

GUÍA 3 Estrategias y herramientas de evaluación

Guía 3:

Seguimiento del proceso de aprendizaje.

Utilización de tecnologías digitales para mejorar la evaluación formativa, por ejemplo, sistemas de respuesta en clase, cuestionarios, juegos.

Utilización de las tecnologías digitales para mejorar la evaluación sumativa en los exámenes, por ejemplo, exámenes por ordenador, aplicación de audio o vídeo, simulaciones, etc.

Reflexión crítica sobre la idoneidad de los enfoques de evaluación digital y adopción de estrategias.

Introducción

La supervisión del proceso de aprendizaje consiste en observar y seguir los progresos de un alumno o grupo de alumnos a lo largo del tiempo, con el fin de identificar los puntos fuertes y débiles y realizar los ajustes necesarios en las estrategias de enseñanza y aprendizaje. Para ello, los alumnos deben someterse a pruebas periódicas, recibir comentarios y hablar con ellos, y el profesor debe reflexionar y autoevaluarse en todo momento.

Supervisar el proceso de aprendizaje también puede implicar obtener notas, resultados de exámenes y otros signos de progreso académico de los alumnos y analizarlos. Esta información puede utilizarse para encontrar patrones y tendencias en el rendimiento escolar de los alumnos, que luego pueden utilizarse para decidir cómo ayudar a los estudiantes y mejorar su aprendizaje.

Por ejemplo, si un profesor observa que un determinado grupo de alumnos tiene problemas con una determinada asignatura o habilidad una y otra vez, puede que tenga que cambiar su forma de enseñar, dar a esos alumnos más ayuda o recursos, o cambiar el plan de estudios para satisfacer mejor las necesidades de esos alumnos. Por otra parte, si un profesor observa que un alumno destaca en un área determinada, puede optar por ofrecerle tareas más exigentes u oportunidades para profundizar en el aprendizaje de esa materia.

También es importante que los profesores se comuniquen periódicamente con los padres y tutores sobre los progresos de sus hijos, y que les hagan participar en el proceso de seguimiento. Esto puede ayudar a garantizar que todos colaboran para apoyar el aprendizaje y el desarrollo del alumno.

El proceso de aprendizaje también puede supervisarse mediante el uso de la tecnología. Estas herramientas pueden proporcionar datos y análisis detallados sobre el progreso, el compromiso y el rendimiento de los estudiantes, que pueden utilizarse para fundamentar las estrategias de enseñanza y proporcionar apoyo específico.

Al integrar los aspectos digitales en el aprendizaje y la enseñanza, las tecnologías digitales son cruciales como elemento indispensable de las estrategias de evaluación. El educador con competencia digital

debe ser capaz de crear o facilitar enfoques innovadores de evaluación adecuados para grupos de edad de alumnos seleccionados. Puede utilizar las tecnologías digitales para supervisar directamente el progreso del alumno, facilitar una retroalimentación eficaz y proporcionar una evaluación al final del proceso de aprendizaje. Debe analizar los datos producidos durante la evaluación del comportamiento de aprendizaje de cada alumno e interpretarlos junto con las pruebas convencionales sobre el comportamiento del alumno para tomar decisiones con conocimiento de causa.

Consejos: *La evaluación formativa es un tipo de prueba continua, de baja exigencia, que se utiliza para comprobar el grado de aprendizaje y comprensión de los alumnos a lo largo de una unidad o curso de estudio. El objetivo de la evaluación formativa es dar a los estudiantes y a los profesores información sobre cómo están aprendiendo, para que puedan mejorar su aprendizaje en el futuro. Algunos ejemplos de evaluación formativa son los cuestionarios, las encuestas, los boletines de salida y los debates en clase. La evaluación formativa a menudo se contraponen a la evaluación sumativa, que es una evaluación de alto nivel del aprendizaje de los estudiantes que tiene lugar al final de una unidad o curso.*

1. Estrategias de evaluación

Introducción

El objetivo de esta parte de la guía es capacitarle para utilizar las tecnologías digitales para supervisar el progreso actual del alumno y evaluar sus logros al final de la unidad didáctica. Aumentar la diversidad y adecuación de los formatos y enfoques de evaluación de los alumnos por parte de los educadores de la tercera edad.

Actividades

- Utilizar herramientas digitales de evaluación para supervisar el proceso de aprendizaje y obtener información sobre el progreso de los alumnos.
- Usar las tecnologías digitales para mejorar las estrategias de evaluación con el fin de supervisar el progreso actual del alumno.
- Utilizar las tecnologías digitales para mejorar la evaluación sumativa en los exámenes.
- Emplear las tecnologías digitales para registrar, almacenar y archivar los materiales de aprendizaje y reflexión de un alumno individual con el fin de promover la utilidad del aprendizaje.
- Utilizar diversos formatos de evaluación digitales y no digitales y ser consciente de sus ventajas e inconvenientes.
- Reflexionar críticamente sobre la idoneidad de los enfoques de evaluación digital basados en la experiencia y adaptar las estrategias en consecuencia.

Instrucciones

El aprendizaje digital presenta oportunidades únicas para la evaluación, así como algunos retos que requieren una cuidadosa consideración. He aquí algunas estrategias de evaluación para el aprendizaje digital:

Evaluación formativa mediante herramientas digitales: Las herramientas digitales pueden utilizarse para proporcionar una evaluación formativa continua a lo largo del proceso de aprendizaje. Herramientas como cuestionarios, sondeos y encuestas pueden proporcionar información inmediata

a los estudiantes e informar al profesor sobre cómo adaptar su enseñanza para satisfacer mejor las necesidades de los estudiantes.

Evaluación basada en proyectos: El aprendizaje digital permite realizar proyectos colaborativos y multimedia que pueden evaluarse mediante herramientas digitales. Los alumnos pueden trabajar en proyectos que incorporen distintos tipos de medios, como audio, vídeo, imágenes y texto. También pueden utilizar herramientas de colaboración, como Google Docs o Microsoft Teams, para trabajar juntos en un proyecto.

Evaluación entre iguales: La evaluación entre iguales se puede utilizar para dar a los estudiantes la oportunidad de aprender unos de otros y proporcionar retroalimentación a sus compañeros. Pueden utilizarse herramientas digitales para facilitar la evaluación entre iguales, como foros de debate en línea o herramientas de videoconferencia.

