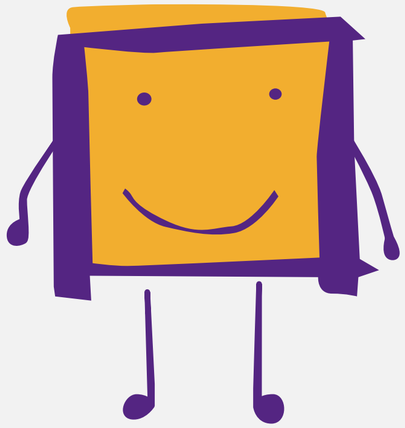
Manual de Usuario
Administración y Corrección



dip 1.5

Aplicación para la Evaluación de objetivos de aprendizaje de Educación Parvularia

Desarrollado por:

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE

Centro UC
Desarrollo de Tecnologías de Inclusión - CEDETi

Título original “DIP Manual de administración y corrección” versión 1.5
desarrollada por Victoria Espinoza y Ricardo Rosas.

Versión original creada por Doyna Illmer, Ricardo Rosas, Soledad Véliz, María Paz Ramirez,
Andrés Aparicio, Catalina Benavente y Carolina Thibaut.

2024 Pontificia Universidad Católica de Chile, “DIP 1.5” Todos los derechos reservados.
ISBN: 978-956-14-3372-4

ÍNDICE

PÁG

MANUAL DE USUARIO ADMINISTRACIÓN Y CORRECCIÓN

- 1. PRESENTACIÓN DEL TEST DIP 04
- 2. INSTRUCCIONES DE USO DEL TEST 13
- 3. LENGUAJE VERBAL 17
- 4. PENSAMIENTO MATEMÁTICO 29
- 5. FINALIZACIÓN DEL TEST 48
- 6. CORRECCIÓN DEL TEST 50
- 7. REPORTE DE RESULTADOS 52

MANUAL TÉCNICO INTERPRETATIVO 57

- 8. DESARROLLO Y ADAPTACIÓN DEL TEST DIP 58
- 9. EVIDENCIA DE CONFIABILIDAD Y VALIDEZ 63
- 10. BIBLIOGRAFÍA 66

PRESENTACIÓN DEL TEST DIP

ESTRUCTURA DE LA PRUEBA, CONTENIDO Y OBJETIVOS

El test **dip** permite evaluar habilidades precursoras de las matemáticas y el lenguaje en niños de Educación Parvularia. Específicamente, se enfoca en la evaluación de habilidades correspondientes a los núcleos de Lenguaje Verbal y de Pensamiento Matemático con foco en los objetivos correspondientes a los niveles de transición, aunque también se puede evaluar a niños y niñas desde los 3 años.

El test, que inicialmente fue desarrollado por el Centro de Desarrollo de Tecnologías de Inclusión CEDETi UC, en coherencia con la versión anterior de las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (2001) ha pasado por un proceso de adaptación teórica para establecer la correspondencia de los ítems con los objetivos de aprendizaje correspondientes a las Bases Curriculares que rigen en la actualidad. Su versión inicial fue desarrollada en el marco del proyecto FONDEF D09I1238 "Construcción y estandarización de Instrumentos de Evaluación Psicométrica para el desarrollo de una Cultura de Evaluación Ética y Rigurosa".

Las Bases Curriculares de la Educación Parvularia (Ministerio de Educación, 2018) definen una serie de ámbitos de experiencias para el aprendizaje, las que constituyen los campos curriculares donde se organizan y distribuyen los objetivos de aprendizaje. Esto permite una mayor orientación de los procesos educativos. Los objetivos de aprendizaje se organizan en tres ámbitos: desarrollo personal y social, comunicación integral y comprensión del entorno. El test **dip** se enfoca en la evaluación de estos últimos dos. Dentro de cada ámbito se observan núcleos de aprendizaje que constituyen distinciones curriculares que delimitan focos centrales de experiencias en torno a los cuales se agrupan e integran distintos objetivos de aprendizaje con el propósito de contribuir a la organización y la sistematización del trabajo educativo. El test **dip** evalúa objetivos correspondientes a los núcleos de lenguaje verbal y pensamiento matemático, que pertenecen a los ámbitos de comunicación integral y comprensión del entorno respectivamente. En la tabla 1 se puede observar la organización de los ámbitos de experiencias, núcleos y objetivos de aprendizaje.

Tabla 1

Ámbitos y núcleos de aprendizaje

		Núcleos de aprendizaje
Ámbitos de experiencia	Comunicación integral	Lenguaje verbal Lenguajes artísticos
	Interacción y comprensión del entorno	Exploración del entorno natural Comprensión el entorno sociocultural Pensamiento matemático
	Desarrollo personal y social*	Identidad y autonomía Convivencia y ciudadanía Corporalidad y movimiento

*Este ámbito tiene un carácter transversal en la estructura de implementación curricular.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE QUE EVALÚA EL TEST DIP

Como ya se ha mencionado, el test **dip** se enfoca en la evaluación de algunos objetivos de aprendizaje de los núcleos de Lenguaje Verbal y Pensamiento Matemático. A continuación, se presenta cada uno de los ítems de las pruebas asociadas al objetivo que evalúan. En la tabla 2 se muestran las habilidades específicas que se evalúan en el núcleo de Lenguaje Verbal, asociadas a cada objetivo de aprendizaje y la cantidad de ítems por medio de los cuáles se evalúa. El núcleo de Lenguaje Verbal presenta 22 ítems que se enfocan principalmente en las habilidades precursoras de la lectura.

Tabla 2

Ítems y objetivos asociados al núcleo de Lenguaje Verbal

Objetivo de aprendizaje	Habilidades específicas	N° de ítems
Segundo nivel: Identificar algunos atributos de los sonidos de diferentes fuentes sonoras como intensidad (fuerte/suave), velocidad (rápido/lento). Tercer nivel: Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como, conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.	Identificar sílaba inicial	3
	Identificar sílaba final	3
	Identificar sonido inicial	3
	Identificar sonido final	3
	Segmentar sílabas	4
Segundo nivel: Reconocer progresivamente el significado de diversas imágenes, logos, símbolos de su entorno cotidiano, en diversos soportes. Tercer nivel: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.	Asociar grafemas y fonemas	3
	Reconocer palabras familiares	3

*En color gris se presentan los objetivos correspondientes a los niveles medios y en morado aquellos del nivel de transición. Las habilidades específicas se relacionan más directamente con estos últimos.

En la tabla 3 se muestran las habilidades específicas que se evalúan en el núcleo de Pensamiento Matemático, asociadas a cada objetivo de aprendizaje, considerando además la ubicación del conjunto de ítems en el test y la cantidad de ítems por medio de los cuales se evalúa. El núcleo de Pensamiento Matemático presenta 56 ítems. Esta diferencia en la cantidad de ítems asociados a cada área se explica por las diferencias en la metodología de evaluación, mientras que los ítems de lenguaje se presentan de manera estática, la mayoría de los ítems de matemática de presentan de forma dinámica para favorecer el estado de flujo, esto podría dificultar la respuesta por parte de los niños por lo que se tomó la decisión de incorporar más ítems.

Tabla 3

Ítems y objetivos asociados al área de Pensamiento Matemático

Objetivo de aprendizaje	Habilidades específicas	N° de ítems
Segundo nivel: Describir la posición de objetos y personas, respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación y distancia tales como: dentro/fuera; encima/debajo; cerca /lejos. Tercer nivel: Comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación (dentro/fuera; encima/debajo/entre; al frente de/detrás de); distancia (cerca/lejos) y dirección (adelante/atrás/hacia el lado), en situaciones lúdicas.	Ubicación espacial: al lado de, frente a, más arriba, fuera de, a la izquierda de, debajo de, alrededor de, hacia abajo, subiendo, más cerca	12
Segundo nivel: Reproducir patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos. Tercer nivel: Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.	Patrones: crear patrones visuales	3
Segundo nivel: Emplear cuantificadores, tales como: más/menos, mucho/poco, todo/ninguno, al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas. Tercer nivel: Emplear cuantificadores, tales como: “más que”, “menos que”, “igual que”, al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas.	Uso de cuantificadores: todas, más grande, muchas, vacío, más pequeño, más largo, lleno, no tiene, más rápido.	17

Segundo nivel: Experimentar con diversos objetos, estableciendo relaciones al clasificar por dos atributos a la vez (forma, color, entre otros) y seriar por altura o longitud. Tercer nivel: Experimentar con diversos objetos estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener.	Seriación: de más grande a más pequeño, de más pequeño a más grande	2
Segundo nivel: Descubrir atributos de figuras 3D, mediante la exploración de objetos presentes en su entorno. Tercer nivel: Identificar atributos de figuras 2D y 3D, tales como: forma, cantidad de lados, vértices, caras, que observa en forma directa o a través de TICs.	Identificar figuras geométricas 2D y 3D: cuadrado, triángulo, rectángulo, cilindro, cubo, cono	6
Segundo nivel: Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, mediante la utilización progresiva de algunas nociones y relaciones de secuencias, tales como: antes/después, día/noche, hoy/mañana. Tercer nivel: Orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, empleando nociones y relaciones de secuencia (antes/ahora/después/al mismo tiempo, día/noche), frecuencia (siempre/a veces/ nunca) y duración (larga/corta).	Orientación temporal: ya no está, lo que pasa primero, terminó	5

Segundo nivel: Representar progresivamente, números y cantidades en forma concreta y pictórica hasta el 10. Tercer nivel: Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.	Números y aritmética: relacionar números y cantidades y reconocer números	3 4
Segundo nivel: Resolver progresivamente problemas simples, de manera concreta y pictórica, agregando o quitando hasta 5 elementos. Tercer nivel: Resolver problemas simples de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta 10 elementos, comunicando las acciones llevadas a cabo.	Números y aritmética: resolver problemas simples	6

Como instrumento de evaluación, dip puede ser utilizado para generar información sobre el nivel de logro de los objetivos de aprendizaje de los niños y las niñas, lo que permite a educadores tomar decisiones pedagógicas oportunas basadas en evidencia empírica. También puede ser utilizado para detectar posibles dificultades en el desarrollo de los precursores de las habilidades de lectura y matemática inicial, y así definir estrategias de intervención educativa para subsanarlas. En el caso de que las dificultades persistan luego de un período de trabajo, es conveniente realizar una evaluación especializada. El proceso de estandarización test dip fue desarrollado únicamente con niños y niñas de desarrollo típico, sin embargo, podría ser utilizado para evaluar estudiantes con necesidades educativas especiales. Esto deberá ser decidido por el equipo educativo a cargo del estudiante, en función de sus características y necesidades. El test dip ha sido diseñado como un juego que se implementa por medio de una aplicación en tablet en que el niño debe tocar la pantalla para interactuar.

INSTRUCCIONES DE USO DEL TEST

LINEAMIENTOS GENERALES

Este capítulo presenta los lineamientos generales para la aplicación del test dip. Es importante que considere un tiempo para familiarizarse con los juegos antes de utilizarlos en una evaluación y que conozca bien el dispositivo a utilizar.

Materiales:

- Tablet o dispositivo táctil con carga suficiente
- Manual de Administración y Corrección
- Conexión a internet es necesaria para sincronizar las evaluaciones, es decir, para que la app pueda enviar los resultados a la plataforma, y desde ahí, se pueda emitir los reportes.

Importante:

- El evaluador debe considerar que los lineamientos que se entregan en este Manual son una orientación. Se sugiere enfáticamente no realizar las tareas por el niño ya que esto podría afectar los resultados.
- El evaluador debe aplicar cada una de las pruebas hasta el final. No debe interrumpir o suspender la aplicación de alguna de ellas por decisión del niño. Si es necesario, el niño podrá tomar un descanso en los EntreMundos y luego continuar con la realización de la prueba.
- Si el niño está aburrido o cansado, el evaluador deberá motivar e intencionar que continúe hasta finalizar la prueba. Sin embargo, siempre se debe priorizar el bienestar del niño.
- El evaluador no entregará orientaciones que interfieran con la realización de la prueba o guíen al niño a la respuesta correcta.

Descarga de la aplicación

Para descargar la aplicación se debe ingresar al proveedor de aplicaciones correspondiente y descargar en el dispositivo seleccionado. Si utiliza un dispositivo con iOS se debe descargar desde App Store y en el caso de dispositivos con Android, se debe descargar desde Google Play Store. Aparecerá como desarrollador de la app CEDETi UC.

INGRESO AL SISTEMA

Lo primero que se debe hacer al ingresar a la aplicación de dip, es crear una cuenta en Tiresias Corrector, en el siguiente enlace:
https://corrector.tiresias.cl/login

Luego, debe ingresar utilizando el usuario y contraseña anteriormente creados en Tiresias Corrector. Es necesario crear una cuenta de Tiresias Corrector para que una vez finalizada la evaluación, se pueda sincronizar con la plataforma y se emitan correctamente los resultados y el informe.

Al iniciar la aplicación, se desplegará una pantalla en la que se deben ingresar los datos del niño que será evaluado. **Los datos son los siguientes: el código, que es una forma de identificación adicional al nombre y apellido de la persona evaluada, ya que permite evaluaciones sucesivas de los mismos niños. El código debe ser creado por el evaluador como estime conveniente para identificar a las personas evaluadas. Además, se debe ingresar, nombres, apellidos, establecimiento, género y fecha de nacimiento.**

APLICACIÓN DEL TEST DIP

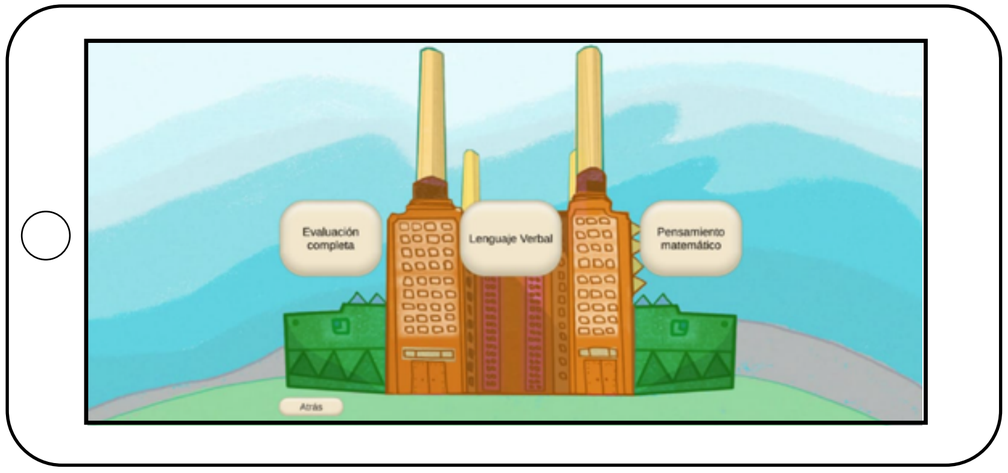
Una vez ingresados los datos de identificación del niño, el evaluador deberá seleccionar si quiere realizar la evaluación completa o por área. Si elige evaluación completa se presentarán de manera consecutiva los ítems de lenguaje y matemáticas. Si elige por área podrá ir directamente a la evaluación del núcleo de Lenguaje Verbal o de Pensamiento Matemático.

