

**ACTITUD DEL ESTUDIANTADO HACIA LA EVALUACIÓN DE
LOS APRENDIZAJES.**

**Caso: Carreras de Administración y Contaduría de la Univer-
sidad de Los Andes Núcleo Universitario “Dr. Pedro Rincón
Gutiérrez”-Táchira**

Carlos Araque Cáceres

Sergio Arias Lara

Jorge Jaimes

Universidad De Los Andes “Dr. Pedro Rincón Gutiérrez” Táchira-Venezuela

ACTITUD DEL ESTUDIANTADO HACIA LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES. CASO: CARRERAS DE ADMINISTRACIÓN Y CONTADURÍA DE LA UNIVERSIDAD DE LOS ANDES NÚCLEO UNIVERSITARIO “DR. PEDRO RINCÓN GUTIÉRREZ”-TÁCHIRA

Carlos Araque*/ Sergio Arias** / Jorge Jaimes***

Recibido: 12/05/2014 Aceptado: 07/10/2014

RESUMEN

La presente disertación busca plantear desde una mirada teórica la necesidad que existe actualmente en la Universidad de Los Andes – Táchira de incursionar en estrategias alternativas o renovadoras para evaluar los aprendizajes a través de la incorporación de las TIC bajo un enfoque lúdico. Aun cuando la educación universitaria en Venezuela de por si no está contemplada como un entorno lúdico, por medio de las TIC es posible integrar estrategias lúdicas. Como se describe en el presente trabajo, las estrategias tradicionales para evaluar los aprendizajes no son malas, pero si insuficientes.

Palabras clave: evaluación de los aprendizajes, TIC, lúdica, renovación.

ATTITUDE TOWARD STUDENTS LEARNING ASSESSMENT. CASE: RACING ADMINISTRATION AND ACCOUNTING FROM THE UNIVERSITY OF LOS ANDES UNIVERSITY CORE “DR. PEDRO RINCÓN GUTIÉRREZ”-TÁCHIRA

ABSTRACT

This dissertation seeks to raise from a theoretical look the need that exists in the University of Los Andes - Táchira to venture into alternative or renewing strategies to assess learning through the incorporation of ICT under a playful approach. Although university education in Venezuela in itself is not seen as a playful environment through ICT can be integrated playful strategies. As described in this paper, traditional strategies for assessing learning are not bad, but insufficient.

Keywords: evaluation of learning, ICT, playful, renovation

ATTITUDE DES ÉLÈVES D'APPRENTISSAGE ÉVALUATION. CAS: ADMINISTRATION RACING ET COMPTABILITÉ DE L'UNIVERSITÉ DE LOS ANDES UNIVERSITÉ DE BASE “DR. PEDRO RINCÓN GUTIÉRREZ”-TÁCHIRA

RESUMÉ

Cette thèse vise à relever d'un regard théorique le besoin qui existe à l'Université de Los Andes - Táchira à se lancer dans des stratégies alternatives ou le renouvellement d'évaluer l'apprentissage par l'intégration des TIC dans une approche ludique. Bien que l'éducation universitaire au Venezuela en lui-même est pas considéré comme un environnement ludique à travers les TIC peuvent être intégrées des stratégies ludiques. Comme décrit dans le présent document, les stratégies traditionnelles d'évaluation de l'apprentissage ne sont pas mauvais, mais insuffisant.

Mots-clés: évaluation de l'apprentissage, les TIC, ludique, la rénovation

1. Introducción

La evaluación de los aprendizajes en cualquier nivel educativo es una actividad compleja, y quizás, la única actividad formal y normativa que tiene el docente para verificar la adquisición de los mismos y poder corroborar el logro de los objetivos planteados y la prosecución escolar de los estudiantes. Por medio de las diversas estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación el docente recaba cierta información que le permita analizar y comparar con algunos criterios y estándares establecidos previamente los resultados obtenidos por los estudiante a través del proceso evaluativo, asimismo, estos resultados son la base para emitir juicios valorativos tomando como referencia la totalidad del proceso y son esas valoraciones las que conducen a tomar decisiones para regular los procesos educativos.