Evaluación auténtica: El aprendizaje digital ofrece oportunidades para la evaluación auténtica, en la que los estudiantes son evaluados en tareas del mundo real que son relevantes para sus vidas. Por ejemplo, los estudiantes podrían crear un sitio web o una campaña en las redes sociales para abordar un problema del mundo real, y su trabajo podría evaluarse utilizando herramientas digitales.

Gamificación: La gamificación es el uso de elementos similares a los juegos para mejorar el aprendizaje y la motivación. Las herramientas digitales pueden utilizarse para crear juegos que evalúen los conocimientos y habilidades de los estudiantes y que les proporcionen información inmediata.

Evaluación adaptativa: El aprendizaje digital puede utilizarse para crear evaluaciones adaptativas, en las que la evaluación se adapta a las capacidades y conocimientos del alumno. Las herramientas digitales pueden utilizarse para crear evaluaciones personalizadas para cada estudiante, que proporcionen una medida más precisa de su aprendizaje.

Consejos:

Gamificación -> Las herramientas digitales de evaluación pueden utilizarse para crear juegos educativos y simulaciones que involucren a los alumnos en el proceso de aprendizaje y, al mismo tiempo, proporcionen datos valiosos sobre su progreso.

Evaluar y calificar a los alumnos en los juegos educativos puede ser una forma útil de supervisar su progreso y proporcionar información sobre su aprendizaje. He aquí algunos consejos para calificar y supervisar a los alumnos en los juegos educativos:

Establezca objetivos de aprendizaje claros: Antes de utilizar un juego educativo para la evaluación, es importante establecer objetivos de aprendizaje claros e identificar cómo el juego ayudará a los alumnos a alcanzar estos objetivos.

Utilizar rúbricas o guías de puntuación: Las rúbricas o guías de puntuación pueden ser herramientas útiles para calificar y supervisar a los alumnos en los juegos educativos. Estas herramientas deben basarse en los objetivos de aprendizaje e identificar claramente los criterios de éxito en el juego.

Supervisar el progreso de los alumnos: Muchos juegos educativos incorporan herramientas de seguimiento que permiten a los educadores controlar el progreso de los alumnos e identificar las áreas en las que pueden tener dificultades. Estas herramientas pueden utilizarse para proporcionar información a los alumnos y ajustar la enseñanza según sea necesario.

Proporcionar retroalimentación: La retroalimentación es una parte importante de cualquier proceso de evaluación. En los juegos educativos, la retroalimentación puede proporcionarse en tiempo real o

una vez finalizado el juego. Los comentarios deben ser específicos, centrarse en los objetivos de aprendizaje y ofrecer sugerencias para mejorar.

Evaluar entre iguales: La evaluación entre iguales puede ser una herramienta útil para calificar y supervisar a los alumnos en los juegos educativos. Este enfoque permite a los alumnos evaluar el trabajo de los demás y proporcionar comentarios, lo que puede ayudar a promover la colaboración y reforzar el aprendizaje.

Equilibrar la calificación y la diversión: Los juegos educativos deben ser atractivos y divertidos para los alumnos. Al calificar y supervisar a los alumnos en estos juegos, es importante equilibrar la necesidad de evaluación con la necesidad de que los alumnos disfruten del juego y se mantengan motivados para seguir aprendiendo.

Técnicas de gamificación para el aprendizaje

Puede utilizar una serie de técnicas de gamificación para mejorar su entorno de aprendizaje. Las más populares son:

<p><i>El sistema de puntos</i></p> <p><i>La concesión de puntos por la realización de diversas actividades puede motivar a los participantes a esforzarse más. Para demostrar cuánto han mejorado a lo largo de la sesión, también retrata con precisión su grado de esfuerzo.</i></p>	<p><i>Insignias</i></p> <p><i>Las insignias son un método excelente para agradecer y homenajear a las personas por sus logros. Una insignia es una forma de reconocimiento en forma de imagen u otro objeto virtual que puedes colgar en tu perfil. Es una forma estupenda de demostrar cuánto aprecias el tiempo y el trabajo invertidos en el proyecto.</i></p>
<p><i>Tablas de clasificación</i></p> <p><i>Las tablas de clasificación son excelentes para incitar a la competición entre los alumnos, ya que les empujarán a estudiar más si quieren ver su nombre en lo más alto. Se puede conseguir una competitividad aún mayor separando a los participantes en grupos más pequeños y creando tablas de clasificación distintas en función de los distintos equipos.</i></p>	<p><i>Retos</i></p> <p><i>Un reto es una tarea que exige tiempo y esfuerzo al ejecutante, pero que no tiene consecuencias negativas si se completa con éxito o de forma incorrecta. Los retos pueden incluir técnicas de aprendizaje como la resolución de problemas, en las que hay que pensar de forma creativa para encontrar una solución.</i></p>

Las herramientas digitales de evaluación pueden utilizarse de varias formas para controlar el proceso de aprendizaje y averiguar cómo lo están haciendo los estudiantes:

- Sistemas de gestión del aprendizaje (SGA)
- Cuestionarios y pruebas en línea
- Evaluación por vídeo

Hay muchos LMS disponibles en el mercado, cada uno con sus propias características y ventajas. Algunos de los LMS más populares y mejor valorados son Canvas, Blackboard, Moodle, Google Classroom y Schoology. Estos son sólo algunos ejemplos de LMS populares, y hay muchos otros disponibles en el mercado. Al elegir un LMS, es importante tener en cuenta sus necesidades y objetivos específicos, así como los de sus alumnos.



Source: https://www.instructure.com/sites/default/files/svg/2022-08/Canvas_Horizontal_ByInstructure_Color_RGB.svg

Canvas

Canvas es un sistema de gestión del aprendizaje basado en la nube conocido por su interfaz fácil de usar, su sólida aplicación móvil y su integración con una amplia variedad de herramientas de terceros. Las instituciones educativas y las organizaciones utilizan Canvas para gestionar, impartir y realizar un seguimiento de las actividades de aprendizaje en línea. Canvas proporciona una plataforma para que los instructores creen e impartan el contenido del curso, interactúen con los estudiantes a través de diversas herramientas de comunicación y colaboración, faciliten las evaluaciones y calificaciones en línea y realicen un seguimiento del rendimiento de los estudiantes a través de análisis e informes. Canvas también permite la personalización para satisfacer las necesidades únicas de instituciones e instructores individuales.

