

EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS GENÉRICAS EN LA UNIVERSIDAD A TRAVÉS DE ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

(Estado de la cuestión de una investigación en desarrollo)

Autores: Yovanni Ruíz, Mercedes García, Chantal Biencinto

RESUMEN

La Convergencia hacia el EEES está suponiendo para la universidad española una reformulación de las metodologías docentes, basadas en el enfoque de competencias y el diseño de la evaluación continua durante el proceso de enseñanza y aprendizaje. En respuesta a estos retos estamos investigando sobre la Evaluación de Competencias en el contexto de los EVEA, específicamente el abordaje de las Competencias Genéricas relacionadas con la formación integral de la persona para desempeñarse adecuadamente en el contexto personal, social y organizacional. Haciendo una complementariedad entre Pedagogía y Tecnología, planteamos diseñar y valorar un sistema de evaluación de competencias genéricas, en EVEA B-learning, tales como: planificación, toma de decisiones, trabajo en equipo, razonamiento crítico, creatividad y liderazgo.

En esta comunicación presentamos un avance del trabajo realizado hasta la fecha, con dos objetivos claros: (a) revisar el estado de la cuestión, sobre las competencias en el ámbito curricular y su evaluación en la Educación Superior; y (b) describir la estrategia de evaluación creada en el entorno B-learning. Uno de los hallazgos más destacados es la tendencia en la evaluación de los aprendizajes con especial atención en las competencias genéricas, en el marco de la educación en línea caracterizada por: (a) colaboración, (b) conectividad, y (c) construcción y socialización del conocimiento.

Palabras claves: Evaluación, Competencias Genéricas, Entornos Virtuales de Enseñanza y Aprendizaje, B-learning.

Eje temático: Formación para el uso de las TIC.

INTRODUCCIÓN

En respuesta a la exigencia que supone la Convergencia hacia el EEES en cuanto a la reformulación de las metodologías docentes, basadas en el enfoque de competencias y el diseño de la evaluación continua durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, surge el presente trabajo sobre la Evaluación de Competencias en el contexto de los Entornos Virtuales de Aprendizaje, específicamente el abordaje de las Competencias Genéricas relacionadas con la formación integral de la persona que le permita desempeñarse adecuadamente en el contexto personal, social y organizacional. En concreto nos estamos refiriendo a competencias instrumentales (planificación y toma de decisiones), interpersonales (trabajo en equipo y razonamiento crítico) y sistémicas (liderazgo y creatividad). Se tiene previsto desarrollar el trabajo con Universidades Españolas que ofrecen titulación de grado de carácter oficial, en el marco del Espacio Europeo de Educación Superior, específicamente con Facultades de Educación, en un escenario *b-learning*.

De modo que, haciendo una complementariedad entre Pedagogía y Tecnología, planteamos diseñar y valorar un sistema de evaluación de competencias genéricas en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje B-learning, que le permita a los docentes disponer de estrategias metodológicas para evaluar el aprendizaje de las competencias objeto de estudio en este trabajo y, además, sirva como herramienta para facilitar la gestión de la evaluación.

Bajo este marco de referencia presentamos un avance de la tesis doctoral “Evaluación de competencias genéricas en la Universidad. Estudio comparativo en entorno b-learning y presencial. Inscrita en el Grupo de Investigación Pedagogía Adaptativa de la Universidad Complutense. En esta comunicación nos planteamos dos objetivos: (a) revisar el estado de la cuestión, sobre las competencias en el ámbito curricular y su evaluación en la Educación Superior; y (b) describir la estrategia de evaluación creada en el entorno B-learning.

COMPETENCIAS GENÉRICAS Y ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE - EVALUACIÓN EN EDUCACIÓN SUPERIOR: INVESTIGACIÓN PREVIA Y RESULTADOS

La revisión teórica sobre el constructo competencias refiere un entramado de saberes complejos (conocimientos, habilidades y destrezas), que conjugados con actitudes (motivación, interés, disposición, etc.) y valores, permiten actuar con

asertividad en contextos que acreditan el desempeño del individuo para hacer frente o dar solución a situaciones propias de las dimensiones del ser humano (individual, familiar, organizacional y social). Desde esta concepción es fundamental para el desempeño de la competencia, la experiencia, la formación, la adecuación del saber y del saber hacer, así como también la disposición de la persona para querer realizar los comportamientos que conforman a la competencia (querer hacer).

