



PISA 2025

¿Cómo se evalúa la competencia de Aprendizaje en el Mundo Digital?



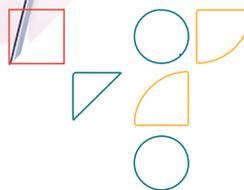
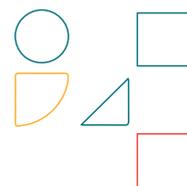
Para obtener más información,
escanea este QR o ingresa a:
umc.minedu.gob.pe/pisa2025



PERÚ

Ministerio
de Educación





El Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA, por sus siglas en inglés) es la evaluación internacional más relevante en la actualidad, es promovida por la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE).

PISA evalúa a estudiantes de 15 años en Lectura, Matemática y Ciencia. Además, en PISA 2025 se incluirán por primera vez las competencias de Inglés y Aprendizaje en el Mundo Digital (*Learning in the Digital World* o LDW, por sus siglas en inglés).

¿Cómo entender la capacidad Aprendizaje en el Mundo Digital?

Se define como la capacidad de aprender y resolver problemas usando computadoras y herramientas digitales de manera activa y por sí mismos. Esto implica que los estudiantes no solo deben adquirir información, sino también interactuar de forma autónoma y activa con recursos digitales, para lo cual deben utilizar habilidades de indagación científica y el pensamiento lógico con las computadoras.



Aprendizaje en el Mundo Digital es una competencia que no se limita a un área curricular, sino que se desarrolla en varias de ellas, a partir de diversos conocimientos y habilidades propias de las ciencias, la matemática e, incluso, las humanidades.





Aspectos importantes del Aprendizaje en Mundo Digital:

- **Iteración:** los estudiantes participan en un ciclo constante de mejora a través de la planificación, la realización, la revisión y el ajuste de sus estrategias de aprendizaje.
- **Autorregulación:** los estudiantes gestionan diferentes aspectos cognitivos, metacognitivos y emocionales en sus procesos de aprendizaje.
- **Uso de herramientas computacionales:** los estudiantes usan estas herramientas para crear modelos o algoritmos que se pueden ejecutar en una computadora.

¿Cuál es su modelo de evaluación?

El modelo presenta dos componentes principales: prácticas de resolución de problemas computacionales y procesos de aprendizaje autorregulado.



1. Prácticas de resolución de problemas computacionales:

Se refiere a la capacidad para construir soluciones mediante el uso de herramientas digitales tales como: simuladores, diagramas y/o programación en bloques.

Realizar experimentos: usar herramientas digitales para probar hipótesis, recolectar datos y analizar fenómenos, basándose en el conocimiento y la identificación de variables (independientes, dependientes y controladas).

Analizar datos: escoger y usar herramientas digitales para ordenar y estudiar datos, identificar patrones, obtener conclusiones y hacer predicciones en un sistema, basándose en representaciones matemáticas y gráficas de las relaciones con las variables.

Construir y depurar modelos computacionales: representar ideas para su ejecución en computadoras. También incluye descomponer problemas complejos en partes sencillas, diseñar soluciones paso a paso, probarlas y corregir errores.