Con el peso que aún tiene en la evaluación de los aprendizajes las estrategias convencionales, surge la necesidad de incorporar estrategias y otros enfoque de evaluación que permitan acercar al estudiante a su proceso de evaluación, a través de la cual este pueda reconocer sus aciertos y desaciertos entorno a su aprendizaje. En este sentido, es oportuno indicar que nos encontramos inmersos en una época colmada de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), aun cuando las TIC no tiene un origen netamente educativo aportan valiosas herramientas comunicativas para promover en el estudiante competencias y habilidades que le permitan involucrarse en todos los aspectos de su proceso formativo y no quede relegado a una ponderación final. Simultáneamente al uso de las TIC se pueden involucrar actividades lúdicas (las TIC en sí son lúdicas) como otra alternativa para evaluar los aprendizajes, con este tipo de actividades es posible llevar los procesos de enseñanza y aprendizaje y las evaluaciones a los estudiantes bajo otro enfoque.

La educación universitaria, no se aleja de la realidad antes planteada, específicamente en la Universidad de Los Andes Núcleo Táchira contrario a lo que se podría suponer con las prácticas evaluativas de muchos docentes universitarios está ocurriendo lo que diversos autores (Álvarez, 2008; Brown y Glasner, 2003 y Pimienta, 2012) manifiestan sobre el uso reducido de estrategias en los recintos universitarios al momento de evaluar los aprendizajes y por lo general están referidas a evaluaciones netamente tradicionales y estereotipadas basadas en la memorización.

2. Consideraciones teóricas

2.1. La evaluación de los aprendizajes

Evaluar los aprendizajes es una actividad continua que no debe quedar circunscrita a una medición de conocimientos, ya que ofrece información prominente a todos los actores ligados al proceso. Además, involucra las capacidades de los docentes para tomar decisiones y el compromiso de los estudiantes ante los aspectos significativos y las dificultades que surgen de ella. Al respecto Santos (1993) dice que en el campo educativo se evalúa mucho y se cambia poco, olvidando que la evaluación debe educar también a quien la aplica y a quien la recibe.

Queda claro que debe existir una correspondencia entre lo que se enseña y lo que se pretende evaluar. Por lo general, los resultados obtenidos en el proceso de evaluación son vistos como sinónimo de clasificación (comparación y jerarquización) y éstas constituyen lo que se conoce como record académico del estudiante y quizá allí este la respuesta del por qué los estudiantes muestran mayor interés por la “nota” y el interés intrínseco por aprender queda relegado a un segundo plano.

Santos (1993) hace una analogía para vincular el conocimiento académico con el aprendizaje y la evaluación, señala que el conocimiento puede tener un valor de uso y un valor de cambio, el primero alude a la importancia que se le asigna al aprendizaje y el segundo, el conocimiento es visto como un canje por una nota, prevalece el interés por aprobar. Ante esto destaca este autor que no debe ser antagónico pero en la práctica, es lo que se acostumbra.

Sobre lo anterior, Salinas (2008) manifiesta que en las universidades se mantienen las formas de recoger información bajo la premisa de la evaluación como poder, se busca obtener información memorística o formas en las cuales un error durante el procedimiento de un desarrollo invalida todo. Aquí la cuestión no está en la forma sino su intencionalidad, también añade que todas las formas para obtener información son valederas, más no las intenciones con las que se usen. Las intenciones deben estar enfocadas a promover las disertaciones, la reflexión y sobre todo la investigación.

A contracorriente, las funciones de la evaluación responden al por qué de la evaluación. Son muchas sus funciones, aunque tradicionalmente se le delega el control y vigilancia de lo que aprende el estudiante, alejándose de sus funciones básicas: una de carácter social (informa sobre el progreso de los aprendizajes y el conocimiento adquirido por los estudiantes para acreditarlo)

y otra de carácter pedagógico (regula y busca mejoras a los procesos de enseñanza y aprendizaje).

Asimismo, las formas evaluativas se deben constituir con un carácter participativo, comprensivo y que promuevan el mejoramiento. Lo anterior responde a una evaluación formativa con función pedagógica. En el otro extremo está la evaluación sumativa que posee una función más social, ya que dictamina si el estudiante cuenta o no con los conocimientos necesarios para su prosecución escolar. Por otra parte, las formas de evaluación son procesos complejos y pueden ser vistas según quien la realice, tal es el caso de la heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación.