En cualquier caso, se presentará la historia de caja. Se podrá saltar la historia solo si ya se realizó previamente la evaluación de Lenguaje Verbal y se quiere realizar de manera aislada la evaluación de Pensamiento Matemático. Para saltar la historia debe presionar el botón de flecha que se encuentra en la parte superior derecha de la pantalla.

Para facilitar la aplicación del test, todos los ítems se encuentran incorporados en audio. A medida que el niño avance por la prueba se escucharán las instrucciones. En el caso de los ítems estáticos los audios se pueden repetir apretando la flecha que indica la repetición. Los ítems que se aplican de manera continua no se repiten de manera inmediata, sin embargo, se vuelven a presentar al final de la sección.

En caso de que se tomen las pruebas por separado, se deberá registrar la evaluación con el mismo código para que se asocie al estudiante evaluado. Se debe seguir el mismo procedimiento para retomar la evaluación si se detiene por alguna razón.

La aplicación completa tiene una duración de aproximadamente 30 o 40 minutos. A continuación, se presentarán las instrucciones generales para la aplicación del test considerando el contenido de los Mundos, EntreMundos y su relación con las habilidades que se evalúan.



LENGUAJE VERBAL

Presentación del test

La historia de Caja se cuenta por medio de un audio mientras aparece una animación, esta historia sirve de contexto a la narrativa del test. Si existiera algún problema con el audio cuente la siguiente historia al niño: **“Esta es una fábrica de mascotas. ¡Mira! A Caja le pidieron que cumpla una difícil misión: llevar la mascota a su nueva casa, pero se le quedó atrapada su cinta... ¿Viste los ojos de la mascota?... ¡Mira, se escapó la mascota! Ahora Caja deberá buscarla para llevarla donde su dueño.”**

MUNDO 1: MERCADO

La instrucción general de este mundo es la siguiente:

Debes tocar todo lo que te vaya diciendo sin tocar la flecha

Si el niño no escucha o no comprende la instrucción, el evaluador debe repetirla de la misma forma en que fue dicha en el tablet. Todos los ítems de los Mundos (Mercado, Bajo el Mar y Los Planetas) están diseñados de modo que cada ítem se presenta desplazándose a una velocidad constante (como si estuviera sobre una cinta transportadora), sin embargo, en el caso de lenguaje los ítems se detienen para que el niño responda. Para el área de lenguaje los ítems se agrupan por habilidad.

MUNDO 1: MERCADO

¿Cuál de los objetos empieza con la misma sílaba que la palabra mano?

Objetivo: Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como, conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.

Habilidad específica: identificar la sílaba inicial

ÍTEM DE EJEMPLO

Mano (mago)

ÍTEMS DE LA PRUEBA

Lápiz (lana)

Galleta (gallina)

Tesoro (tetera)

MUNDO 1: MERCADO

¿Cuál de los objetos termina con la misma sílaba que pasa?

Objetivo: Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.

Habilidad específica: Identificar la sílaba final

ÍTEM DE EJEMPLO

Pasa (mesa)

ÍTEMS DE LA PRUEBA

Pelota (galleta)

Noche (leche)

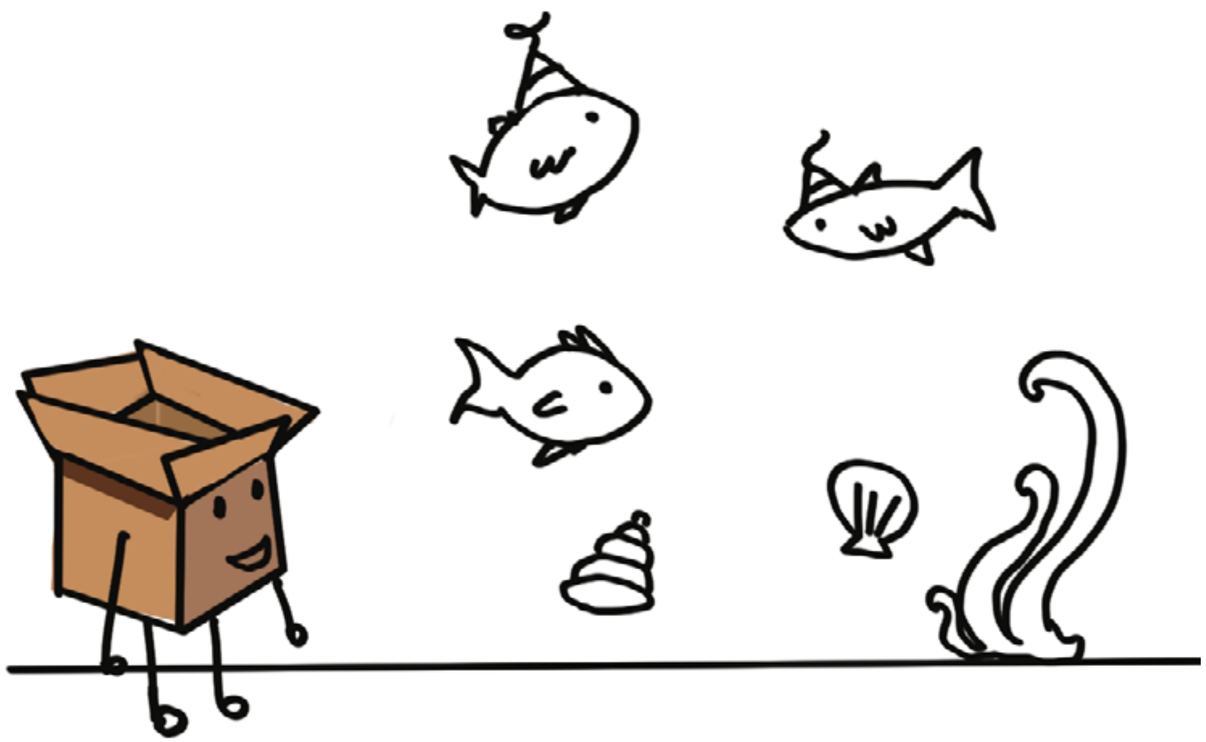
Rosa (casa)

MUNDO 2: BAJO EL MAR

La instrucción general de este mundo es la siguiente:

Debes tocar todo lo que te vaya diciendo sin tocar la flecha

Se sigue la misma dinámica de presentación de los ítems que en el mundo anterior. Los niños deben tocar lo que se les va diciendo. Como se trata de lenguaje, los ítems se detienen para que los niños respondan.



MUNDO 2: BAJO EL MAR

Toca la A

Objetivo: reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

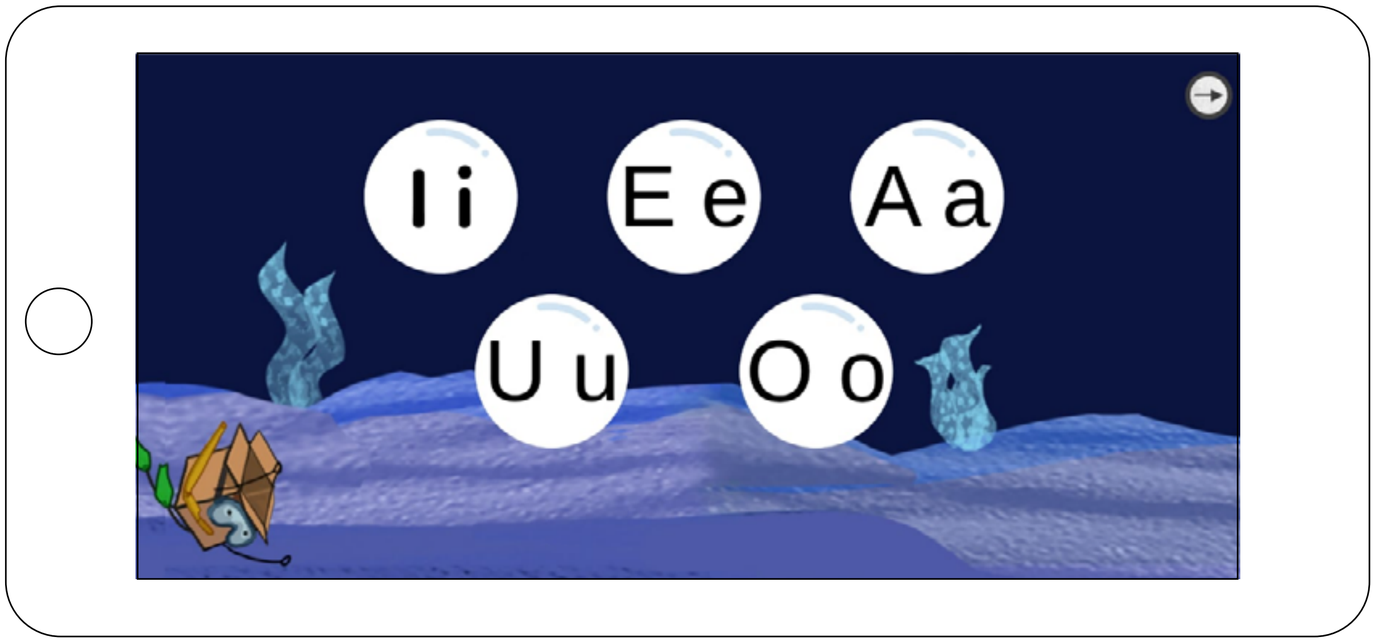
Habilidad específica: asociar grafemas y fonemas

ÍTEMS DE LA PRUEBA

A

Q

L



ATENCIÓN:
Para saltarse una sección se debe presionar por 3 segundos la flecha de la parte superior derecha de la pantalla.

MUNDO 2: BAJO EL MAR

¿Cuál de los objetos comienza con el mismo sonido que la palabra ojo?

Objetivo: descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como, conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.

Habilidad específica: identificar el sonido inicial

ÍTEM DE EJEMPLO

Ojo (oso)

ÍTEMS DE LA PRUEBA

Camino (cocina)

Seda (saco)

Uña (uva)

ENTRE MUNDOS

Toca el tambor una vez por cada sílaba de la palabra que escuches

En EntreMundos la dinámica de juego se modifica, no se utiliza la presentación continua, sino que cada ítem se presenta de manera estática y se debe ir avanzando a medida que el niño responda.

Objetivo: Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como, conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.

Habilidad específica: segmentación silábica

ÍTEM DE EJEMPLO

Gato (2)

ÍTEMS DE LA PRUEBA

Gallina (3)

Árbol (2)

Florero (3)

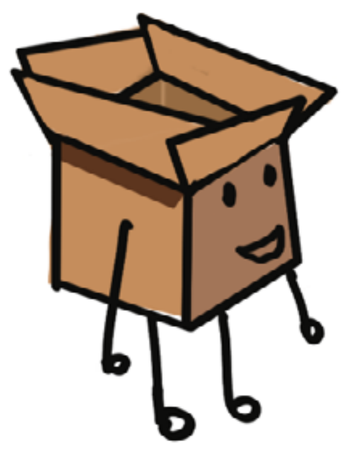
Lluvia (2)

MUNDO 3: ESPACIO

La instrucción general de este mundo es la siguiente:

Debes tocar todo lo que te vaya diciendo sin tocar la flecha

Se sigue la misma dinámica de presentación de los ítems que en el mundo anterior. Los niños deben tocar lo que se les va diciendo. Como se trata de lenguaje, los ítems se detienen para que los niños respondan.



MUNDO 3: ESPACIO

¿Cuál de los objetos termina con el mismo sonido que la palabra roca?

Objetivo: Descubrir en contextos lúdicos, atributos fonológicos de palabras conocidas, tales como, conteo de palabras, segmentación y conteo de sílabas, identificación de sonidos finales e iniciales.

Habilidad específica: identificar el sonido final

ÍTEM DE EJEMPLO

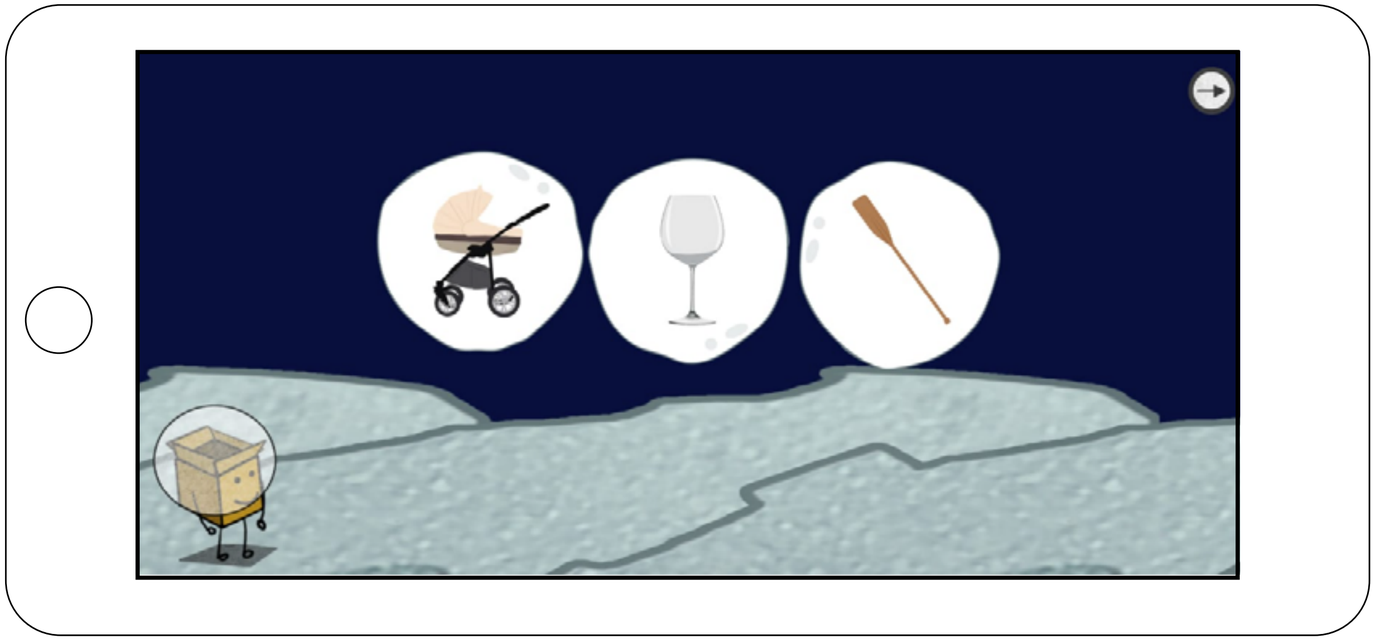
Roca (copa)

ÍTEMS DE LA PRUEBA

Cárcel (trébol)

Tope (bote)

Corazón (tulipán)



MUNDO 3: ESPACIO

Toca donde dice papá

Objetivo: Reconocer palabras que se encuentran en diversos soportes asociando algunos fonemas a sus correspondientes grafemas.