Ejemplo:

Supongamos que desea utilizar Canvas para evaluar la comprensión de un tema concreto por parte de sus alumnos. Esto es lo que podrías hacer

- *Crear un cuestionario en Canvas que evalúe los conocimientos de sus alumnos sobre el tema. Puedes crear preguntas de opción múltiple, verdadero/falso, de respuesta corta o de redacción.*
- *Utilizar Canvas para calificar automáticamente el cuestionario y proporcionar a los estudiantes comentarios inmediatos. Puedes configurar el cuestionario para que muestre a los estudiantes la respuesta correcta después de que hayan enviado su respuesta, y puedes utilizar Canvas para calcular y registrar las puntuaciones de los estudiantes.*

- *Utilizar Canvas para proporcionar comentarios sobre preguntas individuales o sobre el cuestionario en su conjunto. Puede utilizar comentarios o anotaciones para dar a los estudiantes retroalimentación específica sobre sus respuestas, o puede utilizar la herramienta SpeedGrader para calificar y proporcionar retroalimentación sobre el cuestionario en su conjunto. SpeedGrader le permite ver y calificar los envíos de tareas de los estudiantes en un solo lugar utilizando una escala de puntos simple o una rúbrica compleja. Canvas acepta una variedad de formatos de documentos e incluso URLs como envíos de tareas. Algunas asignaciones de documentos se pueden marcar para la retroalimentación directamente dentro de la presentación. También puede proporcionar retroalimentación a sus estudiantes con comentarios de texto o multimedia.*
- *Utilizar Canvas para supervisar el progreso y la participación de los alumnos en el cuestionario. Puede ver cuánto tiempo pasan los estudiantes en cada pregunta, cuántos intentos hacen y cómo se desempeñan en general. Esta información puede ayudarle a identificar las áreas en las que los estudiantes podrían necesitar apoyo o aclaraciones adicionales.*
- *Utilizar Canvas para comunicarte con tus alumnos sobre el cuestionario y su rendimiento. Puede utilizar la función de mensajería para enviar mensajes a estudiantes individuales o a toda la clase, y puede utilizar anuncios para proporcionar actualizaciones generales o recordatorios.*

Blackboard[®]

LEARN

Source: https://www.blackboard.com/sites/default/files/styles/500w/public/2019-09/Blackboard%20PSS_learn.png?itok=4UyYkgg0

Blackboard

Blackboard LMS, también conocido como Blackboard Learn, es un sistema de gestión del aprendizaje basado en web y diseñado para instituciones educativas. Proporciona herramientas para la gestión de cursos, la comunicación, la colaboración y la evaluación. Blackboard Learn permite a los profesores crear y gestionar el contenido de los cursos, incluidos los programas, las tareas, los cuestionarios y los debates. También proporciona herramientas de comunicación y colaboración, como correo electrónico, mensajería y aulas virtuales. Además, ofrece una serie de herramientas de evaluación, como pruebas en línea, encuestas y gestión del libro de calificaciones.

Blackboard Learn es utilizado por muchas universidades y escuelas de todo el mundo, y es especialmente popular en Estados Unidos. Es conocida por su flexibilidad y opciones de personalización, que permiten a las instituciones adaptar la plataforma a sus necesidades específicas.



Source: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/c/c6/Moodle-logo.svg/2560px-Moodle-logo.svg.png>

[Moodle](#)

Moodle es un sistema de gestión del aprendizaje de código abierto ampliamente utilizado por instituciones educativas de todo el mundo. Fue creado por Martin Dougiamas en 2002, con el objetivo de proporcionar una plataforma libre y abierta para el aprendizaje en línea.

Moodle ofrece una amplia gama de herramientas para la gestión de cursos, comunicación, colaboración y evaluación. Permite a los profesores crear y gestionar el contenido del curso, incluyendo lecciones, tareas, cuestionarios y foros. También proporciona herramientas de comunicación y colaboración, como mensajería, foros de discusión y wikis.

Además, Moodle ofrece una serie de herramientas de evaluación, como pruebas en línea, encuestas y gestión del libro de calificaciones. Es altamente personalizable, lo que permite a las instituciones adaptar la plataforma a sus necesidades específicas. Moodle también cuenta con una gran comunidad de desarrolladores y usuarios, que crean y comparten complementos y plugins para ampliar su funcionalidad.

Una de las principales características de Moodle es su flexibilidad. También tiene un diseño responsivo, lo que significa que se puede acceder a él en una amplia gama de dispositivos, incluyendo ordenadores de sobremesa, portátiles, tabletas y teléfonos inteligentes.

En general, Moodle es un LMS potente y versátil que se ha convertido en una opción popular para muchas instituciones educativas de todo el mundo. Su naturaleza de código abierto y el fuerte apoyo de la comunidad lo convierten en una solución rentable para escuelas y universidades de todos los tamaños.

Ejemplo:

He aquí un ejemplo de cómo puede utilizarse Moodle para la evaluación del aprendizaje:

Crear un cuestionario: *En Moodle, los instructores pueden crear cuestionarios con varios tipos de preguntas, incluyendo preguntas de opción múltiple, de respuesta corta y de ensayo. El cuestionario se puede configurar con un límite de tiempo, y se puede configurar para calificar automáticamente las preguntas.*

Utilizar el libro de calificaciones: *El libro de calificaciones de Moodle permite a los instructores realizar un seguimiento de las calificaciones de los estudiantes y proporcionar retroalimentación. Los instructores pueden establecer categorías de calificación y pesos, y pueden añadir calificaciones para cuestionarios, tareas y otras evaluaciones.*

Crear tareas: *Los instructores pueden crear tareas en Moodle, donde los estudiantes pueden enviar su trabajo en línea. Moodle permite una gran variedad de tipos de envío, incluyendo texto, carga de archivos y texto en línea. Los profesores también pueden establecer rúbricas de calificación para las tareas.*

Utilizar la función de retroalimentación: Moodle permite a los instructores proporcionar retroalimentación a los estudiantes sobre sus tareas, pruebas y otras evaluaciones. Los instructores pueden proporcionar retroalimentación a través de comentarios, anotaciones o rúbricas de calificación.