2.2. Técnicas e instrumentos de evaluación

Para la obtención certera de información es necesario recurrir a técnicas e instrumentos disponibles para dicho procedimiento. Cuando se diseñan los instrumentos se entiende que existen unos criterios fijados para valorar la información obtenida y formular juicios. En el sistema educativo en general, el principal recurso para recoger información son los exámenes en sus diversas variantes, lo cual indica una variedad escasa de instrumentos para evaluar y por ende una ausencia de finalidades diversas.

El cambio debe partir desde lo metodológico, cambiarle el orden a lo que está establecido tradicionalmente. Por ejemplo: un examen puede estar diseñado con varios fundamentos, solicitar la formulación de hipótesis, construir argumentos, solucionar problemas prácticos (análisis crítico), comprensión de preguntas apoyadas con el libro abierto, el cuaderno y cualquier otro material de apoyo (crear a partir de algo que se conoce). Asimismo, nadie puede afirmar que un instrumento es malo o bueno, todo dependerá del uso. Ciertamente, algunos tienen deficiencias por su naturaleza cuantitativa (cuantificación del proceso) o cualitativa (observaciones y apreciaciones del proceso), pero existen opciones complementarias como lo destaca Arias y Peñaloza (2012).

2.3. La Evaluación de los Aprendizajes en la Universidad

Tradicionalmente la principal actividad que ha consagrado y le ha otorgado mayor prestigio al docente universitario es la investigación más que la docencia. En los espacios o esferas universitarias, esto se percibe con regularidad y sin duda ha traído –si se permite el término- una devaluación a la actividad de la

enseñanza, principalmente lo concerniente a la evaluación de los aprendizajes. Se sabe que la evaluación es una labor inherente al ejercicio del docente en cualquier nivel educativo y particularmente en el universitario. Se asume que el docente universitario conoce y maneja diversas estrategias evaluativas ya que es un profesional de la enseñanza. Sin embargo, lo que se percibe en la actualidad es que para muchos docentes universitarios la tarea de evaluar no es grata, incluso, las tareas de gestión y administración están por encima, Tejedor (2001).

Las casas de educación universitaria necesitan mejorar y garantizar la evaluación a través de un sistema que regule y promueva la calidad de lo que se enseña y se aprende dentro y fuera de sus aulas. Al respecto Biggs (citado por Álvarez, 2008) ofrece información que no se debe desechar “la repercusión de la evaluación es tal que, hoy en día, es considerada como un importante pilar en la enseñanza universitaria; diferentes estudios han comprobado que la evaluación determina el aprendizaje de los estudiantes” (p.238). Es quizás, por ello que los resultados del hecho de evaluar o ser evaluado cada vez cobran mayor importancia por todos los involucrados en el acto educativo, Castillo y Cabrerizo (2010).

A pesar de las exigencias e innovaciones que en materia evaluativa demanda la educación actual, la evaluación en las aulas universitarias se mantiene en un debate en torno a qué tan efectivas resultan las evaluaciones tradicionales frente a las formativas y discursos técnicos que aluden a formas y herramientas, por lo visto un acercamiento instrumental. Pimienta (2012) manifiestan que muchas veces las disertaciones quedan relegadas a nuevas declaraciones sin que existan cambios importantes dentro del aula de clase.

Además, prevalece la preocupación e insistencia de un modelo “alternativo” cuyo enfoque busque la mejora del aprendizaje, una evaluación que priorice en la verdadera función de la evaluación, función formativa (enfoque constructivista) en lugar de acreditativa. De acuerdo con éstas consideraciones, cabe destacar lo que señala Harris y Bell (citado por Brown y Glasner, 2003) más allá de cambiar los métodos e instrumentos tradicionales, se deben replantear las concepciones y percepciones que se tienen de ellos.

