

GUÍA DE ESTUDIO
Curso en línea

**Evaluación en ambientes
virtuales de aprendizaje**

Autor: Luz Patricia Ramírez Aceves
Octubre 2021

Recrea
Educación para refundar 2040

Guía de Estudio

 **Alfa**Online

Curso en línea

Evaluación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Autor: Luz Patricia Ramírez Aceves

Noviembre de 2021



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

Guía del curso Evaluación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje.

Contenido

Evaluación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje.....	4
Bienvenid@s.....	4
Justificación.....	4
Objetivo general del curso.....	5
Objetivos particulares del curso.....	5
Contenido.....	5
Módulo 1: Enseñanza a distancia.....	7
Introducción.....	7
Características de la educación en línea, virtual y a distancia.....	8
La educación virtual como tendencia.....	10
Plataformas de Educación Virtual.....	11
E-Learning, B-Learning y M-Learning.....	13
Evaluación Módulo 1.....	17
Módulo 2: Ambientes y Entornos Virtuales de Aprendizaje.....	18
Introducción.....	18
Ambientes Virtuales de Aprendizaje AVA.....	19
Diseño Didáctico instruccional en AVA.....	20
Entornos Virtuales de Aprendizaje EVA.....	22
Selección de un EVA.....	23
Evaluación Módulo 2.....	25
Módulo 3: La Evaluación del Aprendizaje.....	26
Introducción.....	26
Características de la evaluación.....	27
Funciones de la evaluación.....	30
Tipos de evaluación: diagnóstica, formativa y sumativa.....	31
Estrategias de evaluación.....	35
Evaluación Módulo 3.....	38
Módulo 4: Evaluando en la Distancia.....	39

Introducción.....	39
¿Cómo evaluar en entornos virtuales?.....	40
Evaluación para la educación a distancia.....	41
Herramientas de evaluación.....	42
Instrumentos de evaluación.....	46
Evaluación Módulo 4.....	49
Bibliografía.....	50

Evaluación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje

Bienvenid@s

Estimados estudiantes reciban un cordial saludo de bienvenida a este curso en línea: Evaluación en ambientes virtuales de aprendizaje; ofrecido por la Secretaria de Educación del Estado de Jalisco a través de la Dirección de Alfabetización Digital.

En la plataforma Alfa Online tenemos el objetivo de brindar al docente cursos en línea que le permitan fortalecer sus competencias tecnológicas.

En el presente curso se aborda un tema muy controversial, ya que muchos docentes pretendemos que la evaluación en los ambientes virtuales de aprendizaje es la misma para un entorno presencial.

No podemos dejar de lado que existen dinámicas y actividades que podemos trabajar tanto en ambientes virtuales y en presenciales. Pero hay otras que funcionan mejor en los ambientes virtuales.

Con este curso pretendemos dar un acercamiento a diferentes herramientas tecnológicas que permiten disminuir la brecha digital existente en nuestras escuelas. Lo cual es de vital importancia en los modelos híbridos.

Justificación

Evaluar el aprendizaje es indispensable en cualquier educación formal, aunque resulta polémica la manera de hacerlo, ya que existen muchos actores involucrados, por lo tanto, moviliza intereses, afectos y valores.

La evaluación contribuye a que el alumnado adquiera la autorregulación de su propio aprendizaje, facilita que cada uno alcance el mejor de sus resultados.

Si evaluar es dar valor, el tipo de evaluación que utilizemos en nuestra práctica indica dónde estamos poniendo el foco. No solo poniendo atención hacia lo que evaluamos, sino cuándo lo hacemos, cómo y sobre todo por qué evaluamos.

Así, evaluar es importante y resulta crucial, porque:

- Ofrece información sobre el nivel de desarrollo de los aprendizajes del alumno.

- Permite regular el proceso, mejorando las metodologías o ajustando los objetivos.

Podemos afirmar que la evaluación requiere de apertura, claridad, coherencia y consistencia, por el valor de lo que está en juego cuando se evalúa.

Actualmente ha emergido la necesidad de la evaluación en la distancia; por lo cual debemos clarificar el proceso de evaluación en dicho contexto y establecer la pertinencia de utilizar cuestiones metodológicas y tecnológicas con un marco

Guía del curso Evaluación en Ambientes Virtuales de Aprendizaje.

psicopedagógico sólido que sustente el uso estratégico de los recursos digitales empleados en el proceso de enseñanza, aprendizaje y evaluación.

Objetivo general del curso

Establecer criterios acerca del uso de herramientas tecnológicas en el proceso de evaluación en ambientes virtuales de aprendizaje.

Objetivos particulares del curso

- Analizar los tipos de educación a distancia existentes.
- Distinguir entre un ambiente y un entorno virtual de aprendizaje.
- Valorar las distintas estrategias de evaluación que se pueden utilizar en la educación a distancia.
- Determinar las herramientas e instrumentos de evaluación que puede utilizar en su aula virtual.

