

# La evaluación auténtica

[¿Qué es?](#)

[Principales características](#)

[Ejemplos](#)

[Artes y Humanidades](#)

[Ciudad y Urbanismo](#)

[Ciencias de la Salud](#)

[Capacitación Digital](#)

[Comunicación e Información](#)

[Cooperación](#)

[Diseño, Creación y Multimedia](#)

[Derecho y Ciencia Política](#)

[E-learning](#)

[Economía y Empresa](#)

[Executive education](#)

[Informática, Multimedia y Telecomunicación](#)

[Psicología y Ciencias de la Educación](#)

[Turismo](#)

[Referencias bibliográficas](#)

## ¿Qué es?

Existen numerosas definiciones de esta estrategia, pero todas comparten una idea:

La evaluación auténtica es aquella que **propone actividades que reflejan situaciones auténticas de la vida real.**

Por lo tanto:

- Plantea **actividades que conectan al estudiantado con situaciones reales de la vida cotidiana o del entorno profesional.**
- Según se ha podido observar,<sup>1</sup> las evaluaciones auténticas dotan al estudiantado de una serie de competencias que mejoran mucho su empleabilidad, ofreciéndoles habilidades prácticas que los preparan para desarrollar la tarea profesional de su ámbito de estudio y proporcionándoles oportunidades para aplicar de forma eficaz los aprendizajes.
- **No prevé actividades fragmentadas**, se aleja del planteamiento de actividades basadas en la repetición de ejercicios, de actividades basadas solo en preguntas y respuestas, o de actividades que se limiten a reproducir contenidos sin una aplicación práctica. Por el contrario, invita a resolver situaciones complejas que requieren integrar diferentes conocimientos y habilidades a la vez (en definitiva, competencias).
- El **diseño del proceso** de enseñanza-aprendizaje auténtico y el de la evaluación auténtica tienen que ser coherentes; los dos buscarán situaciones reales, en línea con las competencias profesionales propias del área de estudio. Así, se utilizarán estrategias metodológicas y recursos que las fomenten (trabajo cooperativo, resolución de casos, simulaciones, evaluación continua, rúbricas de evaluación, portafolios, etc.).

---

<sup>1</sup> Villarroel, V., Bruna, D., Bruna, C., Brown, G., Boud, D. (2024). [Authentic assessment training for university teachers](https://doi.org/10.1080/0969594X.2024.2350395). *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 1-19. <https://doi.org/10.1080/0969594X.2024.2350395>

## Principales características

Una vez más, la literatura ofrece varias caracterizaciones de este tipo de evaluación que, a grandes rasgos, podemos resumir como sigue:

La evaluación auténtica tiene que proponer / prever...	
<b>Contexto realista</b>	<p>Por ejemplo, ofrece un contexto realista con actividades como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La resolución de un caso (real o simulado)</li> <li>• La realización de un proyecto</li> </ul>
<b>Tareas significativas</b>	<p>Son aquellas que huyen de resolver problemas abstractos y ponen el foco en resolver las situaciones prácticas del contexto.</p> <p>Por ejemplo, serían tareas significativas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La planificación de un presupuesto</li> <li>• La resolución de un problema relacionado con la comprensión lectora</li> <li>• La argumentación para defender una causa, etc.</li> </ul>
<b>Colaboración</b>	<p>A pesar de no ser imprescindible, tendrían que fomentarse, pues, muchos contextos reales (laborales, profesionales), que requieren trabajo en equipo.</p>
<b>Retroalimentación formativa</b>	<p>Una retroalimentación formativa de calidad permitirá al estudiantado:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar las posibilidades de mejora de su trabajo.</li> <li>• Identificar los puntos fuertes de este trabajo.</li> </ul> <p>De este modo, no nos focalizamos en la calificación final, sino que promocionamos el aprendizaje a través de la evaluación.</p> <p>Se centra tanto en el proceso como en el producto final.</p>
<b>Instrumentos de evaluación</b>	<p>La evaluación auténtica se caracteriza por utilizar un amplio abanico de instrumentos de evaluación. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbricas</li> <li>• Portafolios</li> <li>• Debates</li> <li>• Productos orales o escritos (demostraciones, experimentos, proyectos, etc.)</li> <li>• Tipologías de evaluación diversas (continua, autoevaluación, evaluación entre iguales, etc.)</li> <li>• Etc.</li> </ul>

## Ejemplos

A continuación se ofrecen algunos ejemplos de evaluación auténtica clasificados por su aplicabilidad a cada una de las áreas de [conocimiento de la UOC](#). No obstante, la mayoría pueden ser adaptables a varias áreas.