En este marco conceptual situamos la investigación con la intención de aportar un mayor conocimiento a una línea iniciada hace escasamente una década. Entre las investigaciones realizadas, centradas en competencias genéricas en Educación Superior, destacaríamos los resultados encontrados por los siguientes trabajos:

1. Corominas (2001). La muestra de 219 alumnos y 35 profesores de la diplomatura de Ciencias Empresariales de la Universidad de Girona, atribuyen alta importancia a las siguientes competencias genéricas, en el siguiente orden: (a) responsabilidad, (b) autodirección y autoformación,; (c) planificación, organización y gestión; (d) honestidad, (e) comunicación, (f) persistencia, y (g) relaciones personales. En los últimos lugares y en orden decreciente: (h) asertividad, (i) autopromoción, (j) creatividad, (k) comprensión de sistemas, y (l) liderazgo.

2. Aquilino y otros (2006). Resaltan que, para un ingeniero, las competencias instrumentales son fundamentales ya que desarrollan su capacidad de organizar y de estructurar el trabajo, mucho más cuando se espera que asuma la dirección de los grupos a su cargo. El trabajo en equipo del ingeniero será un factor determinante de su éxito y de sus probabilidades de ascenso en una organización. También es necesario disponer de capacidad de dirección y liderazgo para encaminar objetivos.

3. Corominas, Tesouro, Capell, Teixidó, Pélach, y Cortada (2006). La muestra de 277 profesores de la Universidad de Girona, de las Facultad de letras, Ciencias, Derecho, Económicas y Empresariales, Educación y Psicología, Escuela Politécnica, Escuela de Enfermería y Escuela de Turismo, valoran como importante en el perfil de formación de los estudiantes, las siguientes competencias genéricas: toma de decisiones y solución de problemas, comunicación, gestión de la información, trabajo en equipo, relaciones interpersonales, disposición hacia la calidad y liderazgo. Los profesores piensan que las competencias sobre las que deben ser directamente formadas son: relaciones interpersonales, trabajo en equipo, toma de decisiones y solución de problemas. Por otro lado, piensan que las competencias comunicación y gestión de la información son esenciales para el trabajo en el aula universitaria. En cambio, valoran

escasamente las competencias liderazgo, iniciativa, dirección, y organización y gestión, que precisamente, son competencias muy valoradas en el ámbito laboral.

4. González Maura y González Tirados (2008). Las condiciones de desempeño profesional en el presente exigen, además de competencias específicas propias del ejercicio de una profesión, competencias genéricas que permitan al profesional ejercer eficientemente la profesión en contextos diversos, con autonomía, flexibilidad, ética y responsabilidad.

5. Palmer Pol, Montaña Moreno, y Palou Oliver (2009). Los resultados del estudio señalan que los académicos y empleadores reconocen la importancia de la formación en competencias genéricas, especialmente los empleadores. Académicos y empleadores coinciden en señalar que la competencia trabajar en equipo es importante en la formación y para el desempeño profesional. Los académicos reconocen la importancia de competencias relacionadas con el proceso de aprendizaje como el pensamiento analítico, la capacidad para encontrar nuevas ideas y soluciones y las habilidades de investigación. Los empleadores reconocen la importancia de competencias relacionadas con la capacidad de utilizar herramientas informáticas, la capacidad de utilizar el tiempo de forma efectiva y la capacidad para redactar informes o documentos.

De estos resultados podríamos deducir dos aspectos de igual importancia, en primer lugar la necesidad de promover espacios de formación que atiendan al desarrollo del conocimiento en un área particular, así como las habilidades y actitudes que permiten llevar a la acción dicho conocimiento. En segundo lugar la responsabilidad que tenemos los docentes universitarios respecto al diseño e implementación de estrategias metodológicas que ofrezcan a los estudiantes escenarios formativos orientados al aprendizaje y evaluación de competencias genéricas, que le permitan el desarrollo efectivo en el campo laboral y a su vez seguir aprendiendo a lo largo de la vida.

