

## ¿Por qué observar y retroalimentar clases?



## ¿Qué observar y retroalimentar en una clase de matemática?



#### **Indicadores generales**

- Objetivo de la clase
- Cierre de la clase
- Disposición de la sala de clases
- Uso de recursos
- Uso del tiempo
- Participación e involucramiento de los estudiantes
- Monitoreo del trabajo de los estudiantes
- Clima de aula

#### **Indicadores específicos**

- Expresión verbal
- Lenguaje matemático
- Uso de distintas representaciones y/o procedimientos
- Promoción del pensamiento
- Aprovechamiento del error
- Uso de las producciones matemáticas de los estudiantes
- Errores matemáticos

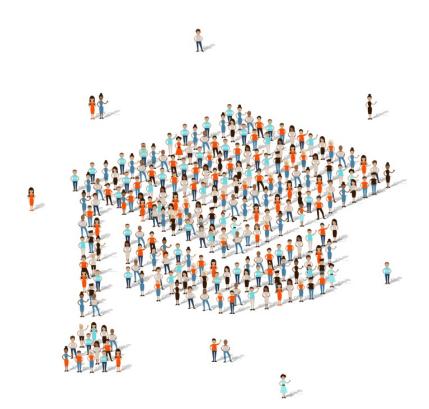


## Promoción de pensamiento

Las oportunidades que tienen los estudiantes de pensar en torno a ideas, conceptos o procedimientos y elaborar argumentos.

Se observa si hacen preguntas o requerimientos que promuevan la reflexión, explicaciones o planteamiento de conjeturas.

También se observa que el profesor dé tiempo a los estudiantes para elaborar sus respuestas.



## Promoción de pensamiento

#### **ADECUADO**

Se plantean <u>preguntas o requerimientos</u> que cumplan con alguna de las siguientes características:

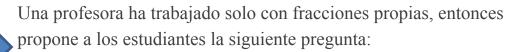
- Provocan a los estudiantes a pensar y analizar ideas, conceptos o procedimientos.
- Demandan elaboración y comunicación de argumentos
- Implican extensión de una situación (ejemplo: cambiar las condiciones, generalizar, analizar invariantes, etc.)

Y los estudiantes tienen <u>tiempo</u> suficiente para sus elaboraciones

## Promoción de pensamiento

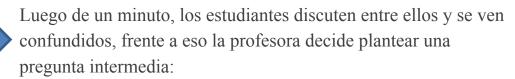
#### **EJEMPLO**

Pregunta que cambia condiciones



¿Cómo representarías gráficamente una fracción cuyo denominador es mayor que el numerador en una fracción? Por ejemplo:  $\frac{5}{3}$ 

Tiempo



Replantear pregunta

¿Cómo representaríamos una fracción cuyo denominador es igual al numerador? Por ejemplo:  $\frac{5}{5}$ 

## Aprovechamiento del error

Se observa si el profesor está atento a responder errores y dificultades de los estudiantes. Además, se observa si incorpora errores y dificultades de los estudiantes en el desarrollo de la clase como una instancia de aprendizaje.

La incorporación del error consiste en recoger las dudas o dificultades y errores y trabajarlos como una forma de profundizar y ampliar conocimiento.



### Aprovechamiento del error

#### **ADECUADO**

El profesor responde frente a la mayoría de los errores y/o dificultades de los estudiantes y al menos una de esas respuestas permite corrección conceptual (puede ser una explicación del profesor, una pregunta de devolución, proponer una tarea, etc.)

Se socializa al menos uno de los errores y/o dificultades de los estudiantes y se discute para analizarlo de manera profunda y conceptual.

## Aprovechamiento del error

#### **EJEMPLO**

Un estudiante amplifica  $\frac{2}{3}$  por 2 de la siguiente manera:

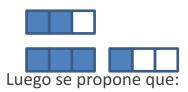
$$\frac{2}{3} \cdot 2 = \frac{4}{3}$$

#### **CORREGIR**

Indicar al estudiante que para amplificar se multiplica tanto el numerador como el denominador por el mismo número, luego lo correcto es:

#### **REMEDIAR**

Se recuerda que mediante la amplificación se obtienen fracciones equivalentes y se le sugiere al estudiante graficar para chequear la equivalencia:





## ¿Cómo retroalimentar?

- Organizar **tiempo**
- Generar un **clima de confianza** que permita un trabajo colaborativo en la reunión de retroalimentación
- Hacer comentarios basados en la **evidencia** y en criterios pedagógicos
- Establecer una conversación que promueva el **diálogo reflexivo** a través de preguntas
- Reconocer **elementos positivos** de la práctica docente
- Fijar metas posibles de alcanzar y coherentes con el propósito de la observación



# Desafíos a partir de nuestros aprendizajes

**Indicadores generales** 

Clima de aula y Consideración de la perspectiva de los estudiantes.

**Indicadores específicos** 

Uso de diversas representaciones y procedimiento Promoción de pensamiento.

Indicadores que menos se movilizaron a un año de trabajo

Consideración de la perspectiva de los estudiantes y Aprovechamiento de error.