Una de las principales exigencias que la sociedad actual le hace a la universidad y en especial a los docentes es el énfasis en poner atención en el qué y cómo están aprendiendo los estudiantes. Es decir, el docente debe enfocarse en qué están aprendiendo los estudiantes de lo enseñado, qué

importancia le atribuyen a ese aprendizaje y en qué contextos son aplicables los mismos. Como consecuencia surge un reto para el docente, además de saber su materia debe ser capaz de ayudar a comprenderla y por parte del estudiante, éste debe tener una implicación mayor en dicho proceso.

Al respecto Zabalza (2004) manifiesta que los docentes universitarios tienen amplio conocimiento sobre cómo enseñar, pero cómo aprenden o cómo están aprendiendo los estudiantes, muchos no tienen ni la menor idea. Sumado a esto, Boud (citado por Brown y Glasner, 2003) señala: “Los métodos y requisitos de la evaluación probablemente tienen más influencia en cómo y qué aprenden los estudiantes, que cualquier otro factor individual. Esta influencia es posible que tenga mayor importancia que el impacto de los materiales de enseñanza” (p. 24).

Ante esto, es importante que dentro de las universidades y sin importar la asignatura los docentes elaboren estrategias innovadoras para evaluar los aprendizajes y remplazar lo que tradicionalmente se entiende por evaluación (exámenes), así se contribuirá con el uso de métodos, medios o herramientas que tienen una elección sustentada pedagógicamente y que están acompañadas de una contextualización. Esto garantizaría que lo único que debe ser evaluable en las universidades sean los contenidos y las destrezas para recordar cosas, también las actitudes y los valores que se tienen ante el aprendizaje deben ser considerados Arias y Peñaloza (2012).

2.4. La Universidad y sus Estrategias Evaluativas

Antes que nada se hace necesaria una definición de estrategia aun cuando este concepto es muy ambivalente y puede ser empleado en acciones y procesos. Esta palabra según el Diccionario de la Real Academia Española (DRAE) es de origen griego y etimológicamente alude al “arte de dirigir las operaciones militares”. Quizás, el uso popular que se le ha dado a este término en distintos ámbitos permitió que no solo tenga una connotación militar. En cualquier ámbito que se emplee esta expresión nos remite al sentido y la coordinación que ella da en las distintas acciones que se deben realizar para el logro de objetivos u obtener una solución ante una problemática.

Aplicado a la educación este vocablo tiene tres aristas: las estrategias de enseñanza, aprendizaje y evaluación, ya se ha dicho que estos procesos son inseparables. En el caso de las estrategias de enseñanza Díaz y Hernández (2002) se refieren a ellas como los “procedimientos y arreglos que los agentes

de enseñanza utilizan de forma flexible y estratégica para promover la mayor cantidad y calidad de aprendizajes (...) en los alumnos" (p.430). Por su parte González, Castañeda y Maytorena (2009) señala que las estrategias de aprendizaje permiten organizar y diseñar el proceso de aprendizaje de tal manera que pueda el docente mediar y orientar al estudiante en su aprendizaje. En el caso de Glazman y Figueroa (1996) las consideran como formas de trabajo entre el docente y los estudiantes.

En relación con las estrategias de evaluación Díaz y Hernández (2002) hacen referencia a los distintos métodos (procesos que orientan el diseño y la aplicación de las estrategias), técnicas (actividades puntuales de los estudiantes cuando aprenden) y recursos (instrumentos para que el docente y estudiante obtenga información del procesos de enseñanza y aprendizaje) empleados por los docentes con el fin de valorar el aprendizaje de los estudiantes, sus avances, interferencias y poder intervenir de manera efectiva en su proceso de aprendizaje.

En relación con las estrategias de evaluación queda claro el hecho de que no solo debe influir el qué se ha enseñado, también en cómo es enseñado. En este sentido, las estrategias de evaluación promueven la corresponsabilidad en dicho proceso. Por ejemplo, cuando los estudiantes reprueban, toda la responsabilidad es de los estudiantes, el docente y la Universidad quedan exonerados de culpabilidad, esto no siempre es cierto muchas veces es una mirada parcial del problema.