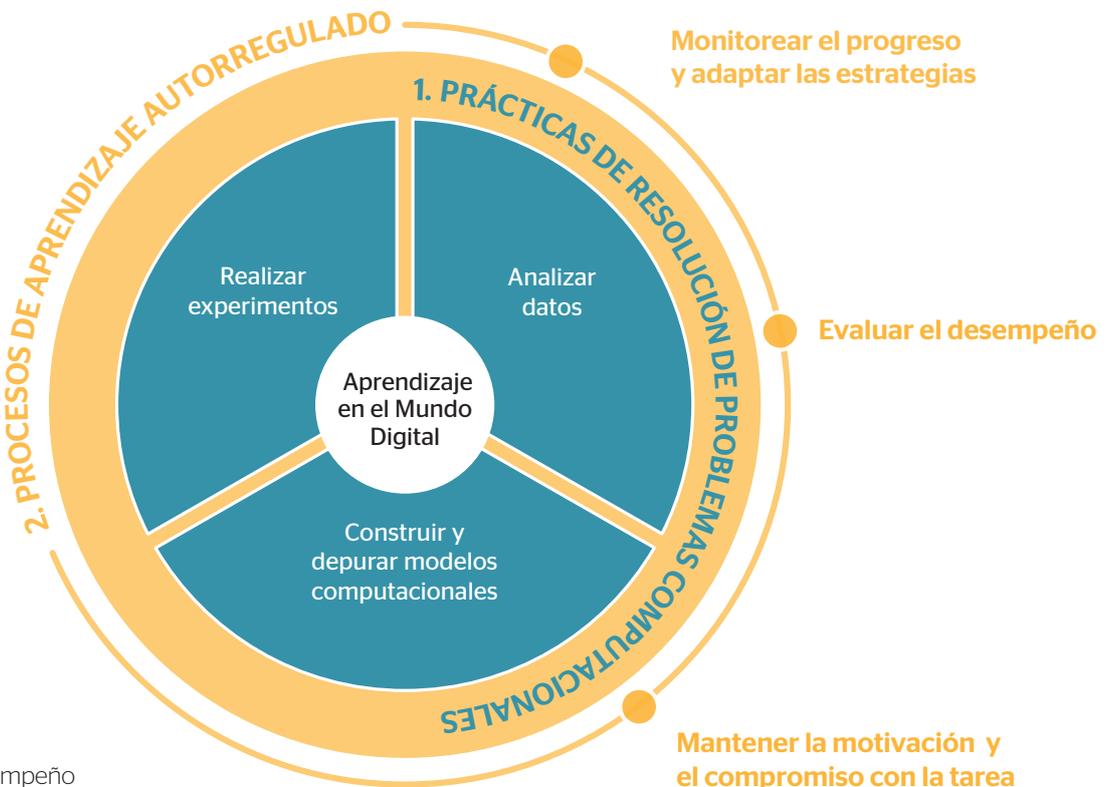
2. Procesos de aprendizaje autorregulado:

Se refiere al seguimiento y control de los procesos metacognitivos, cognitivos y emocionales que un estudiante realiza mientras aprende.

Monitorear el progreso y adaptar las estrategias: habilidad para revisar constantemente si está entendiendo bien y detectar lo que aún no domina. Además, implica probar sus productos computacionales y ajustarlos para resolver el problema, según la retroalimentación recibida del entorno digital.

Evaluar el desempeño: habilidad para reflexionar sobre sus propios resultados, reconocer errores y valorar la calidad de su producto computacional.

Mantener la motivación y el compromiso con la tarea: habilidad para seguir resolviendo la tarea, incluso cuando se presentan dificultades que generan frustración o aburrimiento, o cuando los comentarios sobre su trabajo le indican que debe mejorar.



■ Escala de desempeño

■ Resultado descriptivo (no forma parte de la escala de desempeño)