Habilidad específica: reconocer palabras familiares

ÍTEM DE EJEMPLO

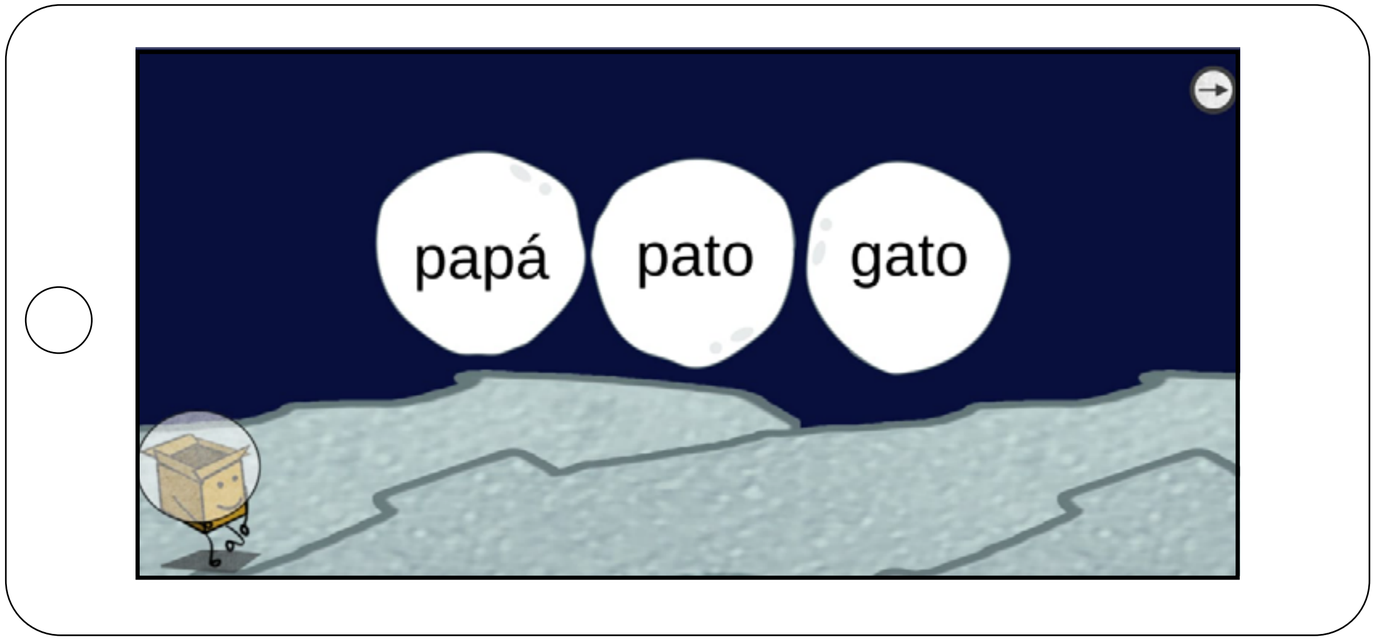
Papá

ÍTEMS DE LA PRUEBA

Pan

Casa

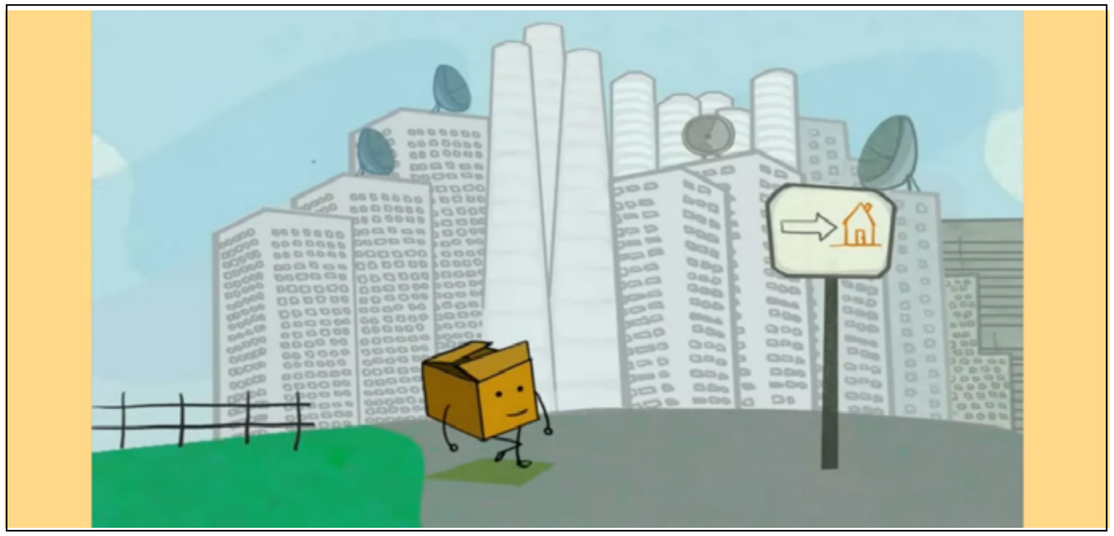
Pelota



PENSAMIENTO MATEMÁTICO

Historia de Caja

Si se ha seleccionado la opción de evaluar solo el Pensamiento Matemático se debe ver la historia de Caja para dar contexto. Si el niño ya ha visto la historia, se puede saltar presionando la flecha de la parte superior derecha. Si existiera algún problema con el audio cuente la siguiente historia al niño: **"Esta es una fábrica de mascotas. ¡Mira! A Caja le pidieron que cumpla una difícil misión: llevar la mascota a su nueva casa, pero se le quedó atrapada su cinta... ¿Viste los ojos de la mascota?... ¡Mira, se escapó la mascota! Ahora Caja deberá buscarla para llevarla donde su dueño."**

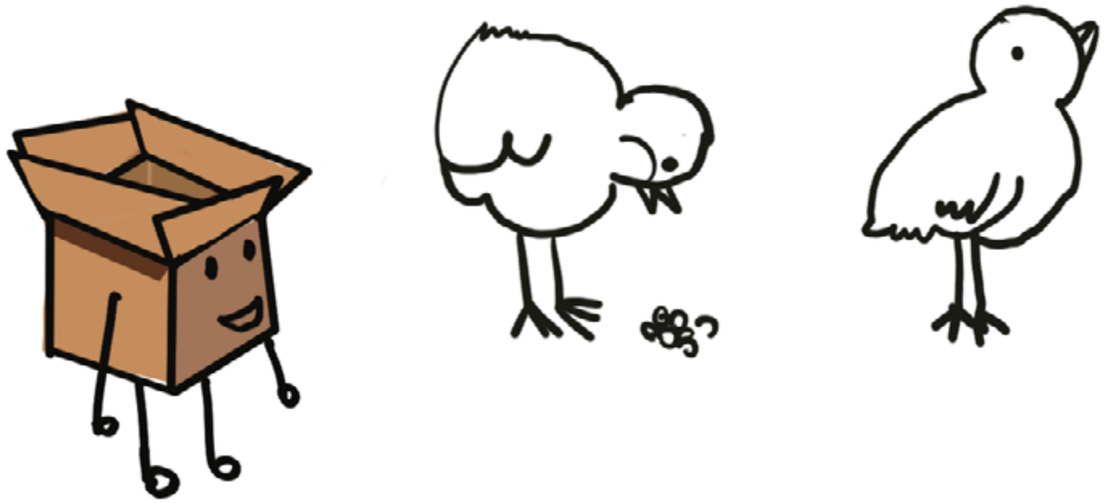


MUNDO 1: MERCADO

La instrucción general de este mundo es la siguiente:

Debes tocar todo lo que te vaya diciendo sin tocar la flecha

Si el niño no escucha o no comprende la instrucción, el evaluador debe repetirla de la misma forma en que fue dicha en el tablet. Todos los ítems de los Mundos (Mercado, Bajo el Mar y Los Planetas) están diseñados de modo que cada ítem se presenta desplazándose a una velocidad constante (como si estuviera sobre una cinta transportadora). Si el niño no responde un ítem, este se repetirá al final del mundo correspondiente. Luego se van presentando los ítems. En este caso los ítems no se presentan organizados según objetivos, sino que se van presentando de manera aleatoria. A continuación, se presentan los ítems del mundo Mercado organizados por objetivo de aprendizaje, esto no corresponde con el orden de aparición en el test.



MUNDO 1: MERCADO

La fruta más grande

Objetivo: emplear cuantificadores, tales como: “más que”, “menos que”, “igual que”, al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas.

Habilidad específica: uso de cuantificadores

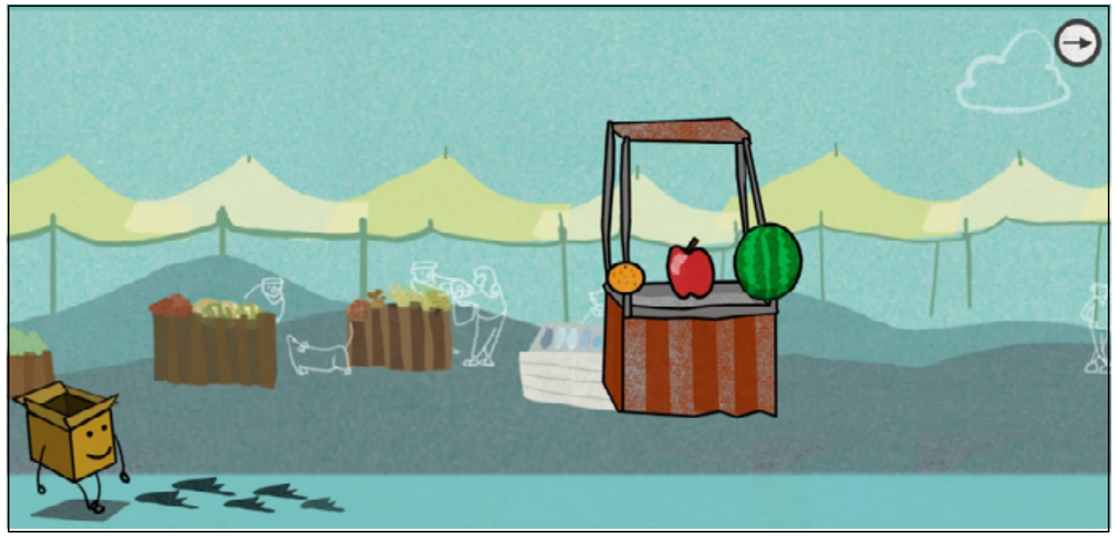
La fruta con el gusano más grande

El que tiene muchas arvejitas

El que tiene muchas

El frasco vacío

Todas las flores rojas



MUNDO 1: MERCADO

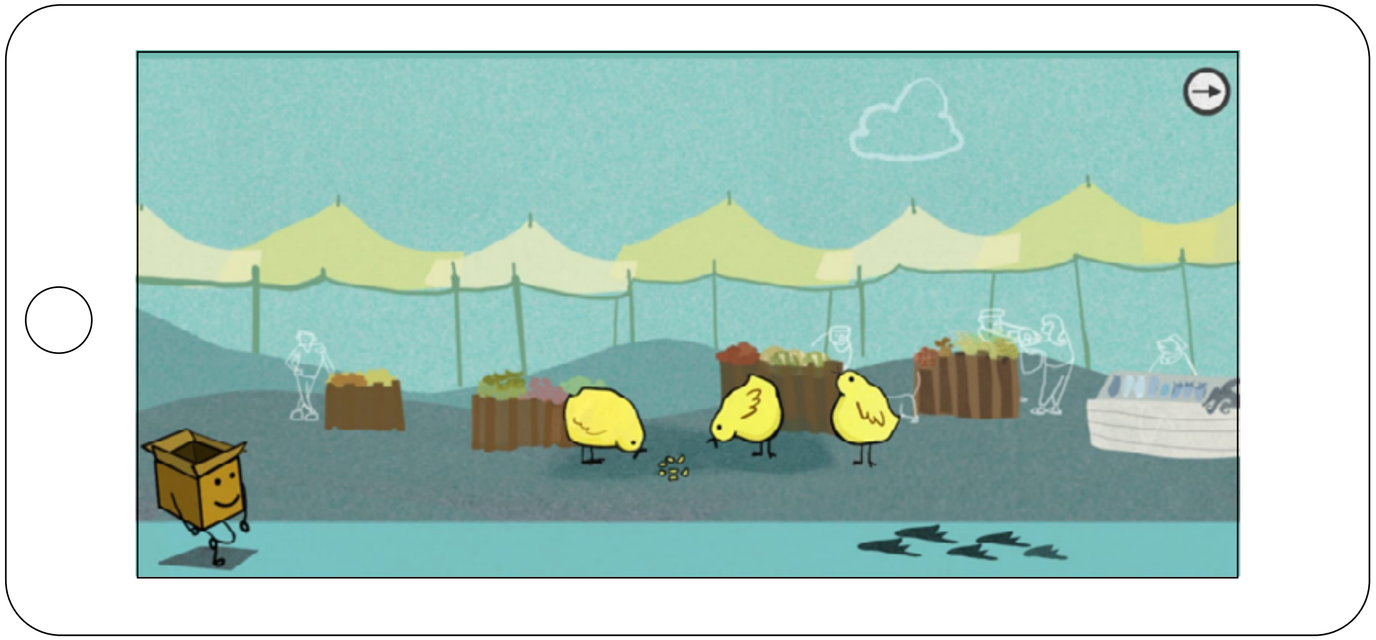
El pollito que no está comiendo

Objetivo: orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, empleando nociones y relaciones de secuencia (antes/ahora/después/ al mismo tiempo, día/noche), frecuencia (siempre/a veces/ nunca) y duración (larga/corta).