Contenido

Módulo 1: Enseñanza a distancia

- Introducción
- Características de la educación en línea
- La educación virtual como tendencia
- Plataformas de educación virtual
- E-Learning, B-Learning y M-Learning
- Evaluación Módulo 1

Módulo 2: Ambientes y entornos virtuales de aprendizaje

- Introducción
- Ambientes virtuales de aprendizaje AVA
- Diseño didáctico instruccional en AVA
- Entornos virtuales de aprendizaje EVA
- Selección de un EVA
- Evaluación Módulo 2

Módulo 3: La evaluación del aprendizaje

- Introducción
- Características de la evaluación
- Funciones de la evaluación
- Tipos de evaluación: diagnóstica, formativa y sumativa
- Estrategias de evaluación
- Evaluación Módulo 3

Módulo 4: Evaluando en la distancia

- Introducción
- ¿Cómo evaluar en entornos virtuales?
- Evaluación para la evaluación a distancia
- Herramientas de evaluación
- Instrumentos de evaluación
- Evaluación Módulo 4

Módulo 1: Enseñanza a distancia

Introducción

La enseñanza a distancia “en línea” se puede entender como la que se realiza fuera de los recintos escolares, a partir de recursos como la internet, páginas web, foro de discusión, chat, correo electrónico y también videoconferencia, audio, video; aunque puede incluir algunas actividades presenciales.

En ella el docente al fungir como tutor o asesor del alumno juega un papel de evaluador.

De acuerdo a Churchill las principales características de la educación en línea son tres:

1. Está mediada por la computadora.
2. La comunicación no es en tiempo real.
3. Cuenta con un conjunto de apoyos disponibles en línea.

La interacción profesor-alumno se hace por medio de recursos tecnológicos, lo que disminuye la posibilidad de contar con el lenguaje gestual, corporal, oral y la comunicación en tiempo real.

Se centra en las actividades que el estudiante realiza y el profesor enseña a partir de sus comentarios y observaciones escritas acerca del desempeño que observa.

El docente es un evaluador permanente del aprendizaje de cada uno de sus estudiantes.



Imagen tomada de pixabay.com (uso libre)

Características de la educación en línea, virtual y a distancia.

En la educación en línea los docentes y estudiantes participan e interactúan en un entorno totalmente digital, utilizando recursos y plataformas tecnológicas, para llevarla a cabo; hacen uso del internet y redes computacionales.

Puede llevarse de manera sincrónica, es decir, que tanto estudiantes como asesores coinciden en los horarios para la sesión.

La educación en línea implica el aplicar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), en apoyo al proceso educativo; lo que implica modificar la adquisición y construcción de conocimiento, para la creación de nuevos entornos de aprendizaje, enseñanza y evaluación.

En la educación en línea los docentes reciben el nombre de “tutores” o “asesores”, ya que a diferencia de las aulas físicas su rol en las aulas virtuales es de acompañar y asistir al alumno en el proceso de aprendizaje.

Las herramientas que podemos utilizar son: Google Meet, Microsoft Teams, Zoom, Jitsi, LiveWebinar, Skype, AnyMeeting, WhatsApp, Messenger Rooms de Facebook, Conferencias de Schoology, Blackboard Collaborate.



Cuando hablamos de **educación virtual** lo hacemos de forma asincrónica, donde los estudiantes y asesores no coinciden en horarios para las sesiones de trabajo. Teniendo como ventaja que los alumnos pueden trabajar en cualquier momento.

La educación virtual requiere de recursos tecnológicos obligatorios y el uso de una plataforma multimedia; donde se comparten materiales de consulta y trabajo, y los

estudiantes suben sus actividades para revisión y posteriormente reciben retroalimentación para ver sus áreas de oportunidad.

Las herramientas que se utilizan son: Classroom de Google, Microsoft Teams, Moodle, Edmodo, Canvas, Blackboard Learn, Schoology



La educación a distancia puede tener una combinación de educación presencial y educación virtual. Los estudiantes pueden controlar el tiempo, el espacio y el ritmo de su aprendizaje, ya que no se requiere una conexión a internet o recursos computacionales, como en otros métodos. Los materiales que se utilizan son normalmente físicos, como cuadernos, plumas, colores, o memorias USB, CD, entre otros. Incluso, muchos programas envían el material educativo y las lecciones por correo postal. Un ejemplo que podemos ver de esta modalidad en la actualidad es la educación a distancia por canales de televisión abierta que se ha estado aplicado por parte de la Secretaría de Educación Pública en México, al principio de la cuarentena y también en otros casos se puede apoyar con la radio.

Las herramientas que se utilizan son: Televisión, radio, correo electrónico, WhatsApp, grupos e Facebook, buzones en escuelas, cuadernos, libretas, libros.



La educación virtual como tendencia

Las TIC inspiran a crear y divulgar información de una manera diferente a la utilizada en el siglo XX, de manera que se está modificando nuestra percepción del tiempo y del espacio. Sin lugar a dudas las Tecnologías de Información y Comunicación se constituyen en un nuevo paradigma y adoptarlo permite el avance y desarrollo de una sociedad.