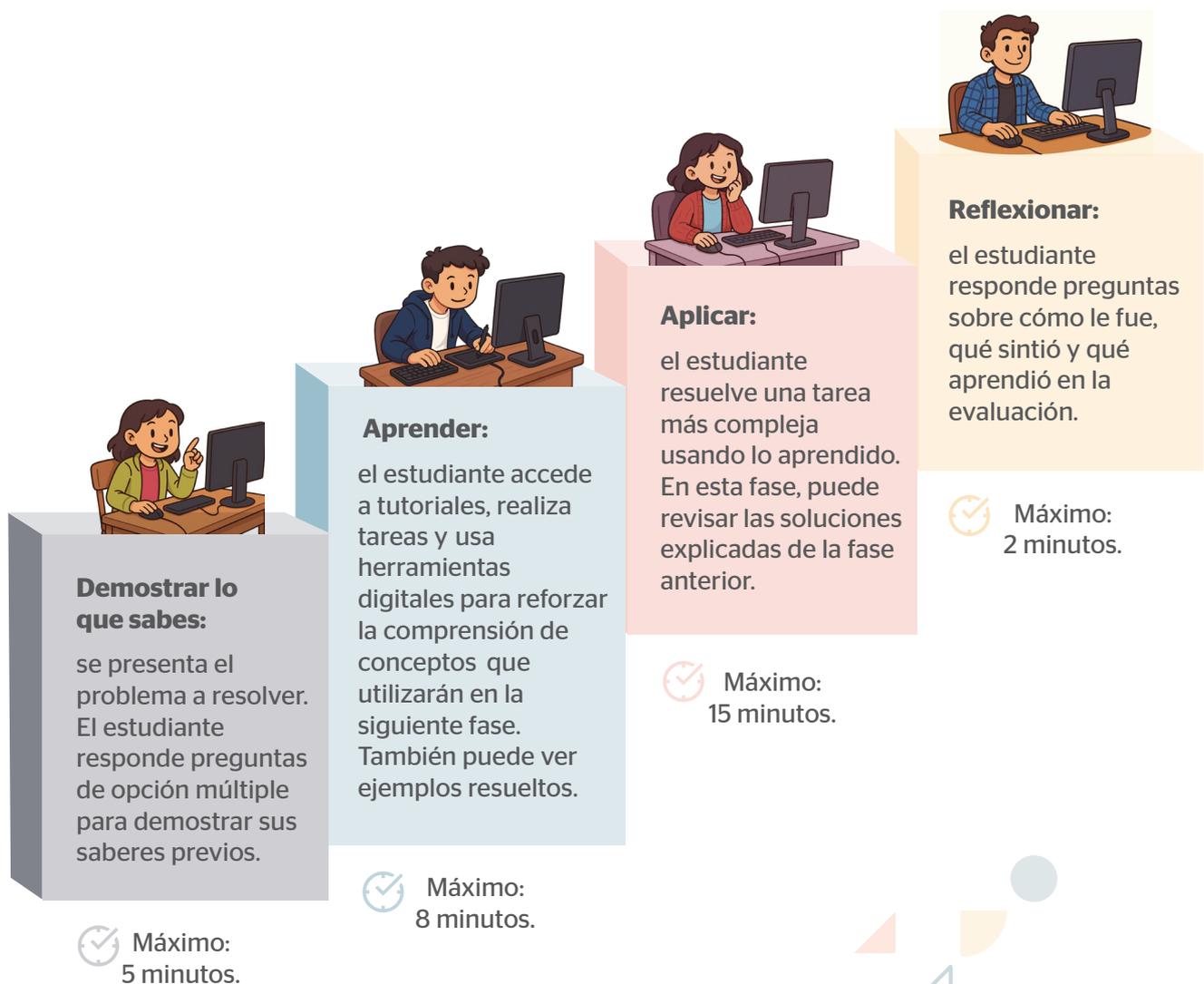


¿Cómo son las tareas?

La prueba se organiza en dos unidades de evaluación y cada unidad está compuesta por un conjunto de tareas que deben resolverse en 30 minutos como máximo.

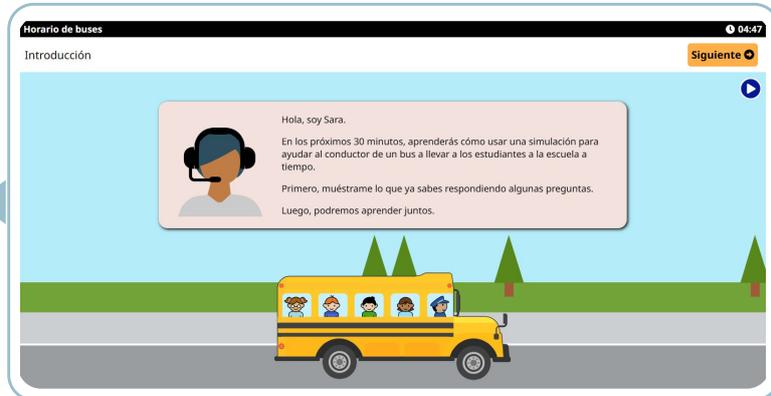
El entorno digital es similar en estructura, pero varían sus herramientas computacionales. Por ejemplo, algunas unidades contienen programación basada en bloques, mapas conceptuales interactivos, diagramas de flujo o simulaciones.

