



Diseño de pruebas objetivas

Enter ↵

Diplomado en educación superior en salud con nuevas tecnologías 5ta versión



EVALUACIÓN

LOGO

EVALUACIÓN

- 1 Análisis de una cosa que determina su valor, importancia o trascendencia.
 - 2 Determinación del grado de conocimientos alcanzado por un estudiante en un tiempo determinado.
- f.* Acción y efecto de evaluar.
EDUC. Estimación y **control** continuado del aprendizaje y desarrollo general del estudiante.

DISEÑO DE UNA PRUEBA OBJETIVA

Son instrumentos que analizan el dominio de los objetivos de aprendizaje en las distintas áreas

Existen dos tipos de aprendizaje:

- Teórico
- Práctico

4 tareas que podemos pedir a los estudiantes: reconocer, reconstruir, relacionar y generar

DISEÑO DE UNA PRUEBA OBJETIVA

APRENDIZAJE PROCESO	Teórico «Saber»	Práctico «Saber hacer»
Reconocer	Selección múltiple Correspondencia	Selección múltiple Correspondencia Discriminar el grado de adecuación vía observación
Reconstruir	Completar (frases) Ensayar Respuesta breve Situación general	Completar (ejecución) Ensayar Respuesta breve Situación real Resolución de problemas
Relacionar	Ensayar Situación real Selección múltiple	Ensayar Situación real Selección múltiple Comparar ejecuciones con ideas o estándares
Generar	Resolver problemas	Resolver problemas Situación real Ensayar Completar (ejecución)

DISEÑO DE UNA PRUEBA OBJETIVA

Con una prueba objetiva se busca “estimar” el nivel instructivo del estudiante.

¿Como?

Usando una serie **variable** de preguntas claras y breves

Entonces:

Su calificación es objetiva **independiente** de quien la corrige

Fases para el diseño de una prueba objetiva



1: Planteamiento de la prueba

2: Elaboración de la prueba

3: Aplicación y organización de los resultados

Fases para el diseño de una prueba objetiva

1: Planteamiento de la prueba

- Prueba diagnostica inicial
- Prueba formativa
- Prueba sumativa
- Prueba de velocidad
- Prueba de poder o potencia máxima

Un ejemplo de matriz o tabla de especificaciones

LOGO

	Evocación de conocimientos	Comprensión de conceptos	Aplicación de contenidos	PONDERACIÓN DE CONTENIDOS
Adaptación del PC	1 (2%)	1 (2%)	4 (8%)	6 (12%)
Proceso de disquetes	2 (4%)		5 (10%)	7 (14%)
Organización del trabajo	1 (2%)		4 (8%)	5 (10)
Ejecución de programas	3 (6%)	2 (4%)	8 (16%)	13 (26%)
Órdenes de MS-DOS	5 (10%)	1 (2%)	10 (20%)	16 (32%)
Anomalías de funcionamiento	1 (2%)		2 (4%)	3 (6%)
PONDERACIÓN DE CONDUCTAS (OBJETIVOS)	13 (26%)	4 (8%)	33 (66%)	50 (100%)

Elección del tipo de preguntas o ítems

LOGO

- ❖ Ítems de elección de respuesta única y múltiple
 - Ítems de evocación de recuerdos
 - Respuesta simple
 - Completar la frase
 - Ítems de reconocimiento y de elección de respuesta
 - Elección entre varias respuestas
 - Falso o verdadero
 - Asociación de conocimientos

Formulación de los items

Puntos a tomar en cuenta:

- ❖ Claridad en la formulación
- ❖ Brevedad en el enunciado
- ❖ Redacción correcta de los enunciados
- ❖ Un solo contenido/objetivo
- ❖ Redactar los elementos de forma alternativa

Formulación de los items

LOGO

Pero si usamos alternativas múltiples debemos además....

- ❖ Ofrecer alternativas distrayentes
- ❖ La posición de la respuesta correcta debe ser aleatoria
- ❖ Buscar concordancia gramatical entre el enunciado y la respuesta
- ❖ Asegurar previamente la puntuación a cada respuesta



gracias

Posgrado de medicina UMSS

2014