Por otro lado, es lógico pensar que el docente perteneciente a una Universidad goza de ciertas libertades (principalmente autonomía) al momento de seleccionar los contenidos asociados a diferentes estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación y también lo es cuando reflexiona sobre los resultados del proceso de evaluación. En este sentido, la forma en que lo hace y lo pone en práctica dependerá en gran medida de su actitud ante el significado de lo que él considera que es enseñar y evaluar. Sin embargo, en los espacios universitarios el proceso de evaluación queda reducido en muchos casos a pruebas de memorización y por ende la asignación de una calificación.

Aun cuando los docentes universitarios gozan de tantas libertades para ejecutar el proceso de evaluación y diseñar estrategias evaluativas, es notorio que las estrategias aplicadas para dichas prácticas principalmente buscan la comprobación de los aprendizajes, con este objetivo al momento de evaluar no resulta fácil saber cuándo y cómo ha realizado el estudiante los aprendizajes, Santos (1993). Por otro lado, Salinas (2008) alude que las

evaluaciones en las aulas universitarias muchas veces quedan confinadas a una actividad reglamentada y cuya función es certificar, mientras que la función de comprensión y la cualificación del devenir quedan suprimidas.

En este sentido, se está olvidando que a través de las estrategias de evaluación se pueden propiciar en los estudiantes conocimientos, habilidades y procedimientos, pero más, destrezas para solucionar situaciones concretas, para la toma de decisiones ante problemas prácticos, que se promueva el desarrollo de actitudes, hábitos de estudio, que despierte intereses, entre otras tantas. Salinas (2008)

Por otro lado está la necesidad de una estrategia que responda a las exigencias o las particularidades de una asignatura, aquí se ha dejado claro que una sola estrategia no es recomendada y menos posible, cualquier sistema de evaluación de una materia debe estar compuesta por varias estrategias. Además las estrategias de evaluación deben favorecerle al estudiante en su autonomía de aprendizaje, permitiéndole que se haga responsable y reflexione sobre la forma en que está aprendiendo. Ante esto, Cobo y Moravec (2011) rescata el interés por estrategias contextualizadas para evaluar en el cuales "se supere el culto a la medición de los resultados. La clave está en cómo se aprende, no en qué se aprende" (p.61).

Cualquier estrategia metodológica lleva consigo una forma particular de evaluar, algunas son más apropiadas que otras. Esto no quiere decir que deba existir un muro entre otras estrategias o formas posibles para evaluar, al contrario, el docente debe explorar nuevas estrategias y enfoques. Aquí entra en juego la importancia de la autonomía del docente en su asignatura.

3. Lúdica

El vocablo lúdica proviene etimológicamente del latín "ludus", lúdica/co y su significado traduce a juego como actividad humana que genera goce y disfrute. En el Diccionario de la Real Academia Española (DRAE) la lúdica y el juego son tratados como sinónimos, sin embargo, Gonzales, Zeron y Placencia (2008) destaca que una de las diferencias entre juego y lúdica es que ésta última lleva consigo una estrategia didáctica implícita, en otras palabras, se busca mejorar la enseñanza y por ende la evaluación, entendiendo que, la evaluación está inherente a los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Jiménez (2005) “la mayoría de los juegos son lúdicos, pero la lúdica no solo se reduce a la pragmática del juego” (p. 134). Por su parte Martínez (2008) uno de los principales elementos de la lúdica es el juego, y es un recurso educativo que puede ser involucrado en cualquier nivel educativo. Asimismo, Martínez (2008) describe la actividad lúdica como “un ejercicio que proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción. Es una dimensión del desarrollo humano que tiene una nueva concepción porque no debe incluirse solo en el tiempo libre, ni ser interpretada como juego únicamente” (S/P).

La actividad lúdica no es necesariamente el juego físico; hay actividades lúdicas que implican el juego del tipo intelectual, que es donde realmente se reconoce el planteamiento hecho por primera vez por Freud, el primero en plantear el principio de la actividad lúdica como un elemento matriz durante todo el desarrollo del ser humano (no solamente de los niños), como un aspecto fundamental para la formación del sujeto.