Habilidad específica: orientación temporal

Lo que te pones primero

Lo que pasa primero



MUNDO 1: MERCADO

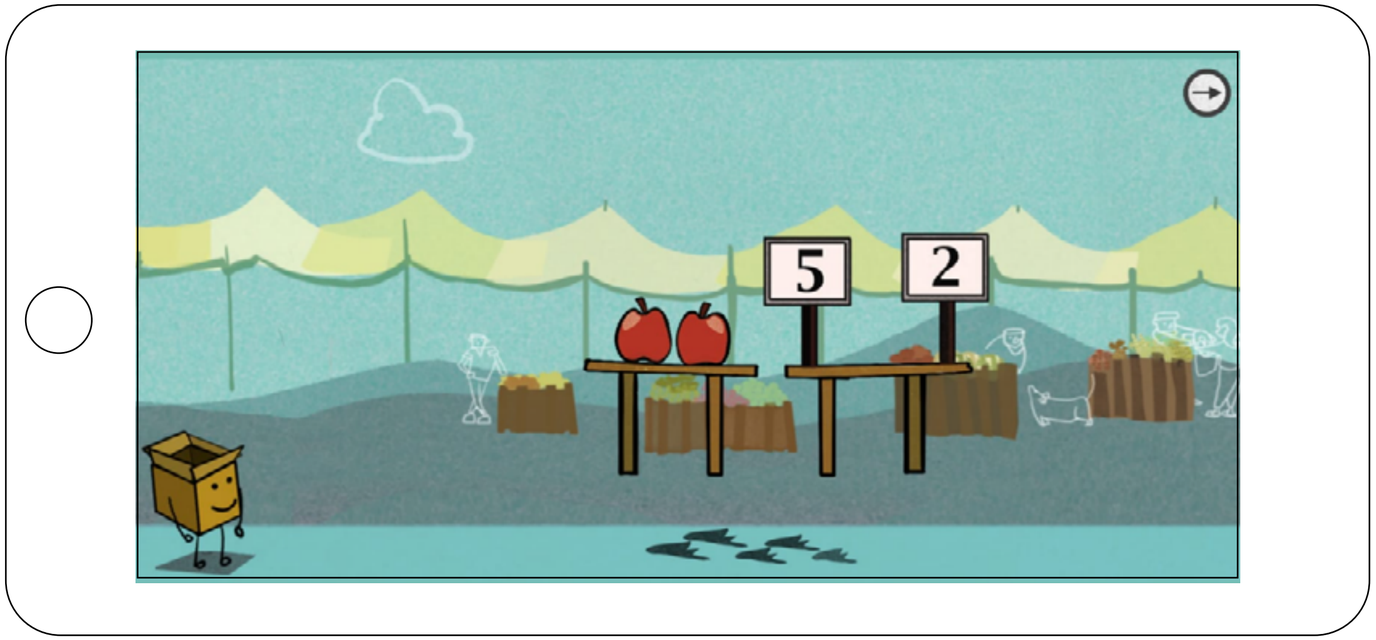
El cartel que dice el número de manzanas

Objetivo: representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Habilidad específica: establecer la relación entre número y cantidad

El cartel que dice el número de manzanas (4)

El cartel que dice el número de plátanos (21)



ENTRE MUNDOS

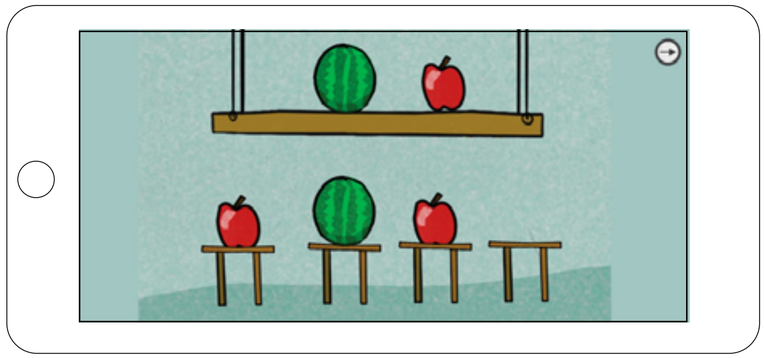
Vamos a poner la fruta que falta, pero tenemos que seguir el orden...

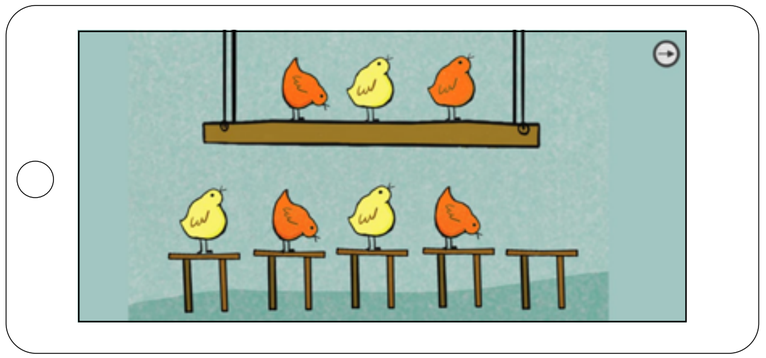
En EntreMundos la dinámica de juego se modifica, no se utiliza la presentación continua, sino que cada ítem se presenta de manera estática y se debe ir avanzando a medida que el niño responda.

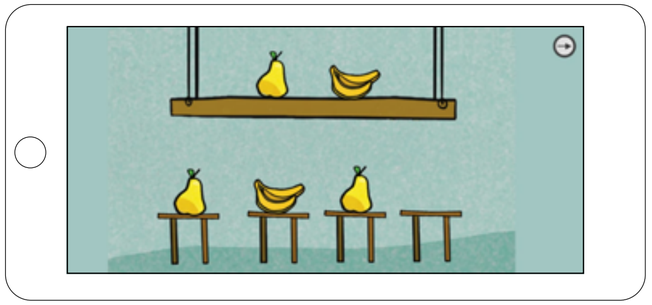
Objetivo: Crear patrones sonoros, visuales, gestuales, corporales u otros, de dos o tres elementos.

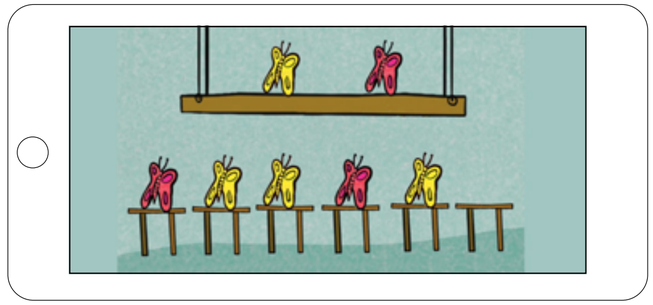
Habilidad específica: crear patrones visuales

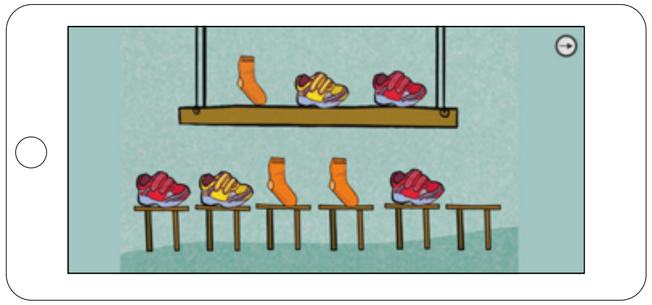
Los dos primeros son ítems de ejemplos, y los demás son ítems de prueba.







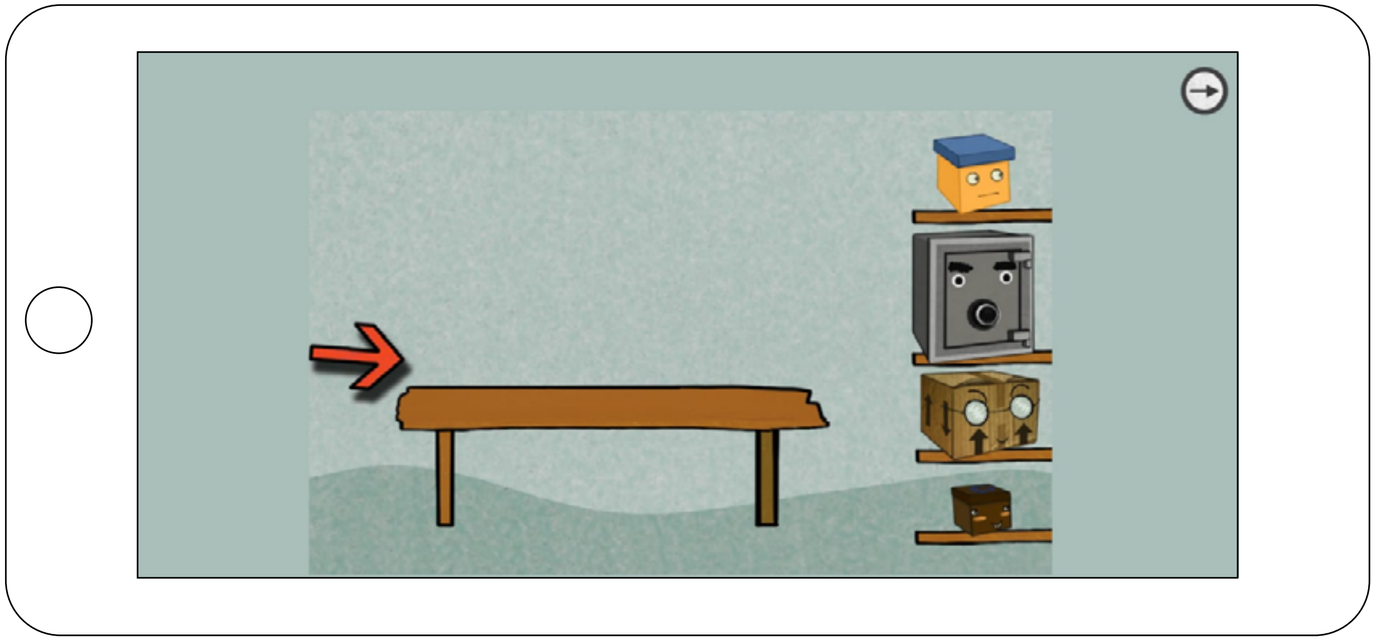




Ordena las cajas de la más grande a la más chica

Objetivo: experimentar con diversos objetos estableciendo relaciones al clasificar por dos o tres atributos a la vez (forma, color, tamaño, función, masa, materialidad, entre otros) y seriar por altura, ancho, longitud o capacidad para contener).

Habilidad específica: seriar elementos según su tamaño.



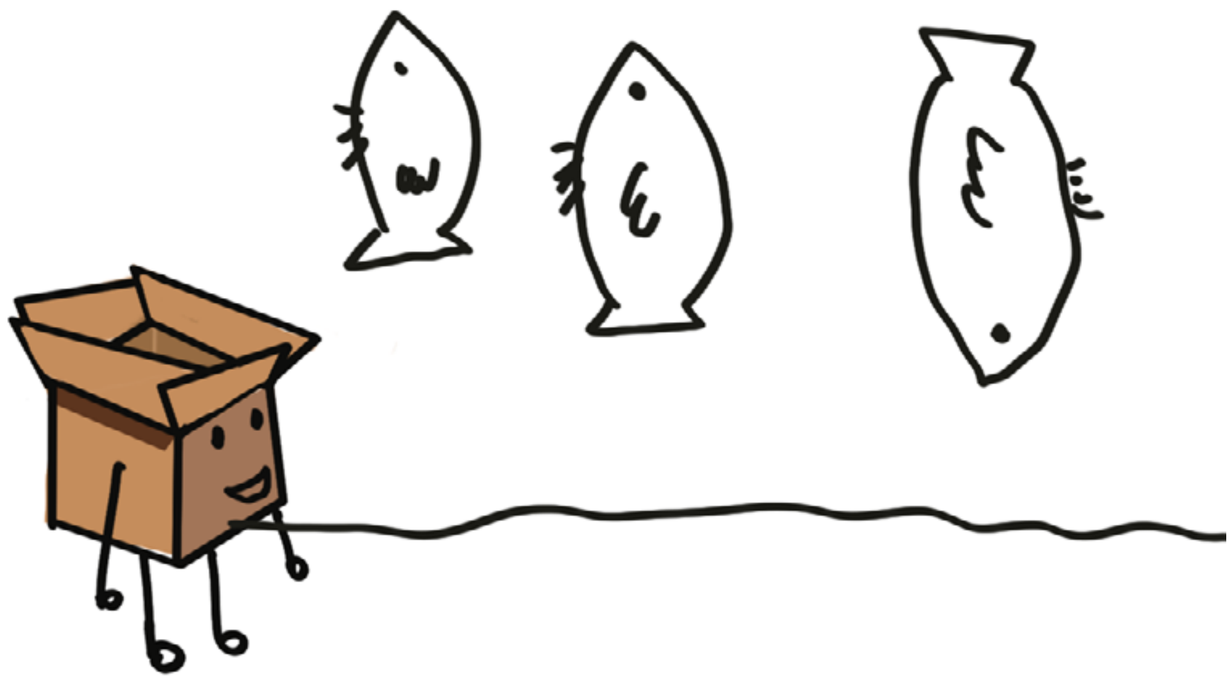
ATENCIÓN:
Solo hay dos ítems de seriación, en el primero se ordena del más grande al más chico y viceversa.
No hay ítems de ejemplo, no se debe ayudar al niño más allá de lo que dice la instrucción.
Una vez que el niño termina de ordenar los elementos de manera autónoma, se debe apretar la flecha.

MUNDO 2: BAJO EL MAR

La instrucción general de este mundo es la siguiente:

Debes tocar todo lo que te vaya diciendo sin tocar la flecha

Se sigue la misma dinámica de presentación de los ítems que en el mundo anterior. Los niños deben tocar lo que se les va diciendo. Como se trata de lenguaje, los ítems se detienen para que los niños respondan. esto no corresponde con el orden de aparición en el test.



MUNDO 2: BAJO EL MAR

El pez más pequeño

Objetivo: emplear cuantificadores, tales como: “más que”, “menos que”, “igual que”, al comparar cantidades de objetos en situaciones cotidianas.