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN EN ENTORNOS B-LEARNING

Para el desarrollo de este punto consideramos importante abordar, en concreto, algunas experiencias pedagógicas que nos permitan aproximarnos al estado de la cuestión del tema en estudio.

Barragán (2005) presenta el portafolio como metodología de evaluación y aprendizaje. Entre los aportes más significativos de este trabajo están: (a) el uso del

portafolio como metodología de evaluación, con énfasis en la evaluación formativa que ha de utilizarse en beneficio de los estudiantes, para desarrollar procesos de orientación hacia nuevos aprendizajes; (b) una metodología práctica, a partir de un caso real, para la estructuración del portafolio; y (c) criterios e indicadores de evaluación, relacionados con los objetivos y las competencias seleccionadas en la materia.

Barberá (2006), diserta sobre las oportunidades que ofrecen las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en las prácticas de la evaluación formativa de los aprendizajes y hace énfasis en el significado del hecho de evaluar. Entre los aportes de este trabajo, consideramos necesario concretar: (a) en los sistemas virtuales es relevante la evaluación formativa, basada en una evaluación continua propuesta de tareas; (b) se requiere una evaluación robusta de criterios e indicadores, que sean conocidos por los estudiantes desde el inicio del proceso de enseñanza y que además muestren la bondad de la evaluación; (c) es imprescindible la comunicación oportuna sobre la progresión de logros; (d) es fundamental comprender la evaluación como un momento específico del proceso de enseñanza – aprendizaje y no como algo ubicado en el medio o al final del proceso formativo; (e) se requiere planificación de las competencias a evaluar, que se consolidan en el momento de la evaluación o siguen en proceso de consolidación; y (f) la tecnología ofrece como ventaja metodológica, la posibilidad de evaluar el proceso y a su vez el producto del aprendizaje.

Ibarra Sáiz (2006) dirigió el Proyecto EVALCOMIX, referido a la Evaluación de competencias en un contexto de aprendizaje blended-learning. La población de esta investigación estuvo formada por 69 másteres oficiales en el área de las Ciencias Sociales y Jurídicas, impartidos en 9 universidades españolas. Como resultado de este trabajo se desarrolló un portal de internet que ofrece al profesorado universitario la posibilidad de crear y compartir procedimientos, herramientas e instrumentos prácticos, criterios e indicadores, susceptibles de ser utilizados en un virtual; lo que constituye una herramienta metodológica útil para hacer un seguimiento y evaluación de las competencias de los alumnos en las titulaciones de posgrado del área de las Ciencias Sociales.

En la línea de investigaciones orientadas a la adquisición de competencias genéricas a través de EVA, encontramos a Capllonch Bujosa y Castejón Oliva (2007), quienes desarrollaron una experiencia colaborativa en red, concretamente un E-diario compartido en la formación inicial de los estudios de Maestros de Educación Física que ofrece la Universidad Complutense de Madrid y la Facultad de Formación del Profesorado de la Universidad de Barcelona. En los resultados de este trabajo se

confirma la utilidad del E-diario como herramienta interactiva para compartir ideas, conocimientos, sentimientos, opiniones, reflexiones, posturas y también sentirse acompañados a lo largo del proceso. De igual forma se revela la posibilidad de emplear la herramienta como medio para la autoevaluación y coevaluación.

A nuestra consideración, este trabajo contribuye un pilar importante en la evaluación de competencias en los EVA, es significativo desde el punto de vista metodológico, al punto de poderse constituir en un ejemplo de buenas prácticas en la adquisición de competencias genéricas a través de una comunidad virtual de aprendizaje. Otro aporte de este trabajo es que revela algunos inconvenientes que debemos enfrentar los académicos cuando asumimos el compromiso y el reto de usar la tecnología desde posiciones pedagógicas.

Algunas experiencias como Olmos Migueláñez y Rodríguez Conde (2008), Lázaro y Torres, Ruiz Palomeque y González González (2009), convergen en presentar algunos resultados sobre los beneficios que aportan las tecnologías al proceso de evaluación, entre ellos la posibilidad de valorar sus conocimientos a través de la autoevaluación, la retroalimentación inmediata que se le ofrece a los estudiantes con la posibilidad de conocer las respuestas correctas y los niveles de logro alcanzados. Los resultados obtenidos confirman la autonomía que se le concede al alumno con este tipo de evaluaciones formativas en la red, mayor protagonismo en su aprendizaje, mayor responsabilidad para valorar su propio proceso educativo.

