificación sin invertir grandes cantidades de tiempo. La rúbrica destaca su utilidad para clasificar objetivos del aprendizaje y para diseñar la instrucción

n.