

RECURSOS DIGITALES PARA LA EVALUACIÓN



Fondecyt
Fondo Nacional de Desarrollo
Científico y Tecnológico



FACULTAD DE COMUNICACIONES
PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATOLICA DE CHILE

RECURSOS DIGITALES PARA LA EVALUACIÓN

Sabemos que no basta con seleccionar y/o aplicar estrategias o recursos digitales, sino que es fundamental evaluar cómo ha sido este proceso, para poder juzgar la calidad y eficacia de su aplicación, y el valor que le dan los y las estudiantes a su uso respecto al desarrollo de las actividades (Mayor, 1985).

- 1) La evaluación debe ofrecer un nivel motivacional adecuado para el alumnado, para continuar su proceso de aprendizaje ▶ (¿Cuál es el componente motivación de mi evaluación?)
- 2) Hay que tener claro qué queremos evaluar y si nos fijaremos en el logro del resultado esperado o el grado de aprendizaje. Se evalúa la programación –objetivos y contenidos– y también la metodología ▶ (¿Qué evaluar?)
- 3) La evaluación debe ser continua –que aporte retroalimentación al proceso– y comprensiva –que abarque todos los objetivos propuestos ▶ (¿Cómo evaluar?)
- 4) Y por último, identificar en qué momento queremos y debemos evaluar ▶ (¿Cuándo se debe evaluar?)

Independiente de la estrategia evaluativa con que se decida trabajar, antes de aplicar el instrumento y/o actividad te **recomendamos verificar la siguiente lista*** para asegurar que la información que vayas a recabar sea la necesaria para verificar el logro de tus objetivos.

CHECK



El contenido no presenta errores u omisiones que pudiera confundir o equivocar la interpretación de los contenidos.

La información enfatiza los puntos clave y las ideas más significativas con un nivel adecuado de detalle.

El recurso ofrece una representación de sus contenidos basada en la realidad, lo que pudiera ser a través de multimedia, interactividad, humor, drama y/o retos a través de juegos que estimulan el interés del alumno/a.

Es probable que el alumno/a muestre mayor interés por la temática después de haber trabajado con el recurso.

La información es clara, concisa y sin errores.

Las instrucciones de uso son claras.

La navegación por el recurso es fácil, intuitiva y ágil.

Se puede acceder al recurso a través de dispositivos móviles facilitando su acceso con flexibilidad desde cualquier lugar.

El contenido es relevante al tema que se presenta, y es vinculante con los objetivos propuestos en el recurso.

El recurso describe los objetivos de aprendizaje en cuanto a generación de conocimientos, desarrollo de habilidades y/o la formación en valores y actitudes.

Por otro lado, es importante tener en cuenta que las y los docentes también pueden utilizar la tecnología para evaluar a sus estudiantes. Existen múltiples opciones en Internet para crear evaluaciones, entendiendo la misma, como un ciclo integral en la recogida de evidencias del proceso de aprendizaje. A continuación, te presentamos algunos ejemplos para que tengas en consideración al momento de elaborar tu evaluación:

LISTA DE HERRAMIENTAS DIGITALES PARA REALIZAR EVALUACIONES

RECURSOS

UTILIDAD EVALUATIVA



Herramienta ideal para crear juegos de preguntas tipo Trivia y poner a prueba los conocimientos de las y los alumnos. El o la docente puede ver los resultados en tiempo real, consultar y analizar la información a posteriori de manera sencilla, ya que queda registrada. Además, puede utilizar quizzes ya creados y compartidos por otros docentes en la comunidad Socrative. Es gratuita y compatible con iOS y Android. Consulta aquí el video tutorial.



Aplicación para crear rúbricas y consultar las de otros usuarios. Guía al docente durante todo el proceso de creación y sugiere distintos indicadores en función del tema o el tipo de actividad que se va a evaluar.



Aplicación móvil que permite evaluar actitudes en clase, a partir de un sistema editable de recompensas y penalizaciones. Además permite analizar individual y colectivamente las actitudes de un grupo, envía informes individuales a las y los alumnos y a los padres (si así se desea).



Herramienta para desarrollar cuestionarios con escalas de respuestas, lluvias de ideas, nubes de palabras y otros instrumentos de colaboración. Las respuestas que se contestan son totalmente anónimas, lo que contribuye a la participación de todo el alumnado.



Es un complemento para Hojas de cálculo de Google, que permite la rápida creación de rúbricas. Se pueden utilizar para procesos de heteroevaluación, autoevaluación o incluso entre pares.



Permite crear cuestionarios y evaluaciones para proponer a los y las estudiantes juegos de aprendizaje que dinamicen la clase. Los cuestionarios creados (que puede incorporar imágenes y audiovisuales) se resuelven online y de manera sincrónica, debiendo conectarse desde una netbook, smartphone o tablet.