Rodríguez Gómez (2008), dirigió el Proyecto EvalHIDA y se planteó el reto de analizar la utilización de Herramientas de Interacción Dialógica Asíncrona (HIDA) para evaluar algunas competencias genéricas de los estudiantes en la realización activa y participativa de una tarea. Se centró en los Blogs, Foros y Wikis. Entre las conclusiones a las que llegó, consideramos destacar las siguientes: (a) la evaluación de competencias en una herramienta de interacción dialógica asíncrona puede realizarse aplicando rúbricas, listas de control y escalas de valoración; y (b) las HIDA actuales no facilitan mucho la aplicación de procedimientos de evaluación con un instrumento de evaluación, y no reflejan cómo las contribuciones a un wiki o blog constituyen evidencias de las competencias evaluadas.

Los trabajos de Guash, Guárdia y Barberá (2009); Barragán, García, Buzón, Rebollo y Vega (2009) y Barberá, Gewerc, y Rodríguez Illera (2009), ofrecen un panorama reciente sobre la innovación en la evaluación de los aprendizajes en el ámbito de la educación superior. Estos trabajos desarrollan propuestas con portafolios electrónicos y dejan abiertas líneas de trabajo en el campo de la evaluación de los

aprendizajes. Entre las reflexiones finales de los trabajos referidos, estimamos relevantes dos evidencias: la primera es la tendencia al uso del e-portafolio para el seguimiento del proceso de aprendizaje y evaluación del estudiante. La segunda es la exploración y desarrollo de los recursos electrónicos como apoyo a una evaluación dinámica, continuada, auténtica, de reflexión y diálogo.

Herradón Díez, Blanco Cotano, Pérez Yuste y Sánchez Fernández (2009), realizaron un trabajo centrado en el aprendizaje y evaluación de competencias genéricas en la Escuela de Ingeniería Técnica de Telecomunicaciones de la Universidad Politécnica de Madrid. El procedimiento de formación utilizado fue b-learning, mediante la plataforma Moodle. En concreto abordaron las competencias: búsqueda y selección de información, expresión correcta por escrito, defensa de argumentos, trabajo en equipo y manejo de las TIC. Esta experiencia de investigación confirma como fortaleza, para el contexto y las características donde se realizó, el uso de rúbricas para evaluar competencias ya que permiten establecer con claridad los criterios de evaluación y que estos sean conocidos por los estudiantes. Se logró evaluar en un entorno b-learning las competencias búsqueda y selección de información, expresión correcta por escrito y defensa de argumentos. La competencia trabajo en equipo no se pudo evaluar debido al inconveniente indicado respecto a la actitud demostrada por los estudiantes; esto constituye un reto para seguir profundizando.

Sancho Thomas (2009) en su Tesis Doctoral presentó un Sistema para el Aprendizaje Virtual Colaborativo escenificado a través de un Juego de Rol Multi-Jugador. Se planteó tres grandes objetivos que, para efectos de este trabajo, vamos a mencionar de forma resumida: (a) potenciar la adquisición de habilidades de trabajo en grupo, además de los conocimientos técnicos, (b) incrementar la motivación del estudiante, y (c) conseguir que la solución propuesta se pueda integrar a un LMS o EVA. Entre los resultados obtenidos, el sistema ofrece una forma de trabajo más motivante que las clases convencionales y permite el trabajo en grupo; la reducción de la tasa de abandono y el aumento de los alumnos presentados a examen es un indicativo del cambio de actitud experimentado; se registró que con el uso del sistema las interacciones a través de las herramientas de colaboración virtual se han multiplicado por cinco con respecto al uso del campus virtual en un escenario clásico; se obtuvo un aumento en el porcentaje de alumnos aprobados y se ha incrementado ligeramente la nota media obtenida.