- **Proyecto de investigación histórica o literaria** (OpenAI, 2024). Los estudiantes seleccionan un tema relevante dentro del campo de la historia o la literatura, hacen una investigación exhaustiva utilizando fuentes primarias y secundarias, y redactan un ensayo académico o preparan una presentación multimedia sobre sus descubrimientos. Su trabajo es evaluado en función de la profundidad del análisis, el uso adecuado de las fuentes y la claridad de la presentación.
- **Reunión pública** (Arnold, Lydia, 2022). Los estudiantes investigan una cuestión controvertida que acarrea implicaciones para las comunidades. La "cuestión" puede ser un nuevo desarrollo (por ejemplo, cambios en el diseño de carreteras o un nuevo desarrollo de viviendas...). Los estudiantes realizan una investigación y preparan una presentación para una reunión pública. Tienen que utilizar argumentos basados en evidencias, estar preparados para responder preguntas y asegurarse de que las cuestiones complejas se comuniquen de manera accesible. Las presentaciones podrían ser grabadas, con preguntas enviadas de manera asincrónica...
- **Triple Salt** (Arnold, Lydia, 2022). Los estudiantes se presentan con un problema abierto dentro de un área profesional, por ejemplo, un caso clínico... El tema se enmarca a través de un enfoque de *role-playing*, por ejemplo, "clínica simulada"... El problema tiene que ser abierto y contar con múltiples posibles caminos para seguir en lugar de una única respuesta. La evaluación requiere que el estudiante pase por tres pasos:
  1. Conocer al paciente para establecer la situación y hacer cualquier pregunta aclaratoria.
  2. Irse y desarrollar una investigación sobre el tema utilizando un recurso apropiado.
  3. Volver al paciente y presentar recomendaciones.Gran parte de la literatura sobre el triple salto se basa en el ámbito clínico, pero este formato puede aplicarse a diferentes contextos, por ejemplo, topografía, arquitectura, recursos humanos.

- **Creación de un recurso didáctico sobre competencia TIC.** Se pide al estudiantado que genere un recurso didáctico (por ejemplo, una guía de uso) sobre alguno de los temas estudiados en el aula. Evidentemente, el soporte del recurso tendrá que ser digital. El trabajo puede hacerse de forma individual o grupal. La evaluación puede hacerla el profesorado, pero también puede tenerse en cuenta la evaluación por pares.
- **Escribir un artículo de prensa profesional** (Arnold, Lydia, 2022). Se pide a los estudiantes que creen un artículo para la prensa profesional que pueda estar relacionado con su disciplina o con otras. Esto da la oportunidad de explorar diferentes estilos de escritura profesionales... Anima a los estudiantes a relacionarse con la prensa profesional relacionada con diferentes áreas de carrera. Podría dar lugar a algunas presentaciones reales. Puede añadirse un elemento para compartir entre iguales para generar comentarios o para promover la coautoría. El artículo puede generarse mediante una investigación documental, una investigación primaria o una investigación bibliográfica, o puede ser un artículo de opinión. Para desarrollar todavía más su trabajo, los estudiantes también pueden desarrollar publicaciones en las redes sociales para acompañar su artículo para fomentar su lectura.
- **Creación de un vídeo (contexto de simulación)** (Arnold, Lydia, 2022).  
Contexto: una organización benéfica u organización local pide la creación de un vídeo. El vídeo puede tomar muchas formas, por ejemplo para ayudar a educar a los escolares locales, para educar a los visitantes a un lugar específico, para concienciar sobre cuestiones importantes con base científica. La evaluación se centra en el proceso (trabajo en equipo y trabajo con clientes), así como en el producto. Además de apoyar al aprendizaje del tema, los estudiantes desarrollan el trabajo en equipo, las habilidades digitales, la gestión del tiempo y las habilidades de gestión de proyectos.
- **Diseño de una campaña publicitaria** (OpenAI, 2024).  
Los estudiantes tienen que crear una campaña publicitaria completa para un producto o servicio real o ficticio. La campaña tiene que incluir anuncios para varios medios, como por ejemplo carteles, anuncios digitales, vídeos promocionales y contenido para redes sociales.  
Objetivo: desarrollar habilidades en la creación de contenidos multimedia, estrategias de marketing y uso de diferentes plataformas de comunicación.  
Criterios de evaluación: creatividad, coherencia visual y de mensaje, calidad técnica, y capacidad para llegar al público objetivo.