Extrapolando estas ideas al ámbito educativo la palabra juego no permite únicamente aludir al disfrute, recreación, diversión u ocio; también permite desarrollar habilidades para la resolución de problemas, habilidades comunicativas, planificación de estrategias, análisis de situaciones, optimización de los recursos, uso de conocimientos que se van adquiriendo durante el desarrollo del juego, entre otras. Ángeles y García (2000) “la psicología cognitiva insiste en el papel del juego en el desarrollo personal. Ni es la única estrategia ni es demostrable que sea la mejor, pero es un instrumento muy interesante que se vive con intensidad en la clase” (p. 123).

Quiere decir, abordar un contenido educativo bajo un enfoque lúdico no es traducir dicho contenido a un juego, simplemente es una modificación a la estructura del contenido, más no al contenido en sí.

4. Las Tecnologías de la Información y Comunicación en la Evaluación Universitaria

La llamada sociedad del conocimiento en general y en particular las (TIC) y la Internet, en gran medida han contribuido en la edificación del mundo globalizado en el cual vivimos. Las TIC pueden ser vistas como un conjunto de herramientas (software y hardware) que permiten el almacenamiento,

procesamiento y transmisión de grandes cantidades de información. Señala Cabero (2007) los rasgos de las TIC se refieren a la inmaterialidad, interactividad, instantaneidad, innovación, automatización, digitalización, interconexión y elevados parámetros de calidad en cuanto a imagen, sonido, video y diversidad.

Cualquier avance en tecnología implica para muchos la transformación educativa. En un principio se pensó que la televisión transformaría la educación y así ha ocurrido con los demás avances de las tecnologías de la información y comunicación. Actualmente se cree que la Internet es la fórmula mágica para cambiar la educación por completo. Sin embargo, y a diferencia de las tecnologías predecesoras como la televisión está consiguiendo resistencia en las aulas de clase en muchas universidades y además pareciera que compite con una de las tecnologías más antiguas como lo son los libros. Algunos alegatos en detrimento de esta medio son: plagio, bajo control, prestigio académico y el facilismo. Con esta visión, es importante decir que la inclusión de las TIC no es el fin último del proceso educativo y menos del proceso evaluativo, considerarlo así sería caer en un reduccionismo, muchas veces se pasa por alto el conocimiento y habilidades que deben tener los implicados en esta inclusión.

La incorporación de las TIC, concretamente, el usos del computador y el acceso a Internet contribuyen en buena medida a lograr estos cambios y por tanto el rol de los involucrados en los procesos de enseñanza y aprendizaje y en el proceso de evaluación. Bazzo (citado por Villarruel, 2012) nos dice que las TIC

...brindan condiciones óptimas para transformar una enseñanza tradicional, pasiva, fundamentalmente centrada en la transmisión del contenido, el profesor y la clase, en otro tipo de educación más personalizada, participativa, centrada en alcanzar aprendizajes diversos y que posea una real significación para cada estudiante. (p. 38).

Entre las potencialidades a resaltar de las TIC en el proceso evaluativo está la retroalimentación inmediata y en función del trabajo realizado por los estudiantes, permitiendo así que el estudiante corrija los errores y complemente su aprendizaje por medio de las diversas fuentes y recursos virtuales que el docente pondrá a su disposición. Cuando se emplean TIC en educación existen tres elementos que deben funcionar de manera articulada: el contenido, las estrategias y las técnicas e instrumentos que serán prioridad.

Un aspecto importante al usar TIC es que no se trata de evaluar tecnologías, se pretende evaluar con tecnologías, cuando esto ocurre se habilita un sinnfín de formas para evaluar habilidades que son imposibles con procedimientos tradicionales; por ejemplo: la creatividad y el aprendizaje autónomo, atributo que debe tener cualquier estudiante universitario y desde luego un profesional. En cuanto a los instrumentos, además de la ejercida por el docente es importante que se involucre la autoevaluación y la coevaluación.