Esta Tesis si bien no trata la evaluación de competencias genéricas, representa para nuestro trabajo los siguientes aportes: (a) análisis de las herramientas *e-learning*

actualmente disponibles en el mercado, bajo el punto de vista de la corriente de aprendizaje que subyace y su clasificación pedagógica; (b) análisis de estrategias metodologías socio-constructivas; y (c) la implementación de mecanismos de evaluación: evaluación por equipos, evaluación individual.

García García (2010), coordinó el Proyecto Evalsoft: Evaluación de Competencias Interpersonales en Entornos Virtuales de Aprendizaje. Este trabajo fue realizado por un equipo de profesores de la Universidad Complutense, Universidad de Cádiz, Universidad de La Laguna, Universidad del País Vasco y la Universidad de Valencia. Entre los productos logrados destaca un portal de Internet que permite la creación, almacenamiento y divulgación de procedimientos e instrumentos de evaluación de las competencias genéricas compromiso, comunicación, innovación, liderazgo y trabajo en equipo. El aporte del estudio está en la orientación que se le brinda al profesor universitario, cualquiera que sea su área de trabajo, para la evaluación del grado de desarrollo de dichas competencias en los estudiantes.

De las experiencias de investigación expuestas, encontramos varios aspectos de interés, a efectos de seguir profundizando en la materia e, incluso, orientar el planteamiento de hipótesis robustas que guíen el camino metodológico de este trabajo. En concreto puntualizamos:

1. El común de las investigaciones referidas y haciendo una vinculación con la fundamentación teórica que fundamenta este estudio, está conduciendo a una dirección en cuatro dimensiones. La primera referida a la adquisición y evaluación de competencias genéricas relacionadas con la Sociedad de la Información y la planificación del trabajo individual y en colaboración. La segunda, muestra el portafolio electrónico como instrumentos adecuados para la autoevaluación y coevaluación. La tercera, plantea la satisfacción de los estudiantes que incursionan en experiencias virtuales colaborativas con la estrategia instruccional b-learning, parece ser que adquieren las competencias genéricas previstas, además de otros aprendizajes que se suscitan en este tipo de entornos, como valores y sentimientos de comunidad virtual compartidos. La cuarta dimensión se refiere a la satisfacción de los docentes con los resultados y los niveles de logro alcanzado por sus estudiantes.

2. Hay resultados encontrados entre los diferentes trabajos respecto a la posibilidad de evaluar la competencia trabajo en equipo, debido a las actitudes de los estudiantes hacia las implicaciones que supone realizar una puesta mancomunada donde hay un objetivo común, toma de decisiones, asunción de responsabilidades e incluso capacidades para delegar y asumir liderazgo.

3. La tendencia es a la evaluación formativa, un proceso formativo basado en una evaluación continua, a través de la autoevaluación, coevaluación y evaluación colaborativa. Así como al Aprovechamiento de las TIC para innovar con metodologías pedagógicas los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación.

4. Aun cuando se observan resultados concretos que dejan ver ciertas bondades de los EVA para evaluar competencias genéricas, todavía no se visualiza una tendencia clara y muchos menos definitiva en relación con la efectividad de los entornos y de este tipo particular de competencias, lo cual justifica seguir profundizando en este campo a través de procesos de investigación sistematizados y con el firme propósito de generar conocimiento.

A MODO DE CONCLUSIÓN

Reorganizando la lectura revisada y pensada, concebimos un proceso de evaluación de competencias genéricas del estudiante, con los siguientes elementos de fondo: (a) participativo, (b) reflexivo, (c) crítico, (d) que permita valorar el desempeño en las dimensiones del saber, saber hacer y convivir; (e) con metodologías y procedimientos contextualizados; (f) que permita potenciar y descubrir las fortalezas y aspectos por mejorar, así como las oportunidades detectadas durante el proceso enseñanza y aprendizaje; y (g) con criterios de evaluación e indicadores de logro consensuados.

Constatamos la necesidad de cambio e innovación respecto a la evaluación del nivel competencial alcanzado por los estudiantes. Autores, pioneros en esta línea de investigación, como Ibarra Sáiz, Rodríguez Gómez y Gómez Ruiz (2010) sostienen que “Hay una clara necesidad de pasar de un modelo en el que el profesorado transmite calificaciones, a uno en el que tanto profesores como estudiantes desarrollan sus habilidades evaluativas y, en consecuencia, sus competencias docentes y profesionales” (p. 4).