Habilidad específica: uso de cuantificadores

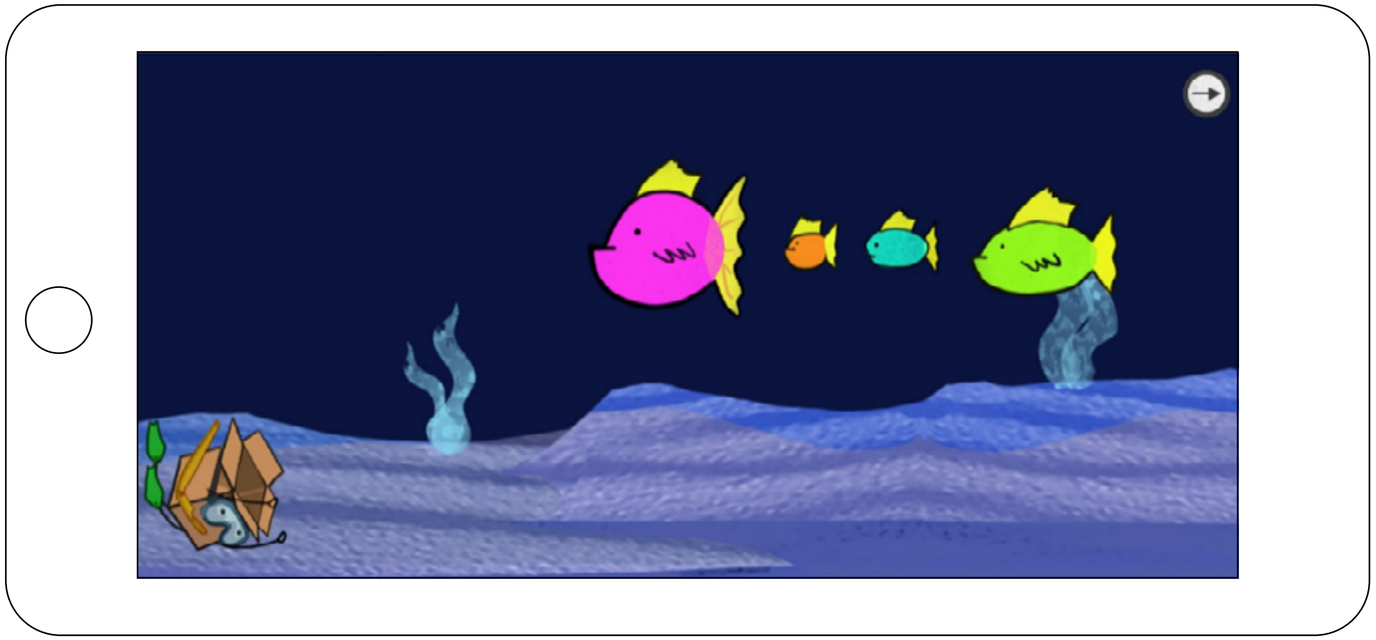
El pez con el ojo más pequeño

El tiburón más largo

El tiburón con la aleta más larga

El cofre que está lleno

La casa que no tiene cangrejo



MUNDO 2: BAJO EL MAR

El pulpo que terminó de comer

Objetivo: orientarse temporalmente en situaciones cotidianas, empleando nociones y relaciones de secuencia (antes/ahora/después/ al mismo tiempo, día/noche), frecuencia (siempre/a veces/ nunca) y duración (larga/corta).

Habilidad específica: orientación temporal

El cangrejo que terminó de construir su auto

MUNDO 2: BAJO EL MAR

El pez que nada debajo del submarino

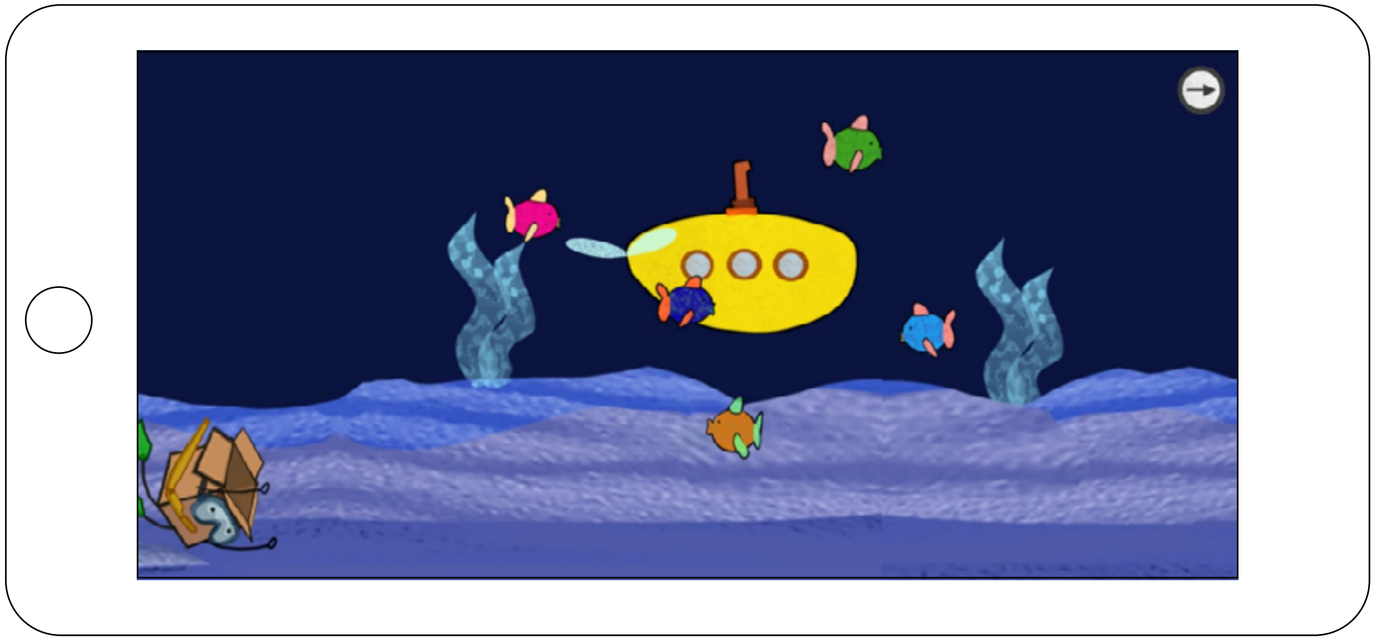
Objetivo: comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación (dentro/fuera; encima/debajo/entre; al frente de/detrás de); distancia (cerca/lejos) y dirección (adelante/atrás/hacia el lado), en situaciones lúdicas.

Habilidad específica: ubicación espacial

La medusa que tiene peces alrededor

El pez que nada hacia abajo

El cangrejo subiendo el mástil



MUNDO 2: BAJO EL MAR

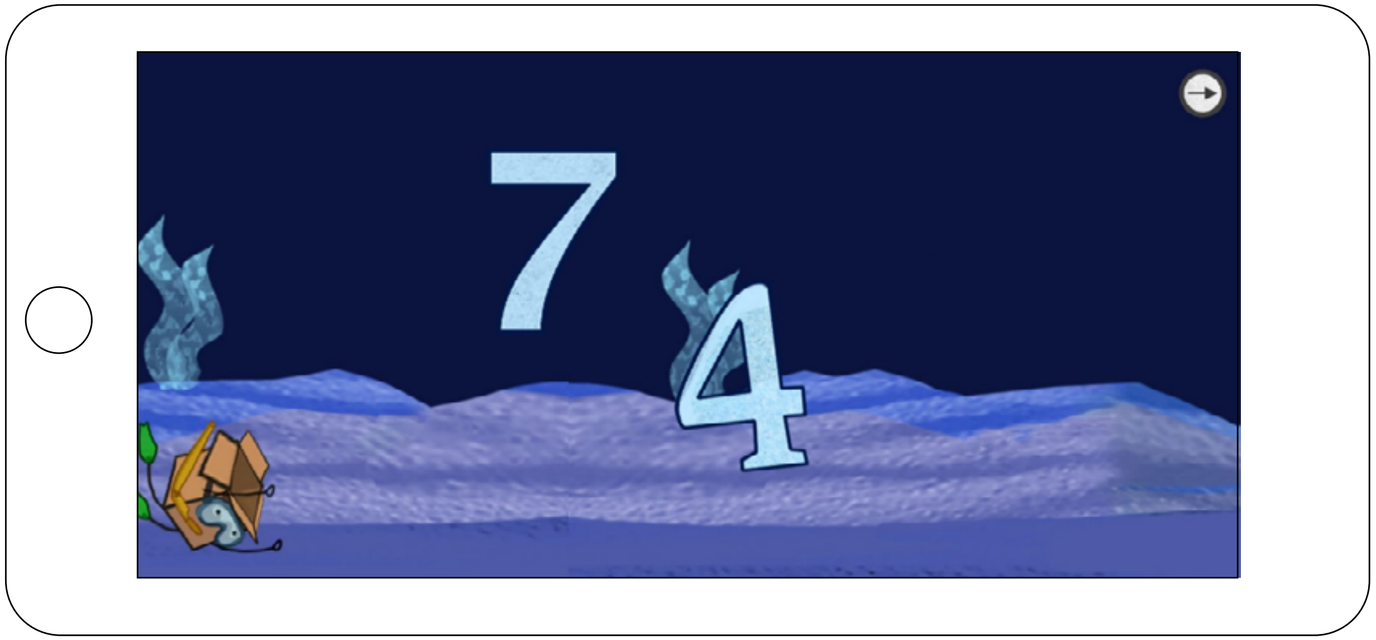
Toca el 7

Objetivo: representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Habilidad específica: identificación de números

Toca el número 6

Toca el número 32



MUNDO 2: BAJO EL MAR

¿Qué número es este?

Identificar y nombrar los números:

6

10

34

47

Objetivo: Representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

Habilidad específica: Identificar y nombrar números

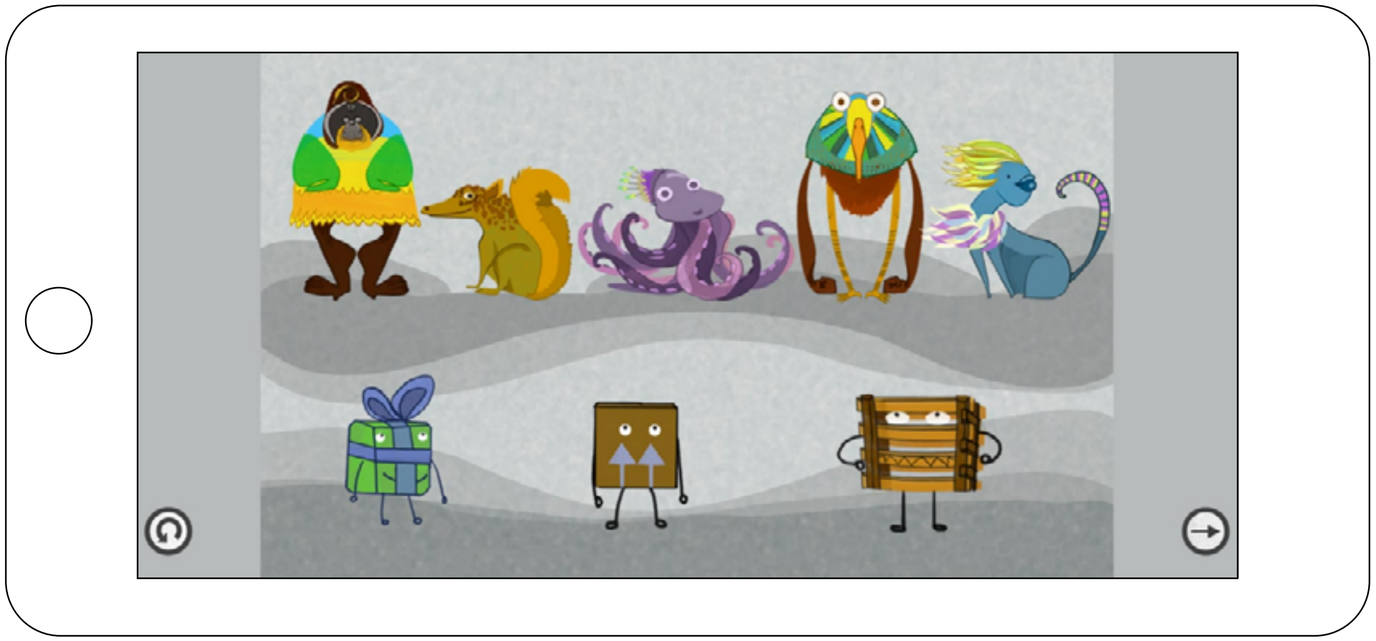
ATENCIÓN:
Esta respuesta la debe marcar el evaluador.
Si el niño nombra el número correctamente el evaluador debe presionar la burbuja con el número.
Si el niño nombra el número de manera incorrecta el evaluador debe marcar el cangrejo.

MUNDO 2: BAJO EL MAR

Hay cinco mascotas y tres cajas, si cada caja guarda una mascota ¿cuántas mascotas quedan?

Objetivo: resolver problemas simples de manera concreta y pictórica agregando o quitando hasta 10 elementos, comunicando las acciones llevadas a cabo.

Habilidad específica: resolver problemas simples.



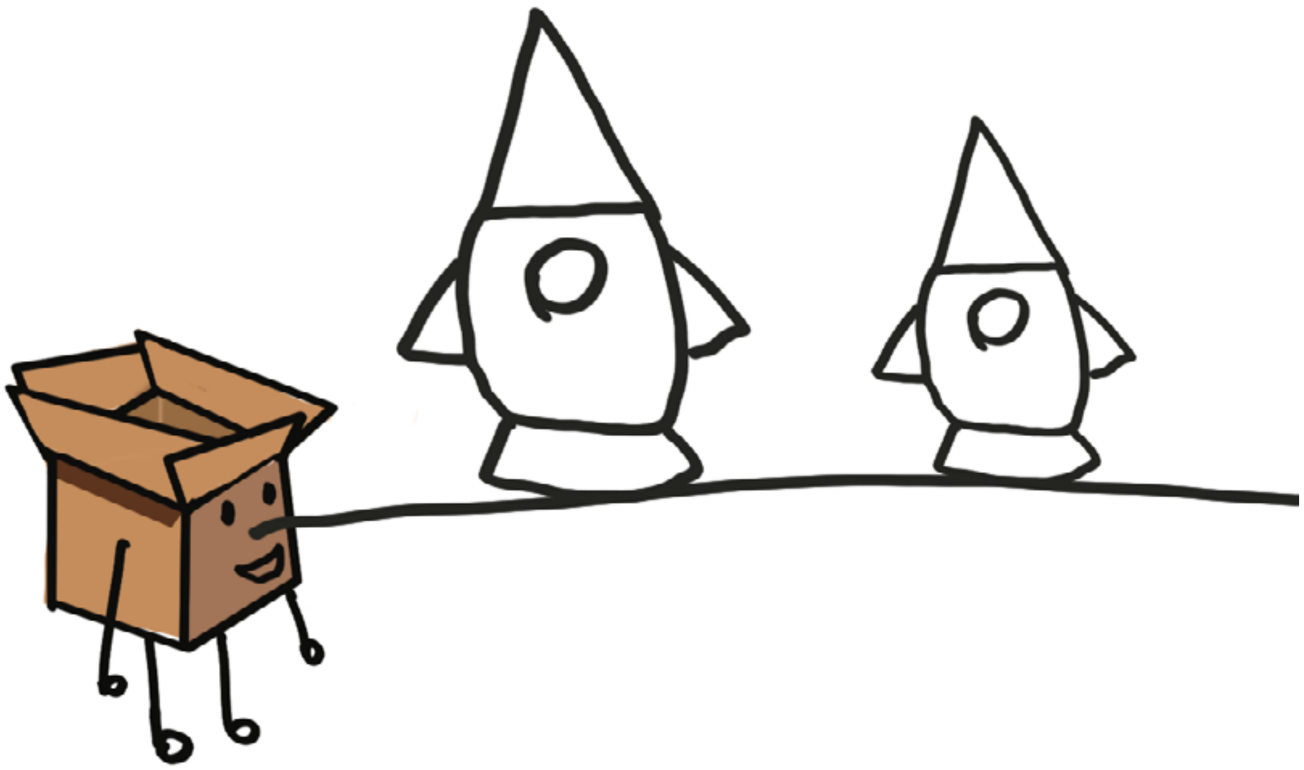
ATENCIÓN:
Si el niño no comprende la pregunta, o de ser necesario repetir la instrucción, presione el botón "repetir" ubicado en la esquina inferior izquierda de la pantalla.
Si el niño responde correctamente a la pregunta, el evaluador debe tocar con el dedo la mascota que está a la izquierda de la pantalla.
Si el niño responde incorrectamente a la pregunta, el evaluador debe tocar con el dedo la mascota que está a la derecha de la pantalla

MUNDO 3: ESPACIO

La instrucción general de este mundo es la siguiente:

Debes tocar todo lo que te vaya diciendo sin tocar la flecha

Se sigue la misma dinámica de presentación de los ítems que en el mundo anterior. Los niños deben tocar lo que se les va diciendo. Como se trata de lenguaje, los ítems se detienen para que los niños respondan.