- **Simulación de un juicio.** A lo largo del curso se va preparando la simulación de un juicio que se hará al finalizar el semestre. Fases que pueden preverse (OpenAI, 2024):
  - Selección del caso judicial - formación de grupos. El profesorado propone varios casos posibles y propone que cada cual elija el que más le gustaría trabajar. De este modo se van formando grupos de trabajo.
  - Equipos legales - distribución de roles dentro de cada grupo. Cada grupo de trabajo forma sus equipos legales, cada uno con abogados defensores y acusadores.
  - Preparación del caso - trabajo en grupo. Los estudiantes tienen que preparar el caso, incluyendo la recopilación de pruebas, la investigación de la legislación aplicable y la preparación de argumentos legales sólidos para su caso.
  - Desarrollo del juicio - trabajo grupal con recurso multimedia. Se simula la celebración del juicio a través de una plataforma virtual (y, por ejemplo, grabando un vídeo). Los estudiantes tienen que presentar sus casos, interrogar a los testigos, argumentar ante el juez y el jurado, y responder a las objeciones.
  - La simulación podría terminar con el desarrollo del juicio, o también podría pedir un trabajo individual de valoración del resultado.
  
- **Diseño de un programa formativo y configuración del entorno digital.** Se propone hacer, de manera individual, un pequeño proyecto de formación con dos grandes ejes:
  - Diseño instruccional (objetivos, competencias, enfoque pedagógico, estructura de la formación, programación, materiales docentes, evaluación, etc.).
  - Diseño tecnológico (configuración de una plataforma LMS para que apoye al diseño instruccional, o una parte de este diseño).
  
- **Explicación de datos** (Arnold, Lydia, 2022). Se dirige a los estudiantes a un conjunto de datos, por ejemplo, un conjunto de cuentas empresariales o medidas de pruebas de productos, y se les pide que hagan los cálculos y preguntas relacionadas. A continuación, los estudiantes tendrán que describir los pasos que han seguido, como si estuvieran explicándolo a un cliente, o colega, con lo cual toma la forma de una simulación. Este paso puede ampliarse si se pide a los estudiantes que saquen conclusiones y hagan recomendaciones en forma escrita o verbal. A pesar de que todos los estudiantes pueden tener los mismos cálculos, crearán una narrativa única

para demostrar su propia comprensión profunda. La explicación puede ser escrita, o podría ser audio, o podría ser hecha mediante una videollamada grabada.

- **Estudio de caso.** Puede hacerse en forma de trabajo individual, o grupal. Seguiría las siguientes fases (OpenAI, 2024):
  - Descripción del caso: habrá que presentar un caso al alumnado.
  - Sobre este caso se planifican varios elementos de estudio. Por ejemplo: análisis de mercado internacional, estrategia de entrada al mercado, riesgos y oportunidades, plan de acción.
  - La evaluación podría hacerse desde diferentes perspectivas (evaluación por pares, evaluación por parte del profesorado, evaluación del producto final, evaluación del producto final y del proceso, etc.).
  