La tendencia en la evaluación de los aprendizajes, con especial atención en las competencias genéricas porque facilitan la construcción de experiencias de aprendizaje significativo, en el marco de la educación en línea caracterizada por: (a) colaboración, (b) conectividad, y (c) construcción y socialización del conocimiento.

Planteamos un sistema de evaluación pedagógico con dos intenciones encontradas. La primera, que contribuya al aprendizaje del estudiante y no sólo a calificarlo. La segunda, que le permita desarrollar las competencias planificación, toma de decisiones, trabajo en equipo, razonamiento crítico, liderazgo y creatividad;

competencias transversales que, en la sociedad actual son necesarias para que el estudiante se incorpore al mundo profesional preparado para tener un mayor éxito que si sólo hubiera desarrollada competencias específicas ligadas a sus estudios universitarios. Para ello se tiene previsto un diseño metodológico con dos grupos, el grupo experimental (G1) trabajará en un contexto b-learning y la evaluación será en línea, una evaluación desde los fundamentos conceptuales y metodológicos de la e-Evaluación Orientada al Aprendizaje (e-actividades, e-evaluación). El grupo de control no equivalente (G2): se trabajará en contexto presencial y la evaluación será en este entorno. Este grupo usará la plataforma moodle, únicamente como repositorio de materiales educativos.

Pensamos que la integración de manera armónica de la tecnología guiada por principios didáctico-pedagógicos, el perfil de necesidades de los estudiantes, los contenidos, el rol de mediador del docente y estrategias metodológicas innovadoras permite no sólo la evaluación sino, además, el aprendizaje de competencias genéricas; es lo que constituye nuestro reto en este trabajo de investigación.

A modo de cierre, señalamos que, como bien dijimos al comienzo de este apartado, nuestro objetivo es generar conocimiento sobre la evaluación en los EVA y apostar por una e-Evaluación viva y dinámica que ayude al estudiante en su proceso de autorregulación del aprendizaje y al desarrollo de su autonomía, en el marco de la educación en línea caracterizada por: (a) colaboración, (b) conectividad, (c) comunidad, (d) exploración, y (e) construcción y socialización del conocimiento.

REFERENCIAS

- Aquilino A. y otros (2006). Definición de competencias específicas y genéricas del Ingeniero en Informática. *Aula Abierta, Revista del Instituto de Ciencias de la Educación*. Universidad de Oviedo. Consulta: 2010, abril 17.
- Barberá, E. (2006). Aportaciones de la Tecnología a la e-Evaluación. *RED. Revista de Educación a Distancia*. [Consulta: 2010, abril 25], Disponible en: [<http://www.um.es/ead/red/M6/barbera.pdf>]
- Barberá, E., Gewerc, A., y Rodríguez Illera, J. L. (2009). Portafolios electrónicos y educación superior en España: Situación y tendencias. *RED, Revista de Educación a Distancia. Número monográfico VIII.- 30 de Abril de 2009. Número especial dedicado a Portafolios electrónicos y educación superior*. [Consulta: 2010, mayo 18], Disponible en: [<http://www.um.es/ead/red/M8/intro.pdf>]
- Barragán, R. (2005). El Portafolio, metodología de evaluación y aprendizaje de cara al nuevo Espacio Europeo de Educación Superior. Una experiencia práctica en la Universidad de Sevilla. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 4(1), 121-139
- Barragán, R., García, R., Buzón, O., Rebollo, M. A., Vega, L. (2009). E-portafolios en Procesos Blended-learning: Innovaciones de la Evaluación en los Créditos Europeos. *RED. Revista de Educación a Distancia*. Consulta: 2010, mayo 21. Disponible en: [<http://www.um.es/ead/red/M8/us.pdf>]