5. Integración de las Actividades Lúdicas y las TIC en la Evaluación de los Aprendizajes

Las estrategias tradicionales (exámenes) no son suficientes, no porque sean malas, se dijo que ningún instrumento es malo o bueno en su totalidad, dependerá de su enfoque y lo que se haga con la información obtenida. Álvarez (2008) manifiesta que en contraposición a la evaluación tradicional han surgido un conjunto de procedimientos denominados evaluación “alternativa”, este término para marcar diferencia con la evaluación “objetiva”. Las estrategias empleadas con este enfoque buscan que el estudiante reflexione, construya y muestre una solución partiendo de las definiciones y ciertas condiciones iniciales. Ciertamente existe una gama de estrategias y recursos teniendo como soporte las TIC, muchas son subutilizadas, tal vez por miedo, por moda o desconocimiento del docente.

Los estudiantes fuera del aula de clase tienen diversas posibilidades con las TIC. No podemos dejar de lado el acceso que cualquier estudiante universitario tiene a la red para hacer múltiples actividades tanto académicas como placenteras. Y aún más, cuando sabemos que la Internet es el primer recurso empleado por los estudiante para obtener información, el libro ha quedado desplazado, de cierta forma, claro está, un poco la alusión está dirigida al consumo de materiales digitales. La Internet está consagrado por los estudiantes como un medio para jugar, discutir y compartir experiencias, tal es el caso de las Redes Sociales.

Las actividades de aprendizaje o evaluación que tienen como estrategia el juego son muy bien aceptadas por los estudiantes, desafortunadamente estas estrategias evaluativas o de aprendizajes se llevaban a cabo en la escuela. En los espacios universitarios se podría decir que es casi nulo este tipo de estrategias para evaluar. Autores como Arias y Peñalosa (2012), MgGonigal

(2011) y Gaete-Quezada (2011) convergen en que las estrategias de evaluación más efectivas son aquellas que tienen como medio las estrategias vinculadas con la diversión, la exploración el compartir experiencias significativas.

Es importante resaltar lo planteado por Villarruel (2012) cuando señala que la innovación no implica algo novedoso, ya que sería un pretexto para legitimar utopías y aforismos. Existen docentes que conciben a la innovación como un cambio en los recursos tradicionales (pizarrón, laminas papel bond entre otros) por recursos tecnológicos (computadores, Tablet), en otras palabras, lo novedoso, lo momentáneo y tentador no resulta muchas veces transformador, sería darle una carácter reduccionista y una mirada funcional; en tanto que la innovación puede ser vista como una forma creativa al momento de considerar los recursos o medios para los procesos educativos (Salinas, 2004). En palabras de Cabero (citado por Villarruel, 2012) “serán necesarios cambios organizativos y administrativos para la incorporación de las TIC, pero también nuevos valores que alimenten la actitud y aptitud de quien aborda la innovación como un sistema y no como un recuso” (p. 44).

Cobo y Moravec (2011) advierten que las TIC deben ser vistas como un puente, no un destino. Lograr conectar saberes son las destrezas que deben ser estimuladas y desarrolladas por los estudiantes sin importar los dispositivos empleados.

6. A manera de conclusión

Los aspectos a resaltar a partir de los cambios necesarios en materia de evaluación de los aprendizajes, incursión de actividades lúdicas e incorporación de las TIC a los procesos de enseñanza y aprendizaje y el proceso de evaluación, se tienen los siguientes:

1. El reto que aún tiene la universidad es cambiar las concepciones e innovar en las prácticas pedagógicas y no solo tecnológicamente, esto se traduce grosso modo a modificar el modelo de enseñanza y de evaluación que ha reinado por muchos años.
2. Las TIC pueden ser una especie de catalizador para el cambio pedagógico o la innovación pedagógica en los espacios universitarios. Por otro parte, este cambio o innovación no debe ser meramente incorporar TIC y seguir con los enfoques ortodoxos y tradicionales para enseñar y evaluar.
3. Las TIC y la lúdica son estrategias de evaluación definitivas en el campo educativo, únicamente se plantea que este tipo de estrategias fusionadas ofrecen una interfaz amigable e interactiva al momento de evaluar aprendizajes.
4. Definitivamente, existen otras estrategias evaluativas (no definitivas) que van más

allá de una cuantificación y que permiten dejar de lado las evaluaciones erradas, repetitivas y en las que existe un énfasis en la técnica y dejan de lado la calidad del aprendizajes.

Notas:

* Carlos Araque. Ministerio de Educación.