MUNDO 3: ESPACIO

El planeta con más colores

Objetivo: representar números y cantidades hasta el 10, en forma concreta, pictórica y simbólica.

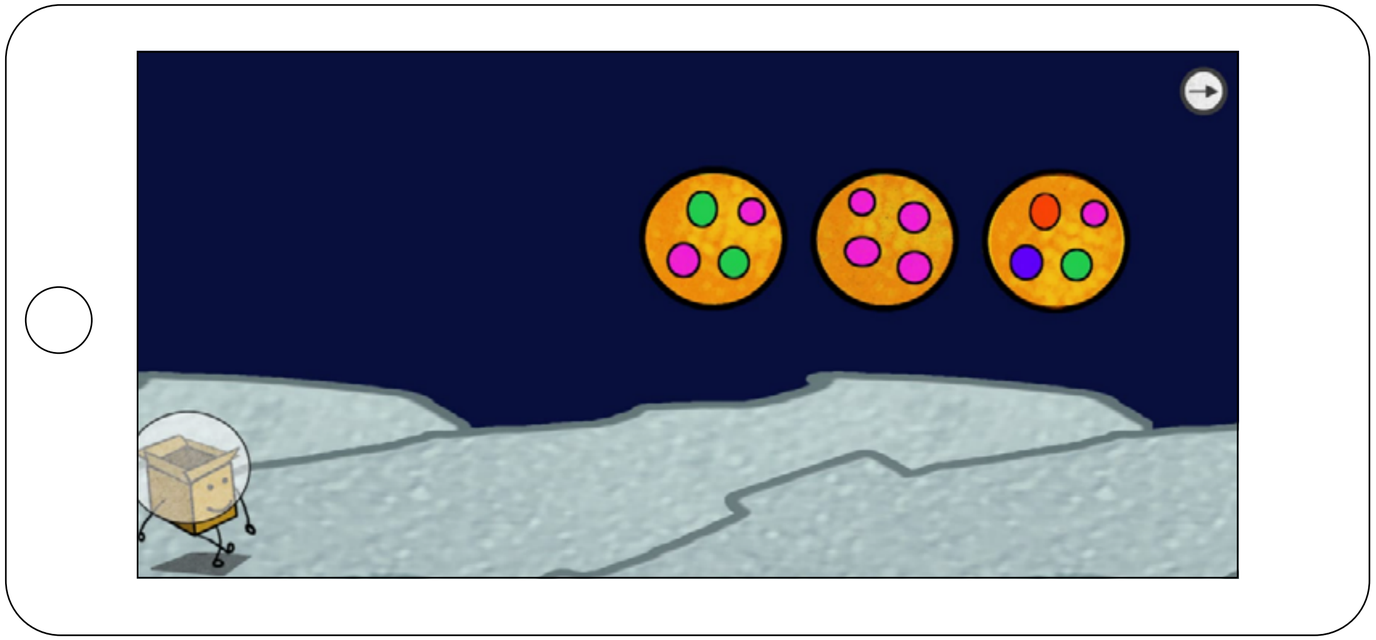
Habilidad específica: identificación de números

La nave que vuela más rápido

La nave que dispara más rápido

Todas las estrellas

Todas las estrellas con un punto en el centro

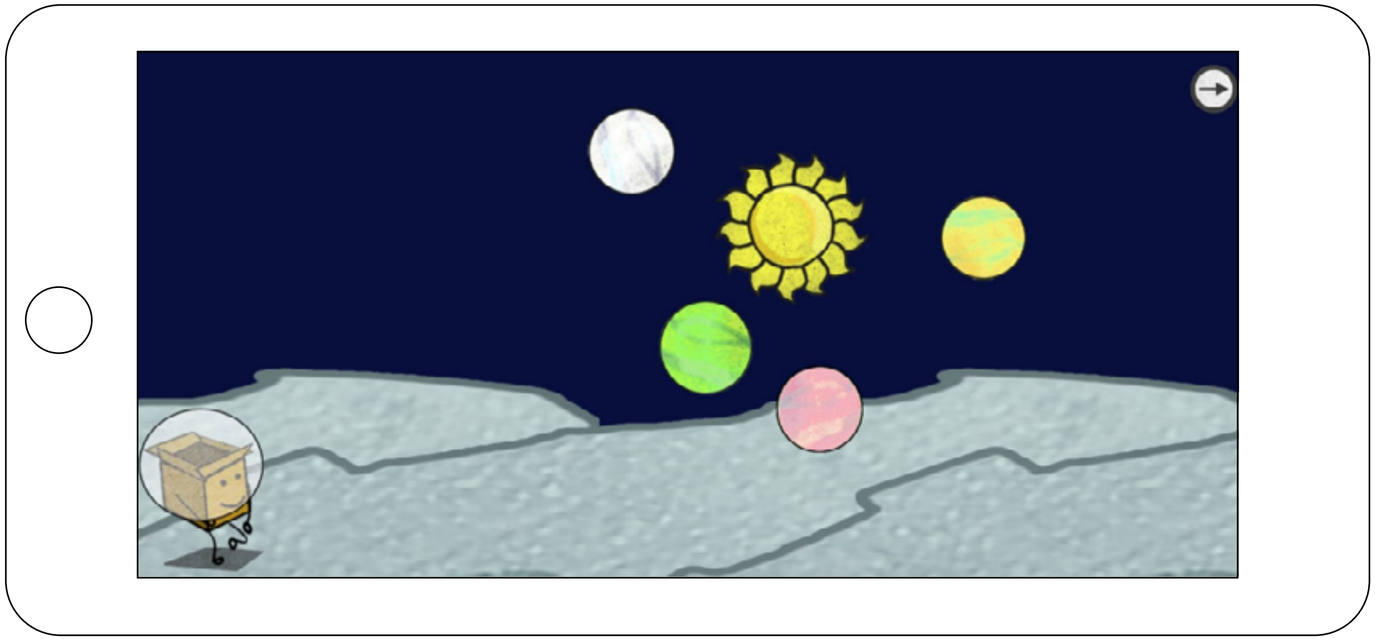


MUNDO 3: ESPACIO

El planeta más cerca del sol

Objetivo: comunicar la posición de objetos y personas respecto de un punto u objeto de referencia, empleando conceptos de ubicación (dentro/fuera; encima/debajo/entre; al frente de/detrás de); distancia (cerca/lejos) y dirección (adelante/atrás/hacia el lado), en situaciones lúdicas.

Habilidad específica: ubicación espacial



MUNDO 3: ESPACIO

El planeta con forma de cuadrado

Objetivo: identificar atributos de figuras 2D y 3D, tales como: forma, cantidad de lados, vértices, caras, que observa en forma directa o a través de TICs.

Habilidad específica: identificar figuras geométricas 2D y 3D

El planeta con forma de:

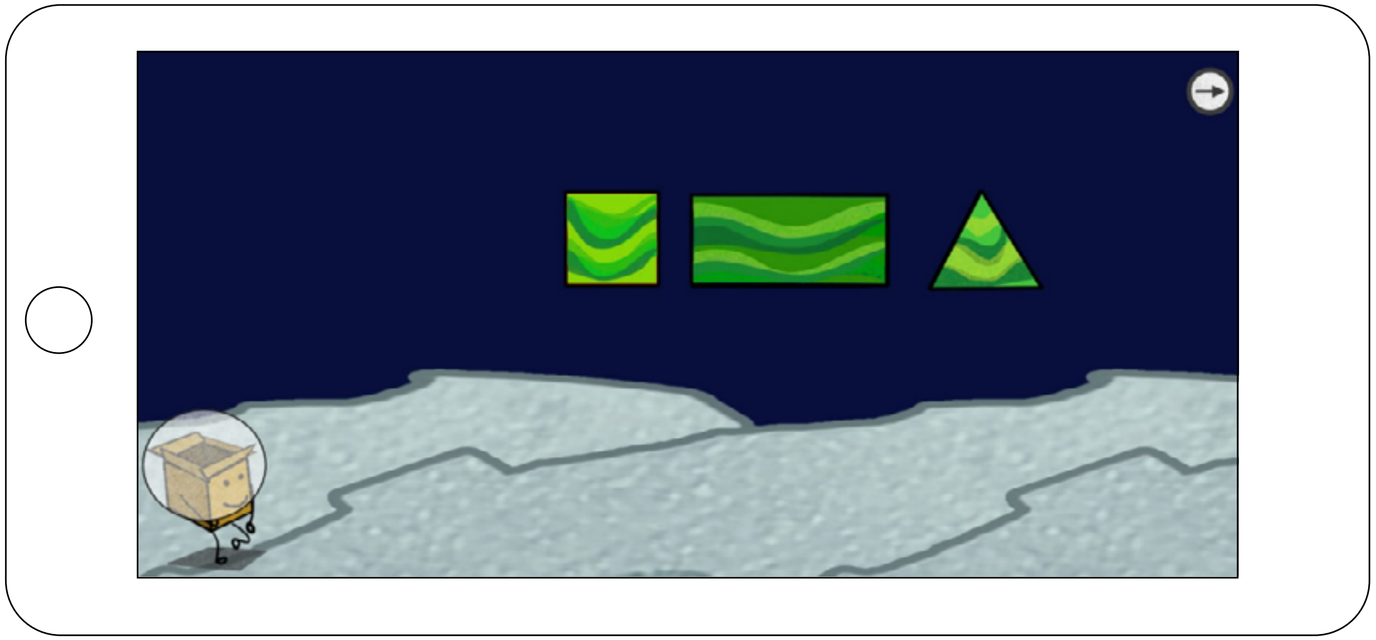
Triángulo

Rectángulo

Cilindro

Cubo

Cono



FINALIZACIÓN DEL TEST

FINALIZACIÓN DEL TEST

Cuando se termina el test, tanto si se evalúa solo Lenguaje Verbal o Pensamiento Matemático, o si se realiza la evaluación completa, al finalizar aparece el mensaje de que el niño encontró la mascota.

CORRECCIÓN DEL TEST

CORRECCIÓN DEL TEST

La versión actual del test dip se corrige de manera automática, es decir, sin intervención del evaluador. De esta manera, los ítems son dicotómicos, otorgándose 1 punto por cada respuesta correcta y 0 puntos por las incorrectas. Al finalizar la evaluación se debe presionar el botón “sincronizar” que enviará las respuestas a la plataforma de Tiresias Corrector.

Para acceder al reporte de resultados debe ingresar a Tiresias Corrector en el siguiente link:

https://www.corrector.tiresias.cl/login

posteriormente, buscar sus pruebas sincronizadas y generar los reportes. Esta acción se debe realizar tanto para acceder a los reportes individualizados como para obtener una base de datos general con todos los resultados de sus estudiantes.

REPORTE

REPORTE

Los resultados se organizan en torno a las dos áreas principales: Lenguaje Verbal y Pensamiento Matemático, considerando además 3 ejes específicos por cada una de ellas. Para lenguaje los resultados se organizan en torno a los ejes de iniciación a la lectura,; para matemáticas los resultados se presentan en torno a los ejes de razonamiento lógico-matemático, números y aritmética, y geometría. Además, se considera también un desglose más específico dentro de cada área para permitir una mejor identificación de los datos obtenidos.

El reporte considera una primera parte con resultados orientados a la norma, donde se presenta el desempeño del estudiante en cada área y sus respectivos ejes en función de su posición respecto de la muestra de estandarización. La segunda parte, orientada al criterio, presenta los resultados por núcleo y eje, considerando el porcentaje de logro respecto de lo esperado. Cabe mencionar, que las habilidades evaluadas se relacionan principalmente con los objetivos finales del nivel de transición, por lo que no sería inadecuado que un niño de nivel transición I o de nivel medio mayor obtenga resultados en los niveles iniciales. Se utilizaron las categorías del test de diagnóstico integral de aprendizajes propuestas por el Ministerio de Educación de Chile, sin embargo, la descripción específica de dichas categorías no corresponde exactamente con la descripción cualitativa de las categorías evaluadas en la prueba dip.