- Capllonch Bujosa, M. y Castejón Oliva, F. J. (2007). La adquisición de competencias genéricas a través de una comunidad de práctica y aprendizaje. Rodríguez Illera, J. L. (Coord.) Comunidades virtuales de práctica y de aprendizaje [monográfico en línea]. *Revista Electrónica de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, Vol. 8, nº 3. Universidad de Salamanca [consulta: 23, mayo 2010] [http://campus.usal.es/~teoriaeducacion/rev_numero_08_03/n8_03_capllonch_castejon.pdf]
- Corominas, E. (2001). Competencias genéricas en la formación universitaria. *Revista de Educación*, 325, pp. 299-321.
- Corominas, E., Tesouro, M., Capell, D., Teixidó, J., Pélach, J. y Cortada, R. (2006). Percepciones del profesorado ante la incorporación de las competencias genéricas en la formación universitaria. *Revista de Educación*, 341, pp. 301-336.
- García García (2010). Proyecto Evalsoft: *Evaluación de Competencias Interpersonales en Entornos Virtuales de Aprendizaje*. Programa de estudios y análisis para la mejora de la calidad de la enseñanza superior y de la actividad del profesorado universitario. Secretaría de estado de Universidades. Universidad Complutense de Madrid.
- González Maura, V. y González Tirados, R. (2008). Competencias genéricas y formación profesional: un análisis desde la docencia universitaria. *Revista Iberoamericana de Educación*, 47, 185-209.
- Guasch, T., Guàrdia, L., Barberá, E. (2009). Prácticas del portafolio electrónico en el ámbito universitario del Estado Español. *RED, Revista de Educación a Distancia*. Consulta: 2010, mayo 20. Disponible en: <http://www.um.es/ead/red/M8/uoc.pdf>
- Herradón Díez, R., Blanco Cotano, J., Pérez Yuste, A. y Sánchez Fernández, J. A. (2009). Experiencias y metodologías b-learning para la formación y evaluación en competencias genéricas en Ingeniería. *La Cuestión Universitaria Boletín Electrónico de la Cátedra UNESCO de Gestión y Política Universitaria, Universidad Politécnica de Madrid*. 5. [consulta: 24, abril 2010] [Disponible: http://www.lacuestionuniversitaria.upm.es/web/grafica/articulos/imgs_boletin_5/pdfs/LCU5-4.pdf]
- Ibarra Saiz, M.S. (Dir.) (2006). *Proyecto SISTEVAL: Recursos para el establecimiento de un sistema de evaluación del aprendizaje universitario basado en criterios, normas y procedimientos públicos y coherentes*. Programa de Estudios y Análisis de la Secretaría de Estado de Universidades e Investigación (Referencia EA2006-0061). Cádiz: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz.
- Ibarra Sáiz, M.S., Rodríguez Gómez, G. y Gómez Ruiz, M. (2010). La Planificación Basada en Competencias en los Másteres Oficiales: Un reto para el profesorado universitario. *RELIEVE*, 16 (1), 1-15.
- Lázaro y Torres, M. L. de y Ruiz Palomeque, M. E. y González González, M. J. (2009) *La utilización de Hot Potatoes en el Campus Virtual. Moodle como herramienta de autoevaluación*. In V Jornada Campus Virtual UCM: Buenas prácticas e indicios de calidad. Universidad Complutense, Madrid, pp. 68-74. ISBN 978-84-7491-968-4
- Olmos Migueláñez, S. y Rodríguez Conde, M. J. (2008). *Autoevaluación online a través de Perception como estrategia orientadora del aprendizaje de los alumnos*. X Simposio Internacional de Informática Educativa SIIE, España, Salamanca, 133-139, (paper).
- Palmer Pol, A., Montaña Moreno, J. y Palou Oliver, M. (2009). Las competencias genéricas en la educación superior. Estudios comparativo entre la opinión de empleadores y académicos. *Psicothema*, 21(3), 433- 438. Consulta: 2010, abril 13.
- Rodríguez Gómez, G. (Dir.) (2008). *Proyecto EvalHIDA: Evaluación de competencias con Herramientas de Interacción Dialógica Asíncronas (foros, blogs y wikis)*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cádiz.
- Sancho Thomas, P. (2009). *Un Sistema para el Aprendizaje Virtual Colaborativo Escenificado a través de un Juego de Rol Multi-Jugador*. Tesis Doctoral. Facultad de Informática. Universidad Complutense de Madrid (2009).