** Sergio Alejandro Arias. Docente de la Universidad de Los Andes - Táchira. Doctor.

*** Jorge Eliecer Jaimes. Docente de la Universidad de Los Andes - Táchira. Especialista.

AGRADECIMIENTO: Se hace público el agradecimiento al Consejo de Desarrollo Científico Humanístico Tecnológico y del Arte CDCHTA de la Universidad de Los Andes por su apoyo económico para la realización del presente trabajo como producto del financiamiento del proyecto de investigación identificado con el código NUTA-H-360-13-04-A

Referencias Bibliográficas

- Álvarez, I. (2008). Evaluación del aprendizaje en la universidad: una mirada retrospectiva y prospectiva desde la divulgación científica. *Revista Electrónica Psicoeducativa*, No. 14, Vol. 6 (1). España.
- Ángeles, A y García, M. (2000). Actividades lúdicas en la enseñanza: el juego lúdico. I Congreso Internacional de Español para Fines Específicos.
- Arias, S y Peñalosa, M. (2012). Evaluar los aprendizajes: un enfoque innovador. *Educare*, Vol, 15, No. 51. Venezuela.
- Brown, S y Glasner, A. (2003). *Evaluar en la Universidad. Problemas y Nuevos enfoques*. Universitarias. Madrid.
- Cabero, A. (2007). Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. *Tecnología y Comunicación Educativas* Año 21, No. 45. España.
- Castillo, S y Cabrerizo, J. (2010). *Evaluación Educativa de aprendizaje por competencias*. Pearson Education. Madrid.
- Cobo, C y Moravec, J. (2011). *Aprendizaje invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Col.lecció Transmedia XXI. Barcelona.
- Díaz, F. y Barriga, A. (2002). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: una interpretación constructivista*. México. Mc Graw Hill.

- Diccionario de la Real Academia Española (versión en línea). Disponible: <http://buscon.rae.es/drae/> (Consulta: 10 de enero de 2015).
- Gaete-Quezada, R. (2011). El juego de roles como estrategia de evaluación de aprendizaje universitarios. *Educ. Educ.* Vol. 14, No. 2. Chile.
- Glasman, R y Figueroa, M. (1996). Consideraciones para la elaboración de programas de cursos: Modalidades de trabajo docente alumno en la educación superior. Nuevo León México: Universidad autónoma de Nuevo León.
- González, D; Castañeda, S y Maytorena, M. (2009). Estrategias referidas al aprendizaje, la instrucción y la evaluación. México. Pearson.
- Gonzales, J, Zeron, F y Placencia, M. (2008). El aprendizaje lúdico a través de las nuevas tecnologías: estrategia de enseñanza a distancia. México.
- Jiménez, C. (2005). La inteligencia lúdica: juegos y neuropedagogía en tiempos de transformación. Colombia. Editorial: Cooperativa editorial Magisterio.
- Martínez, L. (2008). Lúdica como estrategia didáctica. Division de apoyo para el aprendizaje. Consultado en <http://genesis.uag.mx/escholarum/vol11/ludica.html>
- McGonigal, J. (2011). Reality is broken: why games make us better and how they can change world. The Penguin Press. New York.
- Pimienta, J. (2012). Las competencias en la docencia universitaria. Preguntas frecuentes. Pearson Education. México.
- Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*. [Artículo en línea]. UOG. Vol.1, nº1. [Fecha de consulta: 10/11/2014]. <<http://ww.uoc.edu/rusc/dt/esp/salinas1104.pdf>>
- Salinas, J. (2008). Evaluación de los aprendizajes en la universidad. Facultad de Educación Universidad de Antioquia. Medellín.
- Santos, M. (1993). La evaluación: un proceso de dialogo, compresion y mejora. *Investigación en la escuela*, No 20. Universidad de Málaga.
- Tejedor, F. (2001). El reto de la evaluación de los aprendizajes en tiempos de cambio. Universidad de salamanca. España.
- Villarruel, M. (2012). Innovar desde las tecnologías de la información y comunicación. *RIED*, Vol. 15, No. 1. México.
- Zabalza, M. (2004). Innovación en la enseñanza universitaria. Contextos educativos. Universidad de Santiago de Compostela.