Emplear la herramienta de encuestas: Moodle también proporciona una herramienta de encuesta, que se puede utilizar para una variedad de propósitos, tales como evaluaciones del curso o la recopilación de comentarios de los estudiantes.



Source: <https://classroom.google.com/>

[Google Classroom](https://classroom.google.com/)

Google Classroom es un LMS basado en la nube desarrollado por Google. Google Classroom es un sistema de gestión del aprendizaje gratuito diseñado para escuelas y centros educativos. Ofrece herramientas para crear y gestionar tareas, calificar y comunicarse con alumnos y padres.

Está diseñado para ayudar a profesores y alumnos a gestionar y organizar las tareas, los debates y la comunicación en un entorno de aula digital.

Google Classroom se integra con otras aplicaciones de Google, como Google Drive, Google Docs y Google Calendar, lo que facilita a estudiantes y profesores la colaboración en las tareas y otras actividades de clase.

Algunas de las principales funciones de Google Classroom son:

Creación y envío de tareas: Los profesores pueden crear tareas, adjuntar archivos y establecer fechas de entrega para que los estudiantes las completen y envíen. Los estudiantes pueden completar y enviar las tareas dentro de Google Classroom, y los profesores pueden revisar y proporcionar comentarios sobre su trabajo.

Comunicación: Los profesores y los alumnos pueden comunicarse entre sí mediante la función de chat integrada en la plataforma, así como por correo electrónico, comentarios y anuncios.

Programación de clases: Los profesores pueden programar sesiones de clase e invitar a los alumnos a participar a través de Google Meet, la plataforma de videoconferencias de Google.

Colaboración: Google Classroom permite el trabajo colaborativo entre alumnos y profesores. Por ejemplo, los profesores pueden crear documentos o carpetas compartidos para que los alumnos colaboren en ellos.

Calificación y comentarios: Los profesores pueden calificar y proporcionar comentarios sobre las tareas y otras evaluaciones dentro de Google Classroom. La plataforma también incluye un libro de calificaciones que puede ayudar a los profesores a realizar un seguimiento y gestionar las calificaciones de los alumnos.



Source: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/a/a3/Schoology_Logo.svg/495px-Schoology_Logo.svg.png

Schoology

Schoology es un sistema de gestión del aprendizaje que se utiliza ampliamente en las escuelas primarias y centros educativos. Schoology es una solución basada en la nube. Proporciona herramientas para la gestión de cursos, la comunicación, la colaboración y la evaluación. Schoology permite a los instructores crear y administrar el contenido del curso, incluidas las tareas, las pruebas y los debates. También ofrece herramientas de comunicación y colaboración, como mensajería, foros de debate y videoconferencias.

Además, Schoology ofrece una serie de herramientas de evaluación, como pruebas en línea, encuestas y gestión del libro de calificaciones. También permite a los instructores proporcionar retroalimentación a los estudiantes a través de comentarios y anotaciones.

Una de las características clave de Schoology es su integración con una amplia gama de aplicaciones de terceros, como Google Drive, Microsoft OneDrive y Turnitin. Esto permite a los instructores incorporar fácilmente herramientas externas a sus cursos, como contenidos multimedia o apps educativas.

Schoology también es conocido por su aplicación móvil, que permite a estudiantes y profesores acceder a los materiales del curso y comunicarse entre sí sobre la marcha.

En general, Schoology es un LMS versátil y potente que puede utilizarse en diversos entornos educativos. Su integración con aplicaciones externas y su aplicación móvil lo convierten en una opción popular para escuelas e instituciones que valoran la flexibilidad y la movilidad.

Cuestionarios y pruebas en línea

Las herramientas de evaluación digital pueden utilizarse para crear cuestionarios y pruebas en línea que pueden administrarse y calificarse fácilmente. Los cuestionarios y pruebas en línea son una

característica común de muchos sistemas de gestión del aprendizaje y sitios web educativos, como se ha visto anteriormente.

Estas son algunas de las principales características de los cuestionarios y pruebas en línea:

Calificación automática: Los cuestionarios y pruebas en línea suelen estar diseñados para calificar automáticamente las respuestas de los estudiantes, lo que ahorra tiempo y esfuerzo a los profesores.

Personalización: Los profesores pueden crear cuestionarios y pruebas personalizados para alinearlos con los objetivos específicos del curso y los resultados del aprendizaje.

Aleatoriedad: Los cuestionarios y pruebas en línea pueden diseñarse para seleccionar preguntas al azar de un conjunto de preguntas, lo que ayuda a reducir el riesgo de trampas.

Retroalimentación: Los cuestionarios y pruebas en línea pueden proporcionar retroalimentación inmediata a los estudiantes, lo que puede ayudarles a identificar las áreas en las que necesitan mejorar.

Accesibilidad: Se puede acceder a los cuestionarios y pruebas en línea desde cualquier lugar con conexión a Internet, lo que los convierte en una opción cómoda tanto para profesores como para alumnos.

Seguridad: Los cuestionarios y pruebas en línea pueden diseñarse para evitar las trampas mediante el uso de funciones como el orden aleatorio de las preguntas y los límites de tiempo.

Consejo: Al diseñar cuestionarios y pruebas en línea, es importante tener en cuenta los principios de un buen diseño de la evaluación, como alinear las evaluaciones con los resultados del aprendizaje, utilizar un lenguaje claro y conciso y garantizar que la evaluación sea válida y fiable.

Aunque los cuestionarios y pruebas en línea tienen muchas ventajas, también hay que tener en cuenta algunos posibles aspectos negativos:

Problemas técnicos: Los cuestionarios y pruebas en línea a veces pueden tener problemas técnicos, como cuando no funciona Internet, cuando se bloquea el sitio web o el servidor, o cuando hay problemas con la plataforma de realización de pruebas.

Trampas: Los cuestionarios y pruebas en línea se pueden hacer para que sea menos probable hacer trampas, pero los estudiantes pueden hacer trampas mirando los materiales del curso, trabajando con otros estudiantes o utilizando recursos no aprobados.

Alcance limitado: Los cuestionarios y pruebas en línea pueden no captar completamente la amplitud y profundidad del aprendizaje de los estudiantes, y pueden no evaluar todas las habilidades y conocimientos relevantes.