La sociedad se encuentra expuesta a una gran revolución tecnológica, con cambios acelerados. La educación no es ajena a los mismos.

El ámbito educativo está haciendo esfuerzos, dirigidos a responder a las demandas sociales de la revolución tecnológica.

En este contexto de transformación tecnológica las y los docentes están implementando estrategias didácticas digitales que persiguen el cambio y la innovación en la escuela. Lo cual se refleja en los materiales didácticos digitales utilizados para el aprendizaje.

Las tecnologías han modificado la comunicación, ya que los alumnos buscan una respuesta inmediata, información instantánea.

Manuel Castell identifica la tecnología como “el uso del conocimiento científico para especificar modos de hacer cosas de manera reproducible” y lo asocia con el campo de la información en cuatro áreas: la microelectrónica, la informática, las telecomunicaciones /televisión/radio y optoelectrónica y la ingeniería genética, estas constituyen el núcleo de las tecnologías donde la información se genera, almacena, recobra y transmite. (Angel, 2017)

Podemos observar como Castell relaciona la revolución industrial del siglo XVIII con la nueva revolución tecnológica que vivimos en la actualidad. Si revisamos de una manera detenida esta idea podemos decir que, si son semejantes, ya que las dos revoluciones nos llevan a dar un cambio total a la manera en que vivimos y actuamos cada día.

En el trabajo y vida cotidiana se han transformado nuestras costumbres y sin importar la edad todos nos encontramos en menor o mayor grado inmersos en el uso de las nuevas tecnologías, y si a esto agregamos un factor detonante como lo ha sido la pandemia por la que atravesamos podemos decir que el uso de las TIC son ya una tendencia en todos los aspectos de la vida. Pero sobre todo en la educación.

Plataformas de Educación Virtual

Una plataforma de educación virtual es un programa que se compone de diferentes tipos de herramientas creadas con fines docentes.

Las mismas son creadas para facilitar la creación de entornos virtuales donde los docentes-asesores puedan impartir todo tipo de formación por medio de internet sin tener conocimientos previos de programación.

Con estos programas podemos organizar contenidos, actividades, evaluaciones dentro del curso online. También se puede gestionar la participación de los estudiantes, dar seguimiento a los avances de los mismos; así como crear grupos, subgrupos, compartir documentos, vídeos, trabajos.

Las actividades se pueden realizar de manera sincrónica (en tiempo real) o de forma asincrónica (no sucede al mismo tiempo).

El tipo de entorno o sistema adecuado, son los sistemas de gestión del conocimiento (LMS) o Entornos Virtuales de Aprendizaje, estos son una agrupación de las partes más importantes de los demás entornos para aplicarlos en el aprendizaje. Los Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) se podrían describir como entornos que:

- Permiten el acceso a través de navegadores, generalmente protegidos por contraseñas.
- Utilizan servicios de la web.
- Disponen de un interface gráfico e intuitivo.
- Integran de forma coordinada y estructurada los diferentes módulos.
- Presentan módulos para la gestión y administración académica, organización de cursos, calendario, materiales digitales, gestión de actividades, seguimiento del estudiante, evaluación del aprendizaje.
- Se adaptan a las características y necesidades del usuario. Para ello, disponen de diferentes roles en relación a la actividad que realizan en el EVA: administrador, profesor, tutor y estudiante. Los privilegios de acceso están personalizados y dependen del rol del usuario. De modo que, el EVA debe de adaptarse a las necesidades del usuario particular.
- Posibilitan la comunicación e interacción entre los estudiantes y el profesor-tutor.
- Presentan diferentes tipos de actividades que pueden ser implementadas en un curso.
- Incorporan recursos para el seguimiento y evaluación de los estudiantes.

Elementos de plataformas de educación virtual

- LMS (Learning Management System): Es un sistema de gestión de aprendizaje donde se encuentran y contactan los usuarios de la plataforma. Encontramos los cursos y se realiza el seguimiento de los progresos del alumno.
- LCMS (Learning Content Management System): Sistema de gestión de contenidos de aprendizaje. Permite la gestión y publicación de los contenidos utilizados en el curso.
- Herramientas de comunicación: Favorecen la participación de los estudiantes creando espacios dedicados al trabajo en común y el intercambio de información.
- Herramientas de administración: Permite la gestión de las inscripciones, diferentes permisos de acceso dentro de la plataforma a los distintos usuarios.
- Portales de distribución de contenidos.
- Entornos de trabajo en grupo o de colaboración.
- Sistemas de gestión de contenidos.



E-Learning, B-Learning y M-Learning

Los entornos de aprendizaje e-learning, b-learning y m-learning pretenden que los alumnos cuenten con acceso a los servicios educativos desde cualquier lugar, de forma que puedan desarrollar personal y autónomamente acciones de aprendizaje utilizando las TIC.