Las tareas se presentan en un orden creciente de complejidad y comprenden las siguientes fases:

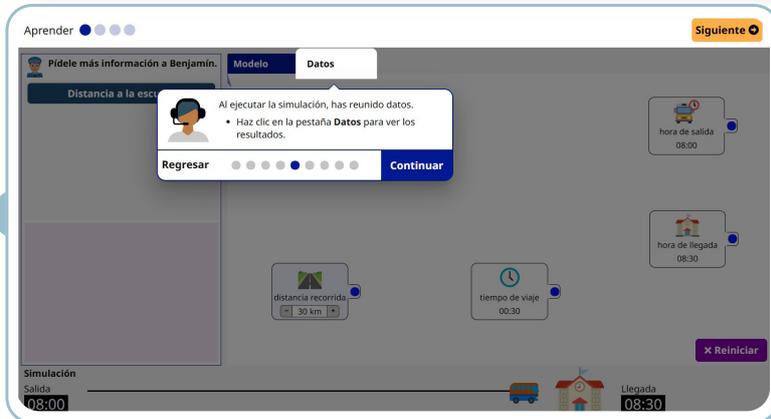


A continuación, se muestran algunos ejemplos de la prueba:

Ejemplo correspondiente a la fase Demostrar lo que sabes



Ejemplo correspondiente a la fase Aprender.



Para acceder a los ejemplos interactivos de la competencia Aprendizaje en el Mundo Digital ingresa a: <https://pisa2025ldw.pilaproject.org/>

¿Qué factores podrían favorecer el desempeño de los estudiantes en esta prueba?

- **Conocimiento previo:** tener conocimientos sobre el tema y sobre el uso de herramientas digitales facilita la interpretación de los datos, la realización de experimentos, simulaciones y la construcción de productos computacionales.
- **Aprendizaje autorregulado:** monitorear el progreso, adaptarse según la retroalimentación, evaluar el propio desempeño, mantener la motivación y el compromiso durante la tarea, contribuyen al aprendizaje a partir de los errores y la búsqueda de ayuda oportuna.
- **Automotivación:** aprender por interés personal y no principalmente por una calificación permite que la tarea resulte interesante. Esto puede facilitar su comprensión y resolución.
- **Autoeficacia con las TIC:** tener confianza para usar la tecnología mejora la generación y el procesamiento de los datos.



¿Por qué es importante esta evaluación?

- Evalúa si los estudiantes pueden aprender por su cuenta utilizando herramientas digitales.
- Mide la autorregulación de los estudiantes en entornos digitales.
- Remarca habilidades clave del siglo XXI: indagación científica y pensamiento computacional.
- Permite comparar el rendimiento de los estudiantes peruanos con el de sus pares en Latinoamérica y otras partes del mundo.
- Aporta evidencia útil para orientar la enseñanza y, con ello, hacerla más eficaz y acorde a los tiempos actuales.

Datos importantes sobre la participación de Perú en PISA 2025.



Participan aproximadamente **8 000** estudiantes de **15 años** de más de **260 instituciones educativas** (públicas y privadas).



La muestra es aleatoria y es seleccionada por la OCDE.



En PISA 2025, los estudiantes que rindan la evaluación de Aprendizaje en el Mundo Digital también resolverán pruebas de Lectura, Matemática o Ciencia.



En total, la evaluación dura **2 horas**.



Accede a información de PISA 2025 en
umc.minedu.gob.pe/pisa2025

PISATM 2025

PISATM y OCDE/PISA son marcas comerciales de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE).

Ministerio de Educación
2025



Si usted tiene alguna consulta, escribanos a medicion@minedu.gob.pe
Visite nuestra página web: umc.minedu.gob.pe
Oficina de Medición de la Calidad de los Aprendizajes (UMC) - Ministerio de Educación
Calle Morelli N.º 109, San Borja, Lima 41 - Perú. Teléfono: (01) 615 5840