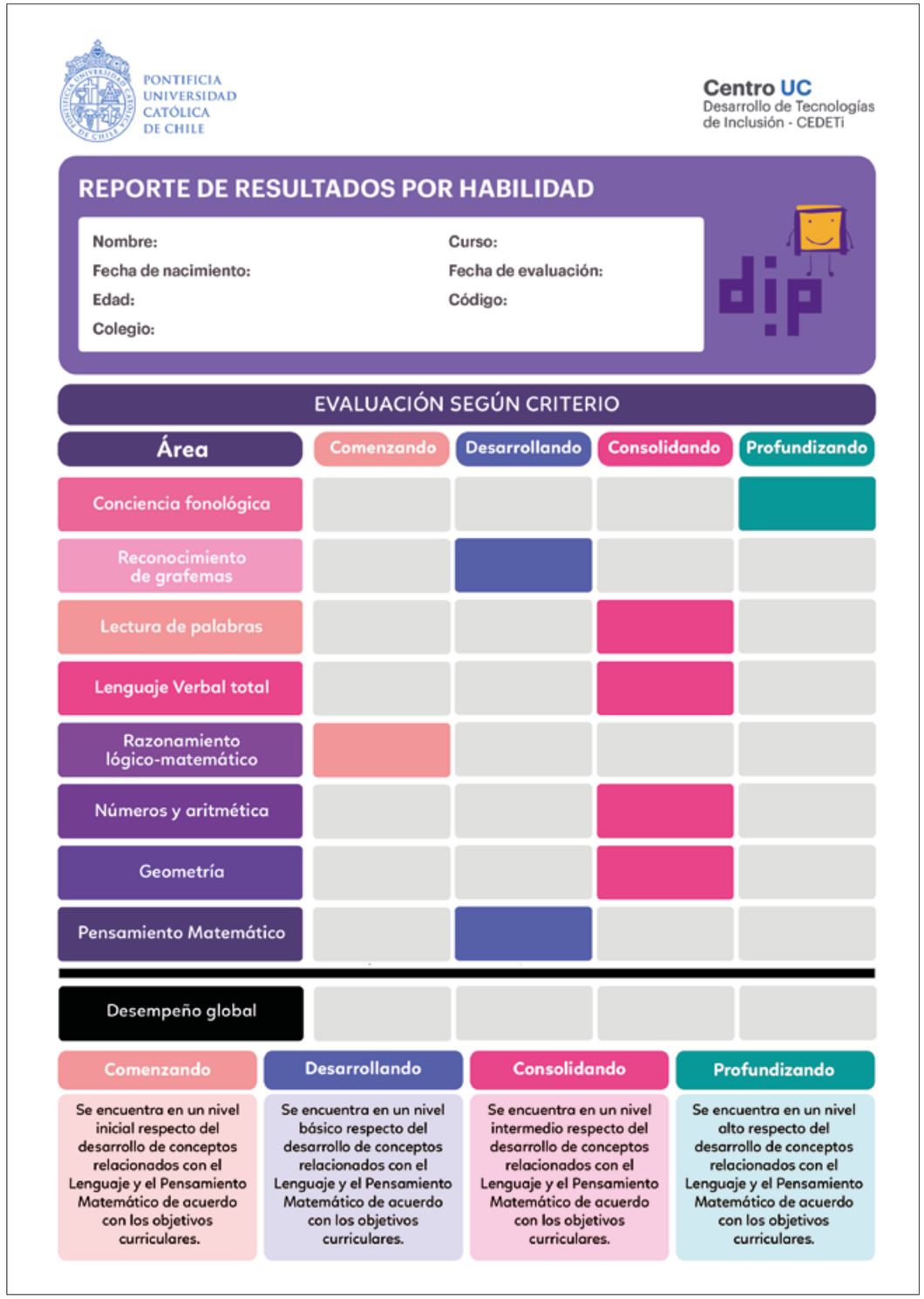
A continuación, se presenta el informe segmentado por partes, con la explicación de cada segmento para su interpretación.

PARTE 1

Reporte de resultados por área en función a categorías de desempeño

La siguiente tabla muestra los resultados obtenidos por el niño evaluado en función de criterios de logro. Los nombres de los criterios coinciden con lo propuesto por el Ministerio de Educación para la evaluación diagnóstica de aprendizajes, lo que facilita la comprensión de los resultados.

Las categorías de logro se construyeron en base a la distribución por cuartiles de los estudiantes evaluados durante el proceso normativo, asignándose a los estudiantes que coinciden con los puntajes del primer cuartil a la categoría comenzando, el segundo cuartil a la categoría desarrollando, el tercer cuartil a la categoría consolidando y el cuarto cuartil a la categoría profundizando.


PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE

Centro UC
Desarrollo de Tecnologías de Inclusión - CEDETi

REPORTE DE RESULTADOS POR HABILIDAD

Nombre:
Fecha de nacimiento:
Edad:
Colegio:
Curso:
Fecha de evaluación:
Código:

EVALUACIÓN SEGÚN CRITERIO

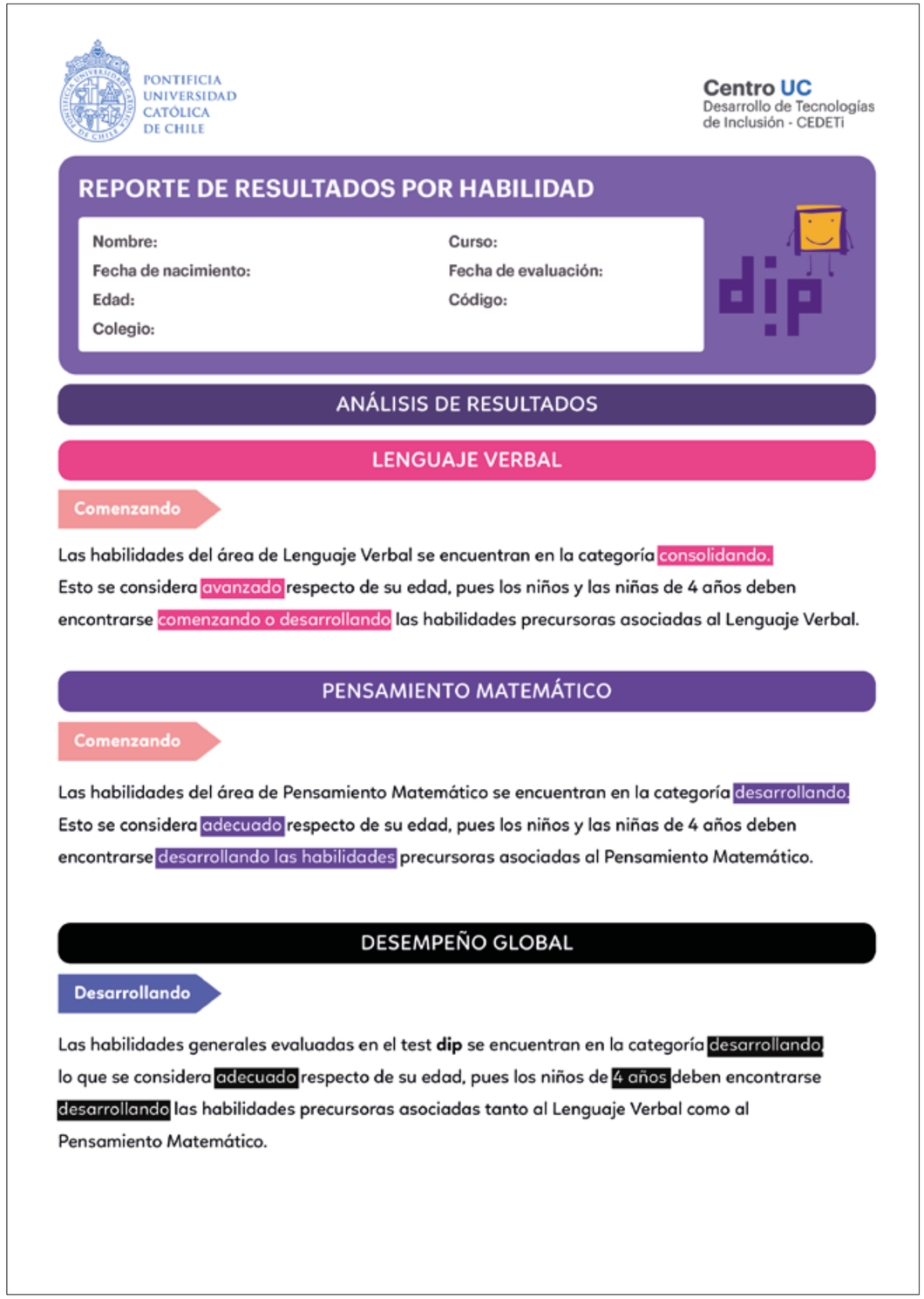
Área	Comenzando	Desarrollando	Consolidando	Profundizando
Conciencia fonológica				
Reconocimiento de grafemas				
Lectura de palabras				
Lenguaje Verbal total				
Razonamiento lógico-matemático				
Números y aritmética				
Geometría				
Pensamiento Matemático				
Desempeño global				

Comenzando	Desarrollando	Consolidando	Profundizando
Se encuentra en un nivel inicial respecto del desarrollo de conceptos relacionados con el Lenguaje y el Pensamiento Matemático de acuerdo con los objetivos curriculares.	Se encuentra en un nivel básico respecto del desarrollo de conceptos relacionados con el Lenguaje y el Pensamiento Matemático de acuerdo con los objetivos curriculares.	Se encuentra en un nivel intermedio respecto del desarrollo de conceptos relacionados con el Lenguaje y el Pensamiento Matemático de acuerdo con los objetivos curriculares.	Se encuentra en un nivel alto respecto del desarrollo de conceptos relacionados con el Lenguaje y el Pensamiento Matemático de acuerdo con los objetivos curriculares.

PARTE 2

Análisis de resultados por área

La segunda parte presenta una explicación de los resultados generales obtenidos por los evaluados en función al desempeño de otros niños de su edad. Indica la relación existente entre el desempeño observado, la categoría alcanzada y lo esperado de acuerdo con su edad.



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE

Centro UC
Desarrollo de Tecnologías de Inclusión - CEDETi

REPORTE DE RESULTADOS POR HABILIDAD

Nombre:
Fecha de nacimiento:
Edad:
Colegio:
Curso:
Fecha de evaluación:
Código:

ANÁLISIS DE RESULTADOS

LENGUAJE VERBAL

Comenzando

Las habilidades del área de Lenguaje Verbal se encuentran en la categoría consolidando. Esto se considera avanzado respecto de su edad, pues los niños y las niñas de 4 años deben encontrarse comenzando o desarrollando las habilidades precursoras asociadas al Lenguaje Verbal.

PENSAMIENTO MATEMÁTICO

Comenzando

Las habilidades del área de Pensamiento Matemático se encuentran en la categoría desarrollando. Esto se considera adecuado respecto de su edad, pues los niños y las niñas de 4 años deben encontrarse desarrollando las habilidades precursoras asociadas al Pensamiento Matemático.

DESEMPEÑO GLOBAL

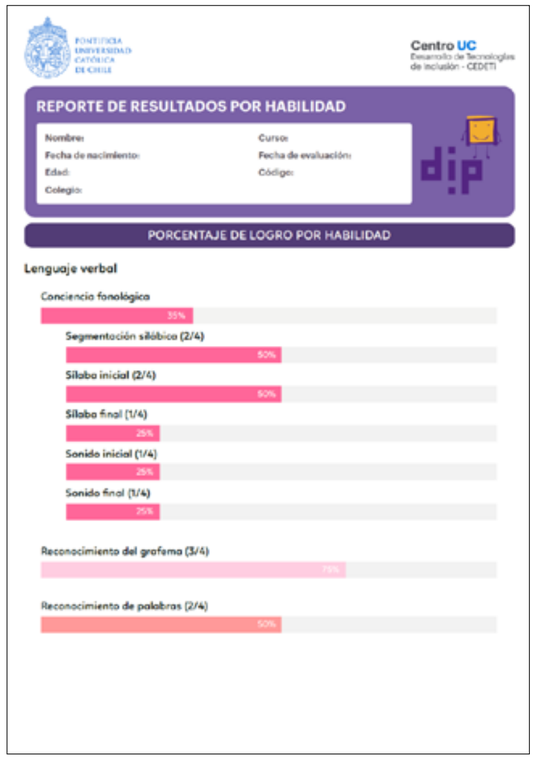
Desarrollando

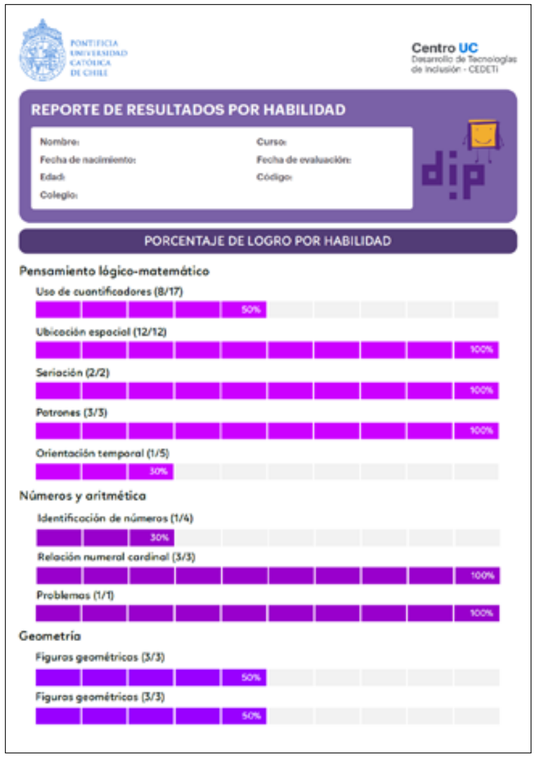
Las habilidades generales evaluadas en el test **dip** se encuentran en la categoría desarrollando, lo que se considera adecuado respecto de su edad, pues los niños de 4 años deben encontrarse desarrollando las habilidades precursoras asociadas tanto al Lenguaje Verbal como al Pensamiento Matemático.

PARTE 3

Porcentajes de logro por habilidad

Finalmente se presentan gráficos donde se indican los porcentajes de logro alcanzados por el estudiante evaluado en cada una de las áreas y subáreas descritas en la prueba.





MANUAL TÉCNICO INTERPRETATIVO

1. DESARROLLO Y ADAPTACIÓN

DESAROLLO DEL TEST

El test dip contempló para su desarrollo y creación una síntesis conceptual de Conceptos Relacionales Básicos y los Aprendizajes Esperados de las Bases Curriculares de la Educación Parvularia en su versión del año 2001. Se realizó un análisis de los objetivos y un grupo de expertos de las áreas de educación y psicología del desarrollo definieron los conceptos que podían ser evaluados con la tecnología touch en un formato de tablet. A medida que se desarrolló el test, se le pidió a un panel de expertos que revisara los ítems de modo de asegurar su pertinencia para los rangos de edad evaluados.

El test dip fue diseñado para evaluar aprendizajes en forma invisible. Para esto, la evaluación está inmersa en una narrativa que la encubre. Para lograr esto, se diseñó un juego donde el personaje principal captura la atención de los niños de modo de mantener su atención y motivación a lo largo del juego. El personaje principal de dip, “Caja”, no tiene un género visualmente reconocible, ni voz que lo haga parte de uno u otro sexo, facilitando la identificación por parte de niños.

El test dip fue desarrollado en 3 Fases: pre-pilotaje, pilotaje y aplicación experimental.

Fase de pre-pilotaje y pilotaje

La fase de pre-pilotaje fue desarrollada en agosto del año 2011. Los ítems fueron aplicados a una muestra de 17 niños de modo de probar funcionalidad de la plataforma, tiempos de reacción a los ítems, jugabilidad, etc. Después de esta aplicación se corrigieron errores de programación y diseño.

El piloto se hizo en el mes de octubre del año 2011. Se evaluaron 60 niños pertenecientes a instituciones con 3 tipos de dependencia administrativa; privada, subvencionada y municipal. Cada niño evaluado, independiente de su edad, fue expuesto a la totalidad de ítems de modo de generar los niveles de dificultad de cada ítem. La duración total de la prueba fue de cerca de 60 minutos.