Falta de interacción personal: Los cuestionarios y pruebas en línea no ofrecen a profesores y alumnos las mismas oportunidades de hablar en persona, lo que puede ser importante para dar retroalimentación y ayuda.

Retroalimentación limitada: Aunque los cuestionarios y pruebas en línea pueden proporcionar información inmediata sobre preguntas concretas, es posible que no proporcionen información más detallada sobre el rendimiento de los alumnos en su conjunto.

Dependencia de la tecnología: Los cuestionarios y pruebas en línea dependen de la tecnología y pueden ser inaccesibles para los estudiantes que no tienen acceso a la tecnología necesaria, lo que puede contribuir a problemas de equidad.

Evaluación en vídeo

Las herramientas de evaluación por vídeo pueden utilizarse para grabar y evaluar las presentaciones y proyectos de los alumnos. Estas herramientas pueden proporcionar información valiosa tanto sobre el contenido como sobre la presentación del trabajo de los alumnos.

La videoevaluación es un método para evaluar el rendimiento de los alumnos mediante grabaciones de vídeo. Este enfoque permite a los educadores observar y evaluar las habilidades, comportamientos y competencias de los estudiantes de una manera más auténtica y significativa que las evaluaciones tradicionales.

La evaluación por vídeo puede utilizarse en diversos contextos, como las observaciones en el aula, los entornos de aprendizaje a distancia y las evaluaciones basadas en el rendimiento. Por ejemplo, pueden utilizarse para evaluar presentaciones de los alumnos, proyectos de grupo o experimentos de laboratorio.

Para llevar a cabo una evaluación por vídeo, los educadores suelen grabar las actuaciones de los alumnos con cámaras de vídeo o software de grabación de pantalla. A continuación, pueden revisar las grabaciones y utilizarlas para evaluar el rendimiento de los alumnos en función de criterios o rúbricas específicos. Este enfoque permite a los educadores proporcionar información más detallada y personalizada a los estudiantes, así como identificar las áreas en las que los estudiantes pueden necesitar apoyo o instrucción adicional.

La evaluación por vídeo también puede utilizarse para mejorar las prácticas docentes. Mediante la revisión de grabaciones de vídeo de su propia enseñanza, los educadores pueden identificar áreas en las que pueden necesitar mejorar, como el ritmo, la claridad de las instrucciones o la participación de los estudiantes.

Existen varias opciones de software de evaluación por vídeo, cada una con sus propias características y capacidades. Estas son algunas de las herramientas de software de evaluación por vídeo más populares que los educadores y formadores pueden tener en cuenta:

Flip: Flip es una plataforma de evaluación por vídeo que permite a los educadores crear y compartir vídeos para que los alumnos respondan a ellos. Los estudiantes pueden grabar vídeos cortos para demostrar su aprendizaje y compartir su comprensión con los demás. Flipgrid forma parte de Microsoft.



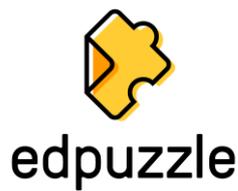
https://info.flip.com/about/_jcr_content/root/container/container/container_1456718408/container_1610110309/container/teaser.coreimg.85.600.jpeg/1661876799073/about-media-resources.jpeg

Panopto: Panopto es una plataforma de gestión de vídeo que permite a los educadores grabar y almacenar vídeos de conferencias, presentaciones y demostraciones. También incluye herramientas de evaluación de vídeo, como la posibilidad de crear cuestionarios, encuestas y debates basados en contenidos de vídeo.



<https://logo-download.com/wp-content/data/images/png/Panopto-logo.png>

Edpuzzle: Edpuzzle es una plataforma de evaluación de vídeo y aprendizaje interactivo que permite a los educadores crear lecciones y evaluaciones de vídeo. Los profesores pueden añadir cuestionarios, preguntas abiertas y notas a sus vídeos para captar la atención de los alumnos y evaluar su comprensión.



<https://edpuzzle.imgix.net/edpuzzle-logos/vertical-logo.png>

Screencast-O-Matic: Screencast-O-Matic es un software de grabación de pantalla y edición de vídeo que permite a los educadores crear evaluaciones de vídeo grabando su pantalla, su webcam o ambas. También incluye herramientas de edición para mejorar y personalizar el contenido del vídeo.



https://dfjnl57l0uncv.cloudfront.net/www/6bbd5e55/images/som_logo.svg

VidGrid: VidGrid es una plataforma de evaluación por vídeo y aprendizaje interactivo que permite a los educadores crear y compartir evaluaciones por vídeo con los alumnos. Incluye funciones como cuestionarios en vídeo, anotaciones interactivas y subtítulos.



https://www.vidgrid.com/assets/uploads/2019/01/17/vidgrid_cover_logo_blue.png

Consejo: A la hora de elegir un software de evaluación por vídeo, es importante tener en cuenta factores como la facilidad de uso, el precio y la compatibilidad con la tecnología existente. También es una buena idea considerar qué tipo de evaluaciones quieres crear, ya que diferentes herramientas de software pueden ser más adecuadas para diferentes formatos de evaluación.

Aunque la videoevaluación puede ser una poderosa herramienta para evaluar el rendimiento de los estudiantes y mejorar las prácticas docentes, este enfoque puede tener algunos aspectos negativos.

Estos son algunos de los inconvenientes de la evaluación por vídeo:

Lleva mucho tiempo: La evaluación por vídeo puede llevar mucho tiempo. Requiere que los educadores graben, vean y evalúen los vídeos de los alumnos, lo que puede llevar mucho tiempo.

Dificultades técnicas: La evaluación por vídeo depende de la tecnología, que a veces puede ser poco fiable o difícil de utilizar. Las dificultades técnicas para grabar o subir vídeos pueden crear frustración y retrasar el proceso de evaluación.

Alcance limitado: La evaluación por vídeo puede no ser adecuada para todo tipo de evaluaciones. Algunas habilidades y competencias pueden ser difíciles de evaluar a través del vídeo, y el enfoque puede no ser adecuado para todas las asignaturas o entornos de aprendizaje.

Preocupación por la seguridad y la privacidad: La evaluación por vídeo plantea problemas de seguridad y privacidad. Los vídeos de los estudiantes pueden contener información sensible o personal, y existe el riesgo de que sean compartidos o vistos por personas no autorizadas.