- **Desarrollo de una aplicación.**
  - Se ofrece al estudiantado la descripción del proyecto (objetivos, alcance, tecnología requerida, etc.).
  - El estudiantado tiene que crear la solución tecnológica requerida.
  - Se valora la corrección de las funcionalidades, la documentación del software, la optimización del código, el rendimiento, etc.
  
- **Diseñar un cuestionario de cálculos** (Arnold, Lydia, 2022). Cuando hay un requisito para que los estudiantes hagan cálculos, como en cursos de ingeniería o contabilidad, puede pedirse que los estudiantes desarrollen un cuestionario de cálculos. Enseñar a los estudiantes sobre el diseño de preguntas, incluyendo cómo son los "buenos distractores" (es decir, respuestas incorrectas), hará que los estudiantes dediquen tiempo a investigar errores y malentendidos comunes para incluir en sus respuestas del cuestionario. Estos incluso pueden ser explicados en un anexo del cuestionario. Esta puede ser una evaluación exigente que ayuda a los estudiantes a reconocer y apreciar dónde podrían cometer errores.
  
- **Diseña una evaluación auténtica** (adaptación de la ficha "20. Design your own assessment", Lydia Arnold, 2022). Se cogen resultados de aprendizaje de los estudios y se pide a los propios alumnos que diseñen una tarea para demostrar los resultados. La tarea puede empezar con un debate virtual en que se haga una lluvia de ideas. A continuación, de manera individual, cada estudiante llevará a cabo un proyecto de evaluación a partir de los resultados del debate y de una investigación de literatura relacionada. Finalmente puede

llevarse a cabo un proceso de evaluación por pares en que se creen parejas de estudiantes y cada cual corrija el trabajo de la otra persona.

- **Creación de una guía digital** (Arnold, Lydia, 2022). Los estudiantes pueden utilizar la tecnología móvil para crear guías virtuales sobre lugares específicos. Mediante una combinación de texto, fotografías, audio y vídeo, pueden presentar una descripción o análisis en profundidad de especies, elementos del paisaje o lugares concretos. Esta actividad puede hacerse individualmente o en grupo. Si los productos finales se publican en línea, pueden combinarse con códigos QR en el lugar para que otros puedan usar la guía o proponer mejoras.

## Referencias bibliográficas

Villarroel, V., Bruna, D., Bruna, C., Brown, G., Boud, D. (2024). Authentic assessment training for university teachers. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 1-19. <https://doi.org/10.1080/0969594X.2024.2350395>

Latorre, M., Menéndez, J. L., (2015), La contribución de las rúbricas a la práctica de la evaluación auténtica. <https://raco.cat/index.php/Observar/article/view/307094/397074>

Barrientos-Hernán, E. J., López-Pastor, V., Pérez-Brunicardi, D. (2020), Evaluación auténtica y evaluación orientada al aprendizaje en educación superior. Una revisión en bases de datos internacionales. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 2020, 13(2), 67-83. [https://revistas.uam.es/riee/article/view/riee2020\\_13\\_2\\_004/12074](https://revistas.uam.es/riee/article/view/riee2020_13_2_004/12074)

Grupo AFIA - UOC (2023). [FRAMEWORK DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES](#)

Fuenzalida Valdebenito, C., Cisternas León, T., Alarcón Muñoz, P., Giscard Sánchez, P., Romero Pérez, J. (2024). Estrategias de evaluación auténtica en contextos virtuales y presenciales de educación superior. Una experiencia en formación inicial docente. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 18(1), e1811. <https://doi.org/10.19083/ridu.2024.1811>

Córdoba, M. E. (2013), Evaluación auténtica. Instituto Tecnológico de Santo Domingo (INTEC). <https://www.intec.edu.do/downloads/documents/profesorado/evaluacion-autentica.pdf>

Arnold, Lydia. (2022). Authentic Assessment. Top Trumps. Cards to provoke discussion and reflection around authentic assessment approaches in higher and further education. <https://lydiaarnold.net/2022/11/14/expanded-assessment-top-trumps/>

OpenAI. (2024). ChatGPT [software de inteligencia artificial]. Recuperado en mayo de 2024.