En el modelo educativo tradicional el profesor se encontraba al centro y todo giraba en torno a él, didácticamente era memorista y contaba con pocos recursos, algunas técnicas de enseñanza se basaban en amenazas.

Las tecnologías de la información han hecho que esto cambie.

Actualmente el modelo educativo se basa en que los alumnos aprendan a investigar, construyan conocimiento y analicen la información que localizan en la red. Esto los hace trabajar de una forma autogestiva y crítica.

Uno de los retos que tiene la educación a distancia es la integración de las TIC para contribuir en la mejora de los aprendizajes y los proyectos educativos.

Los entornos de aprendizaje e-learning, b-learning y m-learning pretenden que los alumnos tengan acceso a los servicios educativos desde cualquier lugar, de manera que puedan desarrollar personal y autónomamente acciones de aprendizaje utilizando las TIC.



Cuadro elaborado con información de (Gómez N., 2015)

E-learning:

También es conocida como teleformación o educación en línea. Con esta tendencia el estudiante puede definir su ritmo de estudio y reducir el tiempo que dedica a obtener una titulación. En el proceso se combinan diferentes herramientas de apoyo como material audiovisual y el contacto constante de profesores y estudiantes con contenidos didácticos.

Este tipo de educación siempre pone énfasis en el aprendizaje interactivo y flexible, su gran desafío consiste en lograr entornos de aprendizaje que implique la creación de comunidades participativas e interactivas de investigación y práctica.

Para Verdún (2016) las primeras metodologías concebían la propuestas educativas de “transmisión del conocimiento” haciendo énfasis en entornos formativos ligados al “aprendizaje distribuido”.

Esto quiere decir que en los años 90 que inicia este tipo de educación se basaba en adquirir información y 30 años después los modelos se centran en un conjunto de tareas y actividades que conforman experiencias de aprendizaje para que los estudiantes puedan lograr los objetivos del curso.

La educación e-learning se encuentra soportada por las TIC, por medio de internet, lo que posibilita la flexibilidad del proceso educativo ya sea de manera sincrónica o asincrónica; lo que permite tener una interacción didáctica continua. Vuelve al alumno el centro de la formación, es un gestor de su propio aprendizaje y cuenta con el apoyo de tutores (asesores) y compañeros.

Favorece el trabajo individual y permite el colaborativo, vuelve activos a los alumnos y los motiva a investigar y analizar la información.

Fomenta que el estudiante sea autodidacta y se responsabilice de su propio ritmo de aprendizaje.



B-learning:

Es una tendencia que últimamente ha ido ganando fuerza y trata de la combinación de espacios físicos y entornos virtuales en el proceso de aprendizaje, también la conocemos como educación híbrida; de esta forma se aprovecharán las ventajas de ambos sistemas:

Formación presencial: Permite a los profesores transmitir mejor los conocimientos y definir el perfil de cada estudiante con sus respectivas necesidades. En este espacio se apuesta más por el trabajo en equipo y atención personalizada

Formación online: Abre la oportunidad a que el alumno investigue, indague, complemente y recoja información por su cuenta con el propósito de ampliar los conocimientos. Claramente, da la libertad al estudiante a la hora de decidir a qué hora y lugar quiere estudiar.

La principal premisa de esta tendencia es combinar lo mejor de cada “mundo” y lograr ofrecer un sistema de aprendizaje que se adapte a cada alumno y sus expectativas.

“El diseño instruccional de un programa académico en modalidad b-learning deberá incluir tanto actividades on-line como presenciales, pedagógicamente estructuradas, de tal forma que contribuya al alumno al logro de los aprendizajes y de las competencias específicas.” (Gómez N., 2015)

Los tutores acompañan al alumno en su aprendizaje y ponen en práctica su capacidad para establecer vínculos empáticos con otros.

Permite que los alumnos asimilen los conocimientos y obtengan una retroalimentación directa del tutor. Esto debido a las prácticas combinadas donde se pueden desplegar sistemas de actividades virtuales y presenciales.



M-learning:

El aprendizaje electrónico móvil se puede lograr con cualquier dispositivo pequeño que permita conectividad inmediata. Los alumnos tienen total flexibilidad y definen lo que quieren hacer cuando lo quieren hacer.

La noción "aprendizaje móvil", como tal, es de nueva indagación y en la práctica, su generalización y desarrollo de experiencias supone sujetos conectados, es decir, con acceso fácil y dinámico a los servicios de las telecomunicaciones e Internet.

Se refiere a la integración del e-learning con los dispositivos digitales portátiles como teléfonos móviles, agendas electrónicas, tabletas, lectores de e-book, entre otros. Los cuales permiten a las personas tener experiencias formativas en cualquier momento y lugar.

El aprendizaje móvil, además de tener un vínculo estrecho con el aprendizaje informal, también tiene vinculaciones con experiencias formativas totalmente virtuales y combinadas.

Esto plantea un gran desafío pedagógico, en tanto que las características del soporte tecnológico permiten generar, además, actividades cognitivas diferentes de las que se enfrentarían si no se contara con ellas.