Prejuicios: La evaluación por vídeo puede estar sujeta a prejuicios, ya que los educadores pueden, inconsciente o conscientemente, evaluar los vídeos de los alumnos de forma diferente en función de factores como la apariencia, el comportamiento o los antecedentes del alumno.

Repositorio

Nombre del recurso	Tipo de recurso	Links:
Canvas	Sistema de gestión del aprendizaje	https://www.instructure.com/resources/videos https://community.canvaslms.com
Blackborad	Sistema de gestión del aprendizaje	https://www.blackboard.com/
Moodle	Sistema de gestión del aprendizaje	https://moodle.org/
Google Classroom	Sistema de gestión del aprendizaje	https://classroom.google.com/
Schoology	Sistema de gestión del aprendizaje	https://www.powerschool.com/classroom/schoology-learning/
Flip	Evaluación por vídeo	https://info.flip.com/
Panopto	Evaluación por vídeo	https://www.panopto.com/
Edpuzzle	Evaluación por vídeo	https://edpuzzle.com/
Screencast-O-Matic	Evaluación por vídeo	https://screencast-o-matic.com/
VidGrid	Evaluación por vídeo	https://www.vidgrid.com/

Evaluación

Autoevaluación/auto-reflexión (lista de control similar a los enunciados) basada en los contenidos aprendidos con la guía.

2. Analizando la evidencia

Introducción

Analizar las pruebas del proceso de aprendizaje implica examinar los datos y otras evidencias para obtener información sobre cómo progresan los alumnos y en qué áreas pueden necesitar apoyo o instrucción adicional.

El objetivo es crear, seleccionar, evaluar y comprender datos digitales sobre el rendimiento, el progreso y las actividades de los alumnos con el fin de fundamentar la enseñanza y el aprendizaje.

Como instructor, debes ser capaz de analizar los datos sobre la asistencia de los alumnos, las calificaciones de los exámenes, la realización de los deberes y otras métricas relevantes. Para ello, se deben seleccionar herramientas digitales que puedan ayudar a capturar los datos de progreso de los estudiantes. Puede tratarse de sistemas de gestión del aprendizaje, sistemas de información de alumnos, cuadernos de notas y otras herramientas. Es importante garantizar la precisión y coherencia de los datos recopilados. Puede lograrlo estableciendo normas y protocolos claros para la recogida y la introducción de datos. Una vez recopilados los datos, es hora de correlacionarlos para identificar patrones y tendencias. Esto podría implicar el uso de herramientas de visualización de datos, como gráficos y diagramas, que le ayuden a dar sentido a los datos. Una vez analizados e interpretados los datos, puede utilizarlos para tomar decisiones con conocimiento de causa. Esto podría incluir la realización de ajustes en los planes de clases, la identificación de áreas donde se necesita apoyo adicional, y el desarrollo de estrategias para ayudar a los estudiantes a alcanzar sus objetivos de aprendizaje.

Actividades

- desarrollar y ejecutar actividades educativas que produzcan datos sobre el rendimiento y la actividad de los alumnos.
- capturar, correlacionar y combinar datos sobre el progreso del alumno utilizando tecnologías digitales.
- ser consciente de que el comportamiento del alumno en contextos digitales produce datos que pueden utilizarse para orientar la enseñanza y el aprendizaje.
- analizar e interpretar los datos producidos por la tecnología digital utilizada para comprender la actividad y el progreso del alumno.
- tener en cuenta, sintetizar y evaluar numerosas fuentes de datos sobre el rendimiento y el progreso del alumno.
- respetar críticamente las pruebas que pueden utilizarse para fundamentar la enseñanza y el aprendizaje.

Instrucciones

Para comprender los datos digitales sobre el rendimiento, el progreso y las actividades de un alumno, puede seguir algunos pasos clave:

Identifique los datos relevantes: Determine qué tipos de datos desea recopilar, como puntuaciones de pruebas, registros de actividades en línea o tareas digitales. Considere qué puntos de datos son más relevantes para sus objetivos de aprendizaje y cómo informarán su enseñanza y aprendizaje.

Analice los datos: Una vez recopilados los datos, analícelos para identificar patrones y tendencias en el rendimiento, el progreso y las actividades de los alumnos. Esto puede incluir la búsqueda de patrones en las puntuaciones de los cuestionarios, la identificación de áreas en las que los alumnos tienen dificultades o el análisis de la frecuencia y el tipo de actividades que realizan.

Compare los datos: Compare el rendimiento y el progreso de los alumnos a lo largo del tiempo, así como con el de otros alumnos, para obtener información sobre las áreas en las que cada alumno puede estar quedándose atrás o sobresaliendo. Considere la posibilidad de utilizar gráficos o tablas para visualizar los datos y resaltar tendencias o patrones.

Identifique áreas de mejora: Utilice los datos para identificar las áreas en las que los alumnos pueden necesitar apoyo adicional, como dificultades con un concepto o actividad en particular. Utilice esta información para ajustar sus métodos de enseñanza, desarrollar nuevos materiales o actividades, o proporcionar apoyo específico a los alumnos que lo necesiten.

Comunique los datos: Comparta los datos con los alumnos para ayudarles a comprender su propio progreso y los aspectos que deben mejorar. Utilícelos para proporcionar información y apoyo específico y práctico que ayude a los alumnos a comprender cómo pueden mejorar.

Evalúe y perfeccione continuamente: Evalúe periódicamente los datos que recopila y la información que le proporcionan para perfeccionar sus métodos de enseñanza y aprendizaje. Esto le ayudará a mejorar continuamente el rendimiento, el progreso y las actividades de los alumnos a lo largo del tiempo.

Consejos: Analizar los datos de los estudiantes en Moodle

Analizar el rendimiento de los estudiantes en Moodle puede hacerse de varias maneras. He aquí algunos métodos:

Análisis del libro de calificaciones: El libro de calificaciones de Moodle permite a los instructores realizar un seguimiento de las calificaciones y el progreso de los estudiantes a lo largo del curso. Los instructores pueden utilizar el libro de calificaciones para identificar a los estudiantes que pueden necesitar apoyo adicional o para analizar el rendimiento de toda la clase. Algunas cosas a tener en cuenta son las tendencias en la distribución de las calificaciones, las medias de las calificaciones y las fluctuaciones de las calificaciones a lo largo del tiempo.

