

# 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)



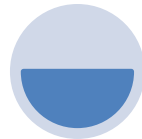
# LÍNEAS DE ACCIÓN EN HSE

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



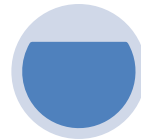
## **Distintos modelos conceptuales**

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



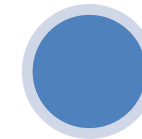
## **Diversidad de métodos**

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.



- **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.

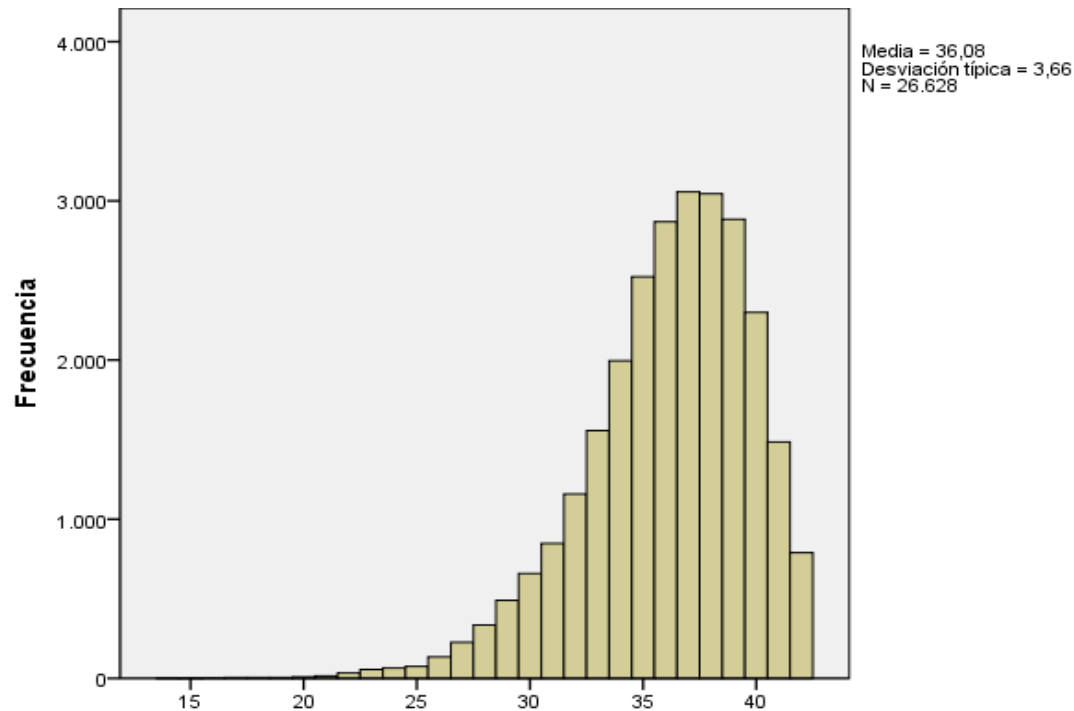


## ENFOQUE INICIAL

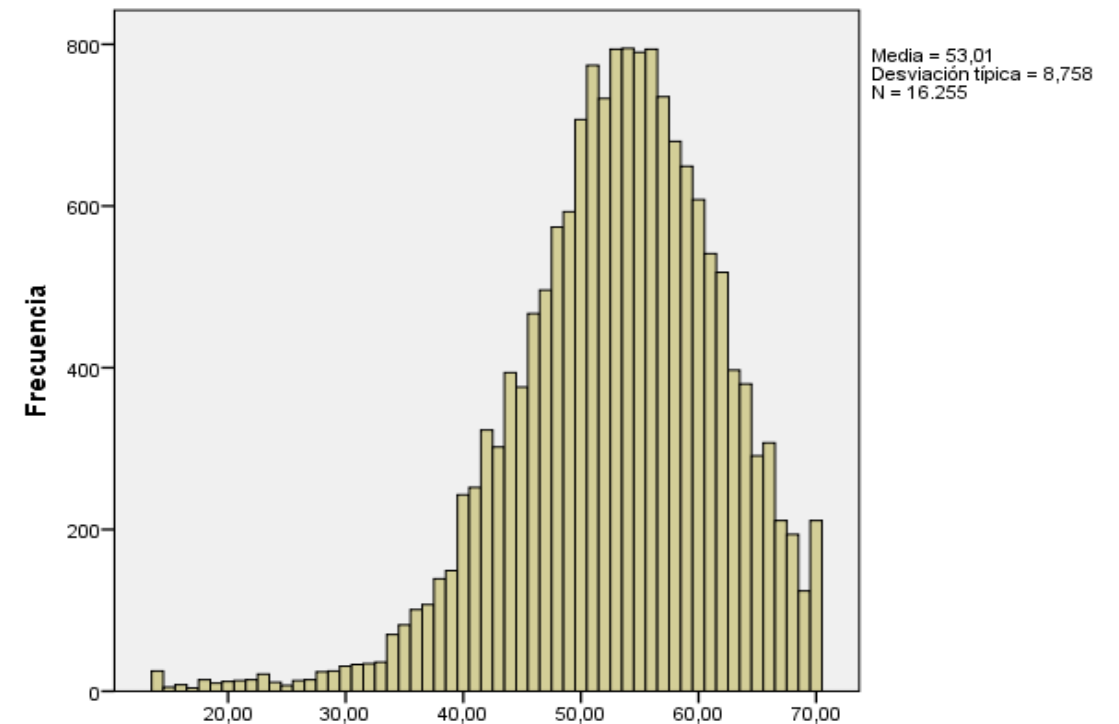
### • FEPBA y FESBA 2016 - Resultados

- 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

*Involucramiento escolar*



*Autoconcepto académico*



## 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.

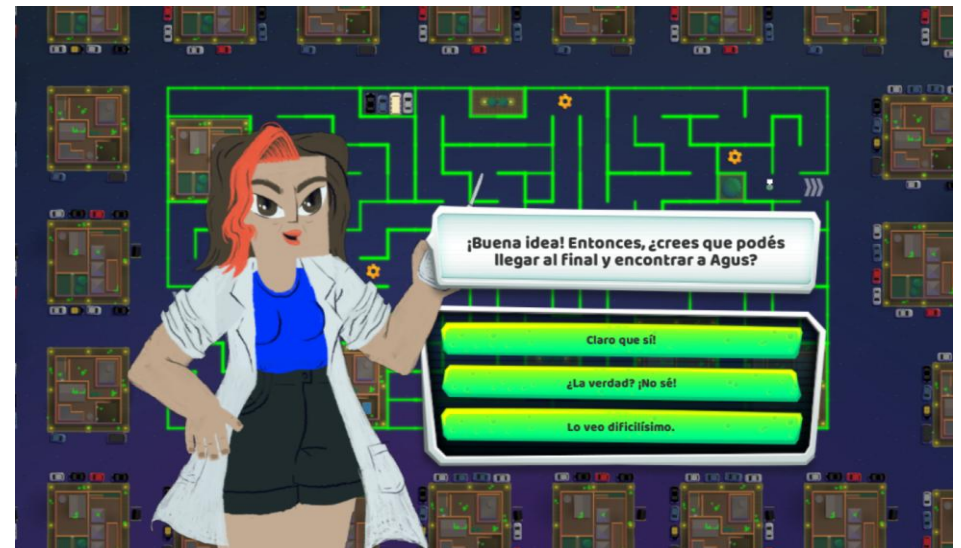




## LÍNEA DE ACCIÓN ACTUAL

### • 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



Vamos Buenos Aires