Evaluación Módulo 1

Debes contestar las 5 preguntas de este examen en línea.

Para poder contestar esta evaluación deberás completar las siguientes actividades:

Descarga de la Guía de estudios

Antes de iniciar la evaluación te invitamos a revisar tus notas de la guía de estudios.

Para poder obtener la constancia se debe obtener como calificación mínima aprobatoria un 8.

El examen lo puedes realizar las veces que necesites.

Se tomará como referencia la calificación más alta.



Módulo 2: Ambientes y Entornos Virtuales de Aprendizaje

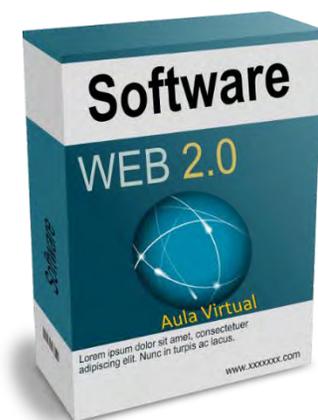
Introducción

Cuando hablamos de un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA) nos referimos al espacio que se crea en Internet para propiciar el intercambio de conocimientos entre instituciones educativas y estudiantes, a partir de plataformas que favorecen las interacciones entre estos usuarios para realizar un proceso de aprendizaje.

Un Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) es el software que, habitualmente, está instalado en un servidor que se encarga de mantener, gestionar, almacenar actividades de formación virtual. Se conforma por un conjunto de herramientas informáticas.

Hemos de tener en cuenta que la parte más importante del EVA es la que hace referencia al Aula Virtual y, por ello, son numerosas las ocasiones en que la confusión hace usar indistintamente un término u otro (aunque siempre hemos de tener en cuenta que el EVA es el espacio que se obtiene con un programa de gestión del mismo determinado y el Aula Virtual engloba específicamente el material para nuestros alumnos).

Entorno Virtual de Aprendizaje EVA



Ambiente Virtual de Aprendizaje AVA



Ambientes Virtuales de Aprendizaje AVA

Los modelos educativos innovadores deben fomentar ambientes de aprendizaje interactivos, donde el docente se vuelva un asesor y facilitador del aprendizaje y los estudiantes se conviertan en actores de cambio con habilidades y formas de trabajo innovadoras en donde se utilicen las tecnologías, materiales didácticos, recursos de información y contenidos digitales.

La propuesta metodológica no es trasladar la docencia de un aula física a una virtual, ni cambiar el pizarrón por un medio electrónico, tampoco el concentrar todo el contenido de la materia en un monitor de computadora.

Y es que una integración de medios como texto, gráficos, sonidos, animación y video, o los vínculos electrónicos, no tienen sentido sin las dimensiones pedagógicas que el diseñador del ambiente puede darles.

El ambiente de aprendizaje se logra ya en el proceso, cuando estudiantes y docentes, así como los materiales y recursos de información se encuentran interactuando.

Elementos de un AVA

Usuarios	Curricula	Especialistas	Sistemas de administración de aprendizaje
<p>Se refiere al QUIÉN va a aprender, desarrollar competencias, generar habilidades. Son los actores del proceso enseñanza Aprendizaje.</p> 	<p>Es el QUÉ se va a aprender. Son los contenidos, el sustento, los programas de estudio curriculares y cursos de formación.</p> 	<p>Aquí está el CÓMO se va a aprender. Son los encargados de diseñar, desarrollar y materializar todos los contenidos educativos que se utilizarán en el AVA. Se integra por un grupo multidisciplinario que consta de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Docente especialista en contenido. - Pedagogo. - Diseñador gráfico. - Corrector de estilo - Especialista en tecnología educativa. 	<p>Se refiere al CON QUÉ se va a aprender. Estos sistemas permiten llevar el seguimiento del aprendizaje de los alumnos. Cuentan con herramientas para colaborar y comunicarse.</p> 

Un ambiente virtual de aprendizaje se basa en: conocimiento, colaboración, asesoría, experimentación y gestión.

Por lo que podemos decir que es el conjunto de entornos de interacción sincrónica y asincrónica, donde con base a un programa curricular se lleva a cabo el proceso de

enseñanza-aprendizaje, a través de un sistema de administración. (López, R., & Escalera, 2009)

Para la creación de un AVA debemos considerar 3 fases:

1. **Planeación.** En esta se define el programa a desarrollar, el público al que estará dirigido, los objetivos, los recursos materiales necesarios y los recursos humanos que trabajarán en el diseño y desarrollo de los contenidos y en la operación del AVA.
2. **Diseño, desarrollo de los entornos y la producción de los contenidos digitales.** Se prepara el proceso de aprendizaje, en la cual participa el grupo multidisciplinario de trabajo. La participación de los especialistas es de acuerdo a la etapa de trabajo.
3. **Operación.** Como en cualquier ciclo escolar, tiene su dinámica de inscripción, inicio de clases, los actores educativos interactúan entre ellos, trabajan con los materiales y recursos, llevan a cabo los procesos de evaluación y, al término, de acreditación. Para lograrlo es necesario tener los contenidos (curso en línea) accesibles al facilitador y a los alumnos, a través de un sistema informático-educativo y contar con el soporte técnico que asegure el acceso a los materiales y recursos.