Análisis de cuestionarios: Los instructores pueden ver las estadísticas de los cuestionarios para identificar las áreas en las que los estudiantes pueden estar teniendo dificultades o para analizar la dificultad de preguntas específicas. También pueden revisar el rendimiento individual de cada estudiante en cada cuestionario y determinar dónde necesitan apoyo adicional.

Análisis de finalización de actividades: Los instructores pueden utilizar Moodle para realizar un seguimiento de cuándo los estudiantes completan las actividades planificadas. Esta información se

puede utilizar para analizar el compromiso del estudiante e identificar a los estudiantes que pueden necesitar apoyo adicional.

Informes de progreso de los estudiantes: Moodle proporciona informes de progreso del estudiante, que muestran una visión general del progreso de un estudiante en el curso. Estos informes incluyen información como actividades completadas, calificaciones y progreso general en el curso.

Registros del curso: Moodle también proporciona registros detallados del curso que registran la actividad de cada estudiante dentro del LMS.

Aparte de los módulos de los programas informáticos de gestión del aprendizaje, existen varias herramientas informáticas de análisis de datos que pueden utilizarse para evaluar a los estudiantes. He aquí algunos ejemplos:

Tableau: Tableau es una herramienta de análisis y visualización de datos que se puede utilizar para analizar y presentar datos de una manera que sea fácil de entender. Se puede utilizar para analizar una amplia gama de tipos de datos, como las métricas de rendimiento de los estudiantes o los resultados de los exámenes.



<http://dev3lop.com/wp-content/uploads/2017/04/tableau-logo-tableau-software.jpg>

Google Analytics: Google Analytics es una herramienta de análisis web que puede utilizarse para rastrear y analizar el comportamiento de los estudiantes en línea, como el compromiso con los materiales de aprendizaje en línea o la participación en foros de debate.



Google Analytics

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/7/77/GAnalytics.svg/800px-GAnalytics.svg.png>

Power BI: Power BI es una herramienta de análisis y visualización de datos que puede utilizarse para analizar una amplia gama de datos, como las métricas de rendimiento de los estudiantes o los resultados del aprendizaje.



SPSS: SPSS es un software de análisis estadístico que puede utilizarse para analizar e interpretar datos, como las puntuaciones de los exámenes u otras métricas de rendimiento.



R: R es un lenguaje de programación de código abierto y un entorno de software para computación estadística y gráficos. Puede utilizarse para el análisis de datos, el modelado estadístico y la visualización.



Es importante elegir una herramienta de software de análisis de datos que sea adecuada para las necesidades específicas de evaluación y los tipos de datos. Además, puede ser necesario proporcionar formación a los educadores y estudiantes para garantizar que puedan utilizar eficazmente el software para la evaluación y la retroalimentación.

Repositorio

Nombre del recurso	Tipo de recurso	Links
Tableau	Software de análisis de datos	https://www.tableau.com/
Google Analytics	Software de análisis de datos	https://analytics.google.com/analytics/web/
Microsoft Power BI	Software de análisis de datos	https://powerbi.microsoft.com/en-us/
IBM SPSS	Software de análisis de datos	https://www.ibm.com/spss
R software	Software de análisis de datos	https://www.r-project.org/

Evaluación

Autoevaluación/auto-reflexión (lista de control similar a los enunciados) basada en los contenidos aprendidos con la guía.

3. Retroalimentación y planificación

Introducción

Las tecnologías digitales pueden ayudar a supervisar los progresos de los alumnos, ofrecer evaluación y facilitar al profesor la evaluación y el ajuste de sus métodos de enseñanza.

Objetivos

Este capítulo trata de la utilización de las tecnologías digitales para ofrecer una evaluación personalizada y puntual a los alumnos. Además, pretende ajustar los métodos de enseñanza y ofrecer asistencia personalizada a partir de la información producida por las tecnologías digitales aplicadas y permitir que los alumnos y los padres comprendan la información generada por las tecnologías digitales y la utilicen para tomar una decisión.

Instrucciones

Proporcionar retroalimentación a los estudiantes es una parte importante del proceso de aprendizaje. La retroalimentación puede ayudar a los estudiantes a comprender sus puntos fuertes y débiles, identificar áreas de mejora y orientar su aprendizaje futuro.

<p>Cómo dar retroalimentación a los alumnos</p> 	 <p>¡Sé específico! Los comentarios deben ser específicos y centrarse en los objetivos y metas de aprendizaje de la tarea o evaluación. Utilice ejemplos concretos para ilustrar las áreas en las que el estudiante ha hecho bien las cosas y en las que necesita mejorar.</p>	 <p>¡Sé puntual! La retroalimentación oportuna es crucial para que los estudiantes comprendan su progreso y mejoren sus resultados de aprendizaje. Proporcione retroalimentación tan pronto como sea posible después de completar una tarea o evaluación, mientras la información está todavía fresca en la mente del estudiante.</p>
--	--	---

 <p>¡Sé equilibrado Los comentarios deben ser equilibrados, destacando tanto los puntos fuertes como las áreas de mejora. Destaque los aspectos positivos del trabajo del alumno y, al mismo tiempo, hágale críticas constructivas y sugerencias de mejora.</p>	 <p>¡Sé personal! Los comentarios personalizados son más eficaces que los genéricos. Diríjase al alumno por su nombre, haga referencia a aspectos concretos de su trabajo y proporcione comentarios que se ajusten a sus necesidades individuales de aprendizaje.</p>	 <p>¡Sé motivador! El estímulo puede motivar a los alumnos a seguir mejorando. Destaque los progresos que ha hecho el alumno, reconozca sus esfuerzos y anímele a crecer en el futuro.</p>
---	---	--

Proporcionar retroalimentación a los estudiantes mediante herramientas digitales puede ser una forma cómoda y eficaz de comunicarse con ellos y mejorar sus resultados de aprendizaje. A continuación se indican algunas formas de utilizar las herramientas digitales para proporcionar comentarios a los estudiantes:

Foros de debate en línea: Los foros de discusión en línea, como los que ofrece Moodle, pueden ser una forma eficaz para que los instructores proporcionen retroalimentación a los estudiantes. Los instructores pueden responder a las preguntas y comentarios de los estudiantes en tiempo real, lo que permite una retroalimentación y un compromiso continuos.