Se capacitó a 8 evaluadoras tituladas de Educación de Párvulos. Se realizó una única sesión de capacitación en la cual se entrenó en la utilización del tablet, se les entregó un manual de procedimiento y aplicación y se respondió a preguntas.

Fase experimental de estandarización del test dip

Los ítems a incluir en la fase experimental fueron revisados por un panel de expertos en diversas áreas de la educación y la psicología. Se seleccionaron aquellos ítems que, a partir del promedio del puntaje total de la prueba por grupo de edad, discriminaban por nivel de dificultad. Es decir, aquellos ítems que, en la fase de pilotaje, fueron respondidos igual de bien o mal por todos los grupos de edad fueron eliminados.

Muestra y procedimientos de evaluación

El universo de la muestra se encuentra dado por centros de Educación Parvularia de la Región Metropolitana, Chile. El estudio incorpora centros de dependencia institucional JUNJI y Fundación Integra así como instituciones privadas. Un muestreo intencionado concluyó con 30 centros que cuentan con educación de párvulos para niños entre 3 y 6 años 11 meses.

Los criterios centrales para segmentar la muestra son la dependencia administrativa (municipal, particular subvencionada y particular pagada) y las edades de los niños. Los criterios de inclusión para todas las instituciones fueron: instituciones no bilingües y mixtas.

La primera aproximación a los centros fue telefónica. A continuación, se concertó una reunión con la directiva del establecimiento. Fueron consideradas elegibles para el estudio aquellas que accedieran formalmente, a través de su directiva. A cada una de las instituciones elegidas se les entregó, a través de los alumnos, consentimiento informado a los apoderados de los niños. Solo los niños que retornaron al establecimiento el consentimiento firmado por el cuidador responsable fueron incluidos en la evaluación.

Por otra parte, los criterios de selección para las evaluadoras que aplicaron el test **dip** en jardines infantiles y escuelas, fueron:

1. Ser educadora de párvulos egresada o titulada con todas las prácticas al día.
2. Experiencia en aula en el trabajo con niños.
3. En lo posible, con recomendaciones.

También se consideraron psicólogas de 4° año o más, con experiencia en trabajo de campo o práctica clínica, egresadas o tituladas. Todas las evaluadoras presentaron sus resúmenes académicos y profesionales y participaron en un proceso de capacitación que duró 3 sesiones, de 2 horas cada sesión. En estas instancias se entrenó en el adecuado uso del tablet, se capacitaron también en la entrega de instrucciones para los diferentes ítems y subpruebas, se explicitaron acuerdos respecto a la adecuada presentación y comportamiento en los establecimientos educacionales, se formalizaron las responsabilidades y compromisos, se entregaron conocimientos básicos sobre evaluación y contexto de evaluación y se resolvieron dudas.

La mayoría de las evaluadoras ya habían participado anteriormente en la fase de pilotaje.

Posterior a las capacitaciones, se seleccionaron a las mejores evaluadoras, según su desempeño en terreno, disponibilidad de tiempo, compromiso y responsabilidad.

Descripción de la muestra experimental

La muestra para la estandarización de la prueba estuvo conformada por 360 niños pertenecientes a instituciones de diversa dependencia administrativa: municipal, particular subvencionada y particular pagada. Sin embargo, en la adaptación 2024 se consideró una muestra de 333 estudiantes, la distribución se muestra en la tabla 4.

Tabla 4

Distribución de la muestra normativa

Dependencia	Género	Edad			
		3 años	4 años	5 años	6 años
Municipal	Mujeres	18	16	15	15
	Hombres	18	17	14	18
Particular subvencionada	Mujeres	6	8	16	15
	Hombres	9	17	14	11
Particular pagada	Mujeres	9	15	14	16
	Hombres	12	16	13	11

ADAPTACIÓN DEL TEST

La prueba **dip** se diseñó de acuerdo con las Bases Curriculares publicadas el año 2001, sin embargo, el año 2018 se realizó una modificación de estas bases, por lo que se hizo necesaria una actualización del test. Luego de una revisión de los contenidos de la prueba en función a las nuevas bases curriculares, se pudo establecer una correspondencia directa entre los ítems y los objetivos de aprendizaje presentados en las bases curriculares del año 2018. La relación entre los ítems, los objetivos y los contenidos que evalúan se presenta de manera detallada en el manual de aplicación y corrección 2024.

Se eliminaron algunos ítems en función de la actualización de contenidos, y se dejó fuera dos subtest para ajustar la prueba al formato de aplicación directa con corrección automática. Además, se subdividió el test en dos partes, para dar la opción de realizar de manera independiente las evaluaciones de Lenguaje Verbal y Pensamiento Matemático. La estructura del test se describe en el manual de aplicación y corrección 2024.

El cálculo de los puntajes se realizó en base a una nueva categorización, determinada por el nivel de logro de los estudiantes participantes de la muestra normativa. Los informes fueron modificados en su totalidad, incluyendo categorías basadas en lo propuesto por el Ministerio de Educación de Chile para las pruebas de diagnóstico integral, y definidas según los porcentajes de logro de los estudiantes participantes de la muestra normativa.

2. EVIDENCIA DE CONFIABILIDAD Y VALIDEZ

Como evidencia de confiabilidad se calcularon los Alphas de Cronbach tanto de la prueba completa, como de sus áreas y ejes. Las evidencias de confiabilidad se basan en el análisis de la progresión de desempeño con la edad y en función de la relación de los resultados del test con otros instrumentos de evaluación. Es importante decir que los cálculos se realizaron considerando la nueva estructura del test, sin embargo, los datos corresponden a los de la muestra original.

Tabla 5

Evidencia de confiabilidad de las distintas áreas y subáreas evaluadas en el test

Núcleo, Eje o Área	Alpha de Cronbach	Número de ítems
Puntaje total	0,92	78

EVIDENCIAS DE VALIDEZ

Al comparar los resultados promedio obtenidos por los niños en los distintos ejes del test, se aprecia una progresión creciente y significativa, en función de la edad de los niños (p<0,001). Esto implica que el instrumento permite discriminar adecuadamente entre las **distintas** edades que evalúa. En la siguiente tabla se presentan las medias y desviaciones estándar para el puntaje **dip** y cada uno de los núcleos de aprendizaje, para las distintas edades. En la tabla 6 se puede observar las desviaciones estándar y los valores de p. Los resultados se expresan en puntajes T. La progresión se representa de manera gráfica en la figura 1.

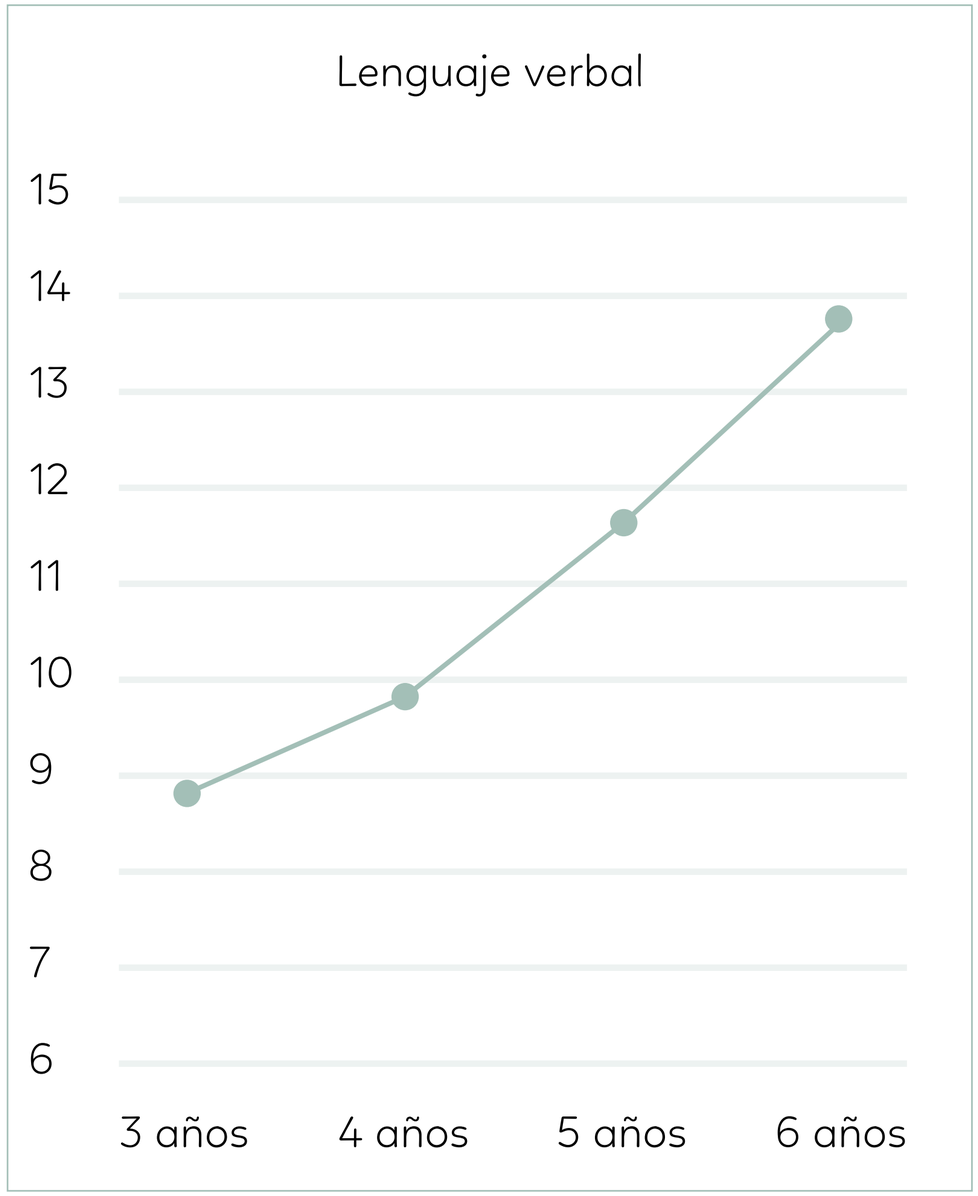
Tabla 6

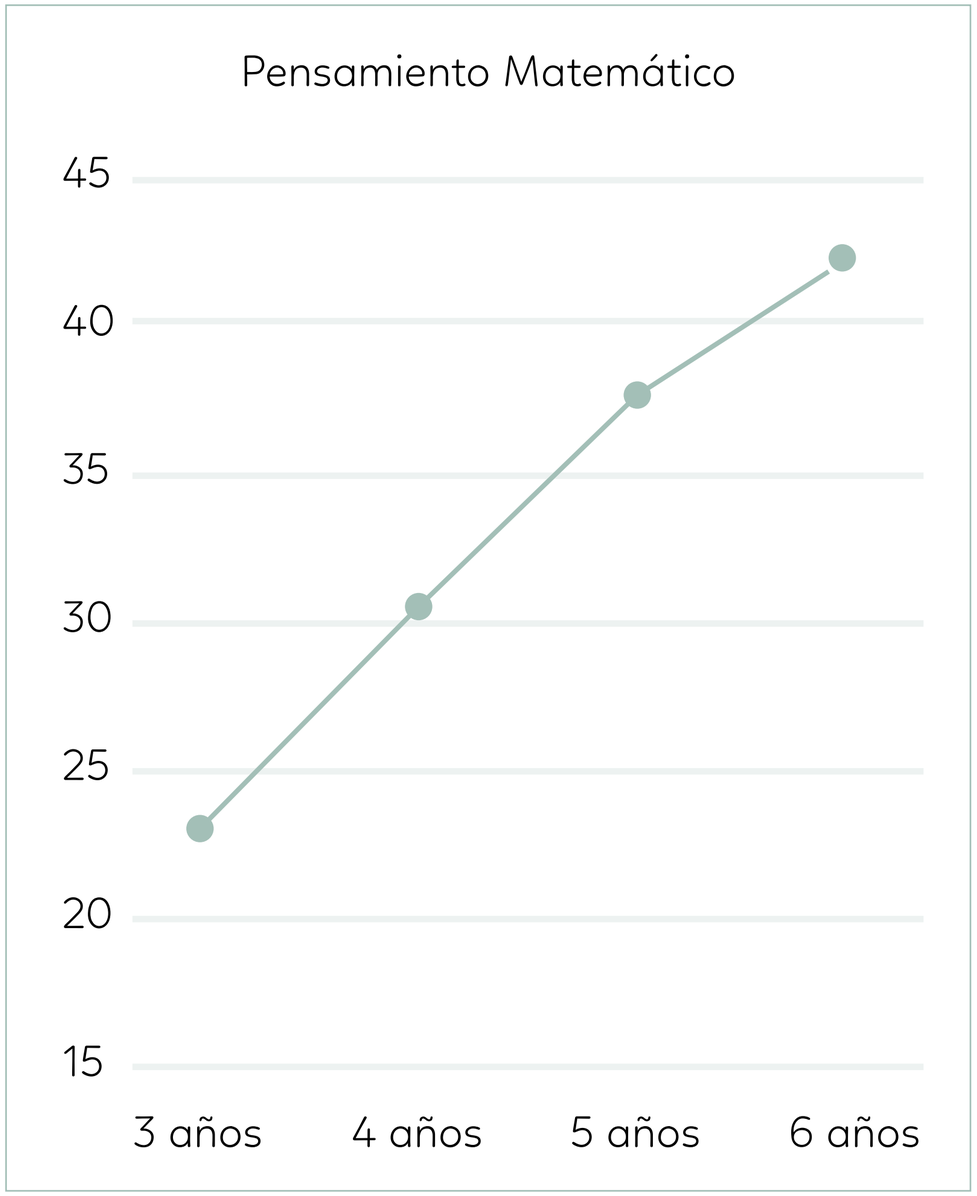
Promedios y desviaciones estándar según edad

Área	3 años	4 años	5 años	6 años	
		Media (DS)			F (sig)
Lenguaje Verbal	8,9 (3,01)	9,8 (2,99)	11,6 (3,03)	13,8 (3,12)	41,5 (<,001)
Pensamiento Matemático	22,9 (6,51)	30,7 (7,59)	37,5 (7,43)	42,7 (6,88)	112,6 (<,001)

Figura 1

Progresión de desempeño de los estudiantes según edad





BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

Ministerio de Educación. (2018). Bases Curriculares de la Educación Parvularia. Gobierno de Chile. https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-69957_bases.pdf

Rosas, R., Ceric, F., Aparicio, A., Arango, P., Arroyo, R., Benavente, C., Escobar, P., Olguín, P., Pizarro, M., Ramírez, M. P., Tenorio, M., & Véliz, S. (2015). ¿Pruebas tradicionales o evaluación invisible a través del juego? Nuevas fronteras de la evaluación cognitiva. Psykhe, 24(1), 1–11. https://doi.org/10.7764/psykhe.23.2.724

ISBN: 978-956-14-3372-4
9 789561 433724