Para que todo funcione correctamente es importante que los coordinadores o responsables del AVA estén al pendiente de todas las fases.

Diseño Didáctico instruccional en AVA

El Diseño Instruccional es el arte y ciencia aplicada de crear un ambiente instruccional y los materiales claros y efectivos que ayudan a alumno a desarrollar la capacidad para lograr ciertas tareas.

Al utilizar un diseño instruccional adecuado facilita la elaboración del material por parte de los involucrados en la producción, la gestión del proceso a los profesores y la ejecución del mismo a los estudiantes.

El diseño instruccional es la toma de decisión sobre la selección de contenidos de enseñanza, de los objetivos a conseguir, de la metodología a utilizar, el tipo de evaluación. Por lo tanto, se deben considerar las características de los usuarios.



El proceso de comunicación que se lleva a cabo entre estudiantes y tutores de e-learning, se desarrolla por medio de herramientas de comunicación que contiene generalmente las plataformas para el aprendizaje.

Podemos encontrar una gama de herramientas a utilizar, las podemos agrupar en dos: Herramientas sincrónicas y Herramientas asincrónicas.

Herramientas sincrónicas se pueden utilizar independientemente del lugar donde nos encontremos, solo se requiere una buena conexión a la red. Se lleva a cabo entre dos o más personas. Es necesario que los participantes coincidan en un mismo tiempo.

- Chat
- Mensajería instantánea
- Videoconferencia

Herramientas asincrónicas la comunicación no se produce en tiempo real, los participantes no están conectados en el mismo espacio de tiempo. Pueden entrar en cualquier momento y recibir mensajes a los que les pueden dar respuesta sin saber cuándo el receptor, lo lea o visualice.

- Correo electrónico
- Foros

Entornos Virtuales de Aprendizaje EVA

Un Entorno Virtual de Aprendizaje es un espacio educativo que permite la ejecución de diversas aplicaciones bajo un mismo entorno, dando a los usuarios la posibilidad de acceder a ellas a través de Internet. El conjunto de herramientas tecnológicas que lo componen posibilitan la interacción entre los asesores y los alumnos.

En este entorno se hace posible llevar a cabo las labores propias del trabajo docente, pudiendo realizar trabajos en equipo, ejercicios de repaso, lectura de documentos, visualización de vídeos, trabajar con objetos de aprendizaje o cualquier otra actividad. En estos ambientes no se realiza una interacción física entre alumnos y docentes.

Al hablar de estos entornos virtuales nos viene a la mente Moodle, Classroom, Edmodo, Blackboard, Schoology, Edu 2.0, Teams.

Existen características básicas e imprescindibles que cualquier plataforma de EVA debe tener.

Características de Plataformas en EVA

- Interactividad
- Flexibilidad
- Escalabilidad
- Estandarización
- Integración
- Seguimiento e informes
- Evaluación automatizada
- Contenido en la nube
- Gamificación
- Herramientas de debate en línea



También debemos destacar los beneficios que aportan estas plataformas.

Beneficios

Docentes

- Permite crear y compartir materiales didácticos a los que se puede acceder en línea.
- Facilita organizar el contenido.
- Permite conectar los contenidos de otros maestros.
- Evaluar, monitorear y rastrear el progreso de cada estudiante.
- Recibir los trabajos de alumnos en un área que es fácil de administrar.
- Administrar horarios, agenda, correo electrónico y debates dentro del espacio de escritorio personal.
- Aumentar su competencia y confianza en las TIC.



Alumnos

- Acceder a materiales de aprendizaje creados por sus maestros.
- Almacenar trabajos y notas en línea para usar en tareas.
- Facilita el trabajo a su propio ritmo y con una variedad más amplia de estilos de aprendizaje.
- Mejorar sus habilidades en TIC y la gestión de materiales en línea.
- Presentar tarea y otras actividades para calificación y evaluación.
- Comunicación por correo electrónico y participación en debates y foros en vivo con otros estudiantes y maestros.

Selección de un EVA

El proceso de selección de la plataforma virtual para cursos e-learning o b-learning es una de las tareas más importantes, en cuanto que nos delimitará y marcará las metodologías pedagógicas que se pueden desarrollar en función de las herramientas y servicios que ofrezcan. El ambiente de aprendizaje se crea sobre las plataformas, de modo que estas deben disponer de los elementos que consideremos necesarios para un aprendizaje de calidad, en el que los alumnos puedan construir sus conocimientos, comunicándose y colaborando con profesores y otros alumnos. Si bien gran parte de los EVA poseen herramientas suficientes para desarrollar con cierta calidad las acciones formativas de e-learning, también es cierto que pueden presentar limitaciones y problemas que afecten directamente a la calidad de las acciones formativas. Por ello, existe la necesidad de disponer de estándares con criterios claros que nos permitan valorar la calidad de estas plataformas de formación.

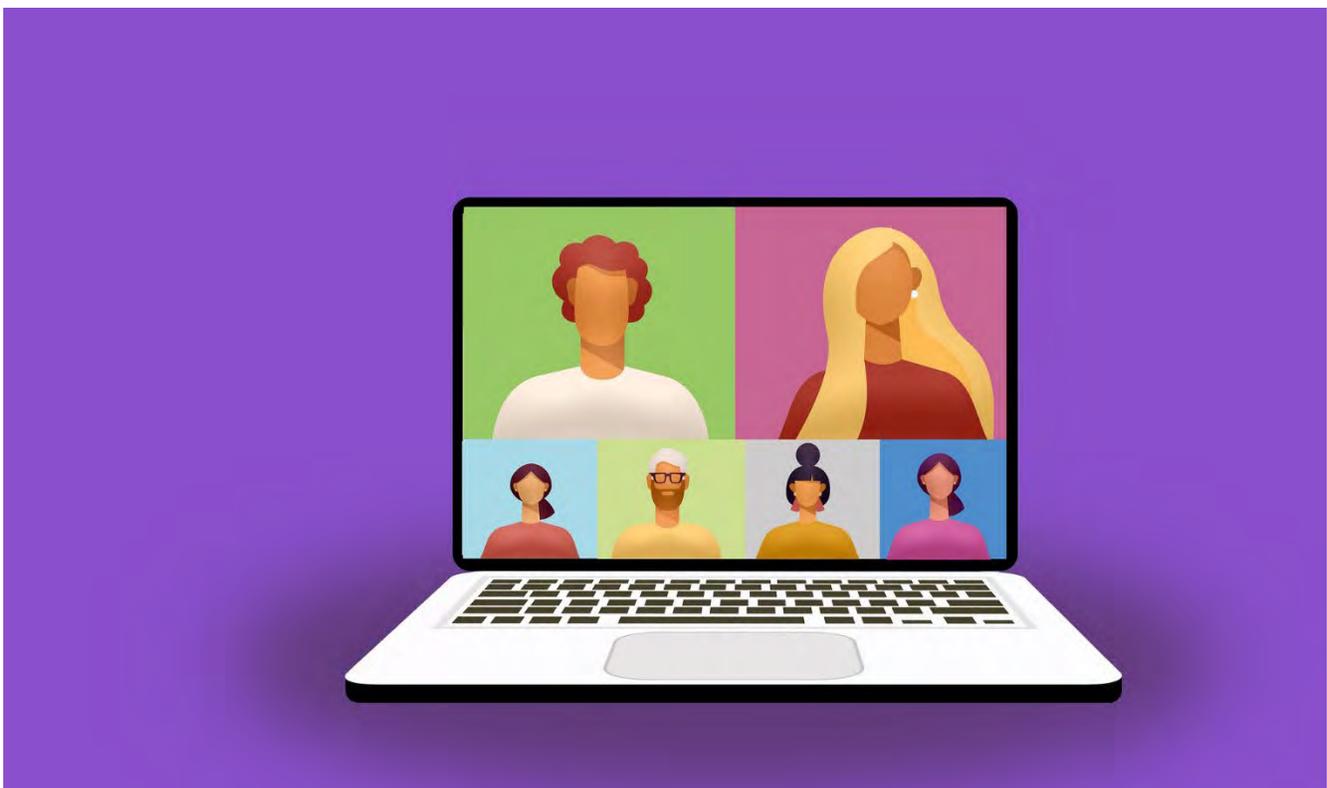
Por lo tanto, para su selección debemos considerar:

Características técnicas: tipo de licencia (propiedad, gratuita, código abierto, licenciamiento), idioma, sistema operativo, tecnología empleada, compatibilidad con nuestros sistemas, apoyo técnico.

Características pedagógicas: Que dispongan de herramientas y recursos que permitan realizar tareas de gestión y administración, facilitar la comunicación e interacción entre los usuarios, desarrollo e implementación de contenidos, creación de actividades interactivas, implementación de estrategias de colaboración, permitan la evaluación y seguimiento a los estudiantes.

También es importante verificar que las características técnicas garanticen la solidez y estabilidad de los procesos. Que la plataforma cuente con potencialidad organizativa y creativa para el desarrollo de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La plataforma elegida debe garantizar la posibilidad de establecer comunicación sincrónica y asincrónica de todas las personas involucradas; así como la posibilidad de incorporar actividades en la acción formativa que permitan integrar de manera coordinada metodologías apoyadas en los principios de aprendizaje de las teorías conductistas, cognitivistas y constructivistas.



Evaluación Módulo 2

Debes contestar las 5 preguntas de este examen en línea.

Para poder contestar esta evaluación deberás completar las siguientes actividades:

Descarga de la Guía de estudios

Antes de iniciar la evaluación te invitamos a revisar tus notas de la guía de estudios.