Comentarios en vídeo y audio: Los instructores pueden utilizar herramientas como Screencastify o Loom para grabar comentarios personalizados en vídeo para los estudiantes. Estas herramientas permiten a los instructores proporcionar un toque más personal a la retroalimentación, permitiendo a los estudiantes ver y escuchar la retroalimentación del instructor como si estuvieran sentados en la misma habitación.



Una extensión de Documentos de Google llamada Kaizena (<https://www.kaizena.com>) ofrece comentarios de voz, lecciones y habilidades. Sin salir de Documentos de Google, puedes marcar algo como resaltado y añadir un comentario de voz. Al etiquetar comentarios guardados previamente, puedes utilizar la función Lecciones para ser aún más eficaz. Además, Kaizena permite realizar aportaciones a cualquier persona que utilice Google Docs como herramienta de colaboración. Con las Habilidades, los profesores pueden controlar el progreso de sus alumnos.

Rúbricas: Herramientas digitales como Rubistar permiten a los profesores crear rúbricas que pueden compartir con los estudiantes. Las rúbricas proporcionan expectativas claras para las tareas y evaluaciones, y permiten a los profesores proporcionar comentarios específicos sobre cada área de la rúbrica.

Herramientas de comentarios: Herramientas digitales como Turnitin o Google Docs permiten a los instructores proporcionar comentarios y retroalimentación directamente en las tareas de los estudiantes. Esto permite a los estudiantes ver sus errores y aprender de ellos mientras trabajan en futuras tareas.

Revisión por pares: Los instructores pueden utilizar herramientas digitales para facilitar las sesiones de revisión por pares, lo que permite a los estudiantes proporcionar retroalimentación entre sí. Esto no sólo proporciona información adicional a los estudiantes, sino que también promueve el aprendizaje colaborativo y el pensamiento crítico.

Consejo: Quizlet



<https://assets.quizlet.com/a/j/dist/app/i/brandmark/1024.0e9431247202b7b.png>

Quizlet es una popular plataforma de aprendizaje en línea que proporciona una serie de herramientas para ayudar a los estudiantes a estudiar y aprender. Algunas de las características clave de Quizlet incluyen:

Flashcards: *Quizlet permite a los usuarios crear flashcards digitales que pueden utilizarse para estudiar y memorizar. Estas tarjetas se pueden personalizar con texto, imágenes y audio, y se pueden compartir con otras personas.*

Pruebas prácticas: *Quizlet ofrece una serie de pruebas de práctica preelaboradas que cubren una variedad de materias y temas. Estas pruebas son personalizables, lo que permite a los usuarios seleccionar los temas específicos que desean estudiar.*

Juegos: *Quizlet ofrece una gama de juegos interactivos que ayudan a los estudiantes a repasar y practicar sus conocimientos. Entre estos juegos se incluyen los de emparejar, los de opción múltiple y los de rellenar espacios en blanco.*

Modos de estudio: *Quizlet ofrece varios modos de estudio que permiten a los estudiantes personalizar su experiencia de aprendizaje. Estos modos incluyen el modo tradicional de fichas, un modo de aprendizaje que proporciona una experiencia de estudio más interactiva y un modo de examen que simula un examen real.*

Aprendizaje colaborativo: Quizlet permite a los estudiantes colaborar con sus compañeros y trabajar juntos en los materiales de estudio. Los estudiantes pueden compartir tarjetas y pruebas prácticas entre sí, e incluso trabajar en proyectos de grupo.

Repositorio

Nombre del recurso	Tipo de recurso	Links
Herramientas de evaluación de los estudiantes	Repositorio en línea	https://cooltoolsforschool.net/student-assessment-tools/
Kaizena	Complemento para la retroalimentación	https://www.kaizena.com
Quizlet	Flashcards/tarjetas digitales y herramienta de estudio	https://quizlet.com/

Evaluación

Autoevaluación/auto-reflexión (lista de control similar a los enunciados) basada en los contenidos aprendidos con la guía.

Glosario

Evaluación formativa: trabajo que un estudiante realiza durante un curso y por el que recibe información para mejorar su aprendizaje, tanto si se puntúa como si no.

Evaluación resumida: se produce al final del curso y resume los logros del alumno.

La evaluación por vídeo: es una forma de evaluación que consiste en utilizar el vídeo como medio para evaluar el aprendizaje y el progreso del estudiante. Por lo general, consiste en que los estudiantes creen un proyecto de vídeo que demuestre su comprensión de un concepto o tema en particular, que luego es evaluado por su instructor. Las evaluaciones en vídeo pueden adoptar formas muy diversas, desde breves presentaciones hasta documentales de larga duración.

Fuentes:

Gibbs G. (1998). *Marking and giving feedback*. In: *Open University Centre for Higher Education Practice*. (Ed.). *Teaching in higher education: Theory and evidence*. Milton Keynes: Open University, pp. 3-37.

Clark, I. (2008). *Assessment is for learning: Formative assessment and positive learning interactions*. *Florida Journal of Educational Administration & Policy*, 2(1), 1-16.

Gilbert, C. (2022). *Advantages and Disadvantages of Online Examination System*<https://cirrusassessment.com/advantages-and-disadvantages-of-online-examination-system/>

Gamblin, H. (2023). *What is video assessment*. <https://get.goreact.com/resources/goreact-video-based-assessment/#:~:text=In%20layman's%20terms%2C%20video%20assessment,give%20feedback%20on%20student%20videos.>

Buljan, M. (2021). *Gamification For Learning: Strategies And Examples*. <https://elearningindustry.com/gamification-for-learning-strategies-and-examples>

Attali, Y., & Arieli-Attali, M. (2015). Gamification in assessment: Do points affect test performance?. *Computers & Education*, 83, 57-63.

Menezes, C. C. N., & De Bortolli, R. (2016). Potential of gamification as assessment tool. *Creative Education*, 7(4), 561-566.

Van Roy, R., & Zaman, B. (2018). Need-supporting gamification in education: An assessment of motivational effects over time. *Computers & Education*, 127, 283-297.

Timmis, S., Broadfoot, P., Sutherland, R., & Oldfield, A. (2016). Rethinking assessment in a digital age: Opportunities, challenges and risks. *British Educational Research Journal*, 42(3), 454-476.

Covello, S., & Lei, J. (2010). A review of digital literacy assessment instruments. *Syracuse University*, 1, 31.