Para poder obtener la constancia se debe obtener como calificación mínima aprobatoria un 8.

El examen lo puedes realizar las veces que necesites.

Se tomará como referencia la calificación más alta.

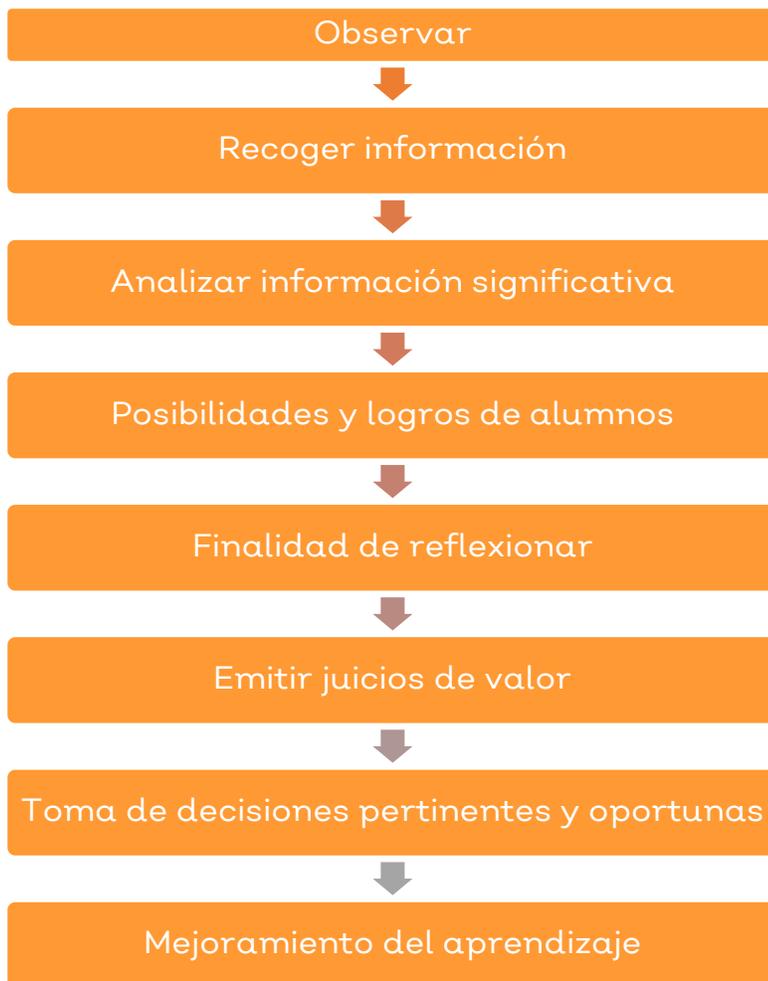


Módulo 3: La Evaluación del Aprendizaje

Introducción

La evaluación del aprendizaje resulta ser un proceso complejo que demanda al profesor hacer una planeación de su asignatura, generar estrategias didácticas para la enseñanza, elaborar instrumentos de evaluación, además de plantear una dinámica de trabajo que le permita dar seguimiento oportuno a todos los participantes, para que puedan de manera individual y grupal identificar su proceso de aprendizaje, sus logros y áreas a fortalecer.

La evaluación implica:



Características de la evaluación

La evaluación intenta recabar información útil sobre los saberes que los alumnos van adquiriendo a través de las distintas actividades académicas en las que participan. Les da más peso a las fortalezas de los alumnos que a sus falencias o debilidades.

Tiene como objetivo alcanzar el progreso continuo de un grupo de alumnos. A través de ella se consigue la información exacta sobre los resultados alcanzados durante un período determinado, estableciendo comparaciones entre los objetivos planeados al inicio del período y los conseguidos.

Una evaluación también se entiende como un examen propuesto en el ámbito escolar para que el docente califique los conocimientos, las aptitudes y el rendimiento de sus alumnos.

A nivel sistemático la evaluación educativa tiene como finalidad conocer de forma sistemática cuáles son los logros conseguidos en el período lectivo, dichos objetivos responden a cambios duraderos en la conducta o los conocimientos de los sujetos.

Podemos señalar que la evaluación se caracteriza por ser:

Integral: Involucra las dimensiones intelectual, social, afectiva, motriz y axiológica del alumno.

Integra elementos y actores del proceso educativo, y las condiciones del entorno socio-económico y cultural que inciden en el aprendizaje.

Continua: se realiza a lo largo del proceso educativo en sus distintos momentos: al inicio, durante y al final del mismo, de manera que los resultados de la evaluación no se conozcan sólo al final, sino durante todo el proceso.

Sistemática: se organiza y desarrolla en etapas. Formulándose previamente los aprendizajes a evaluar y utilizando técnicas e instrumentos válidos y confiables. Aunque podemos utilizar técnicas no formales, como la observación casual.



Participativa:

Los docentes, directores, estudiantes y padres de familia intervienen en el mejoramiento de los aprendizajes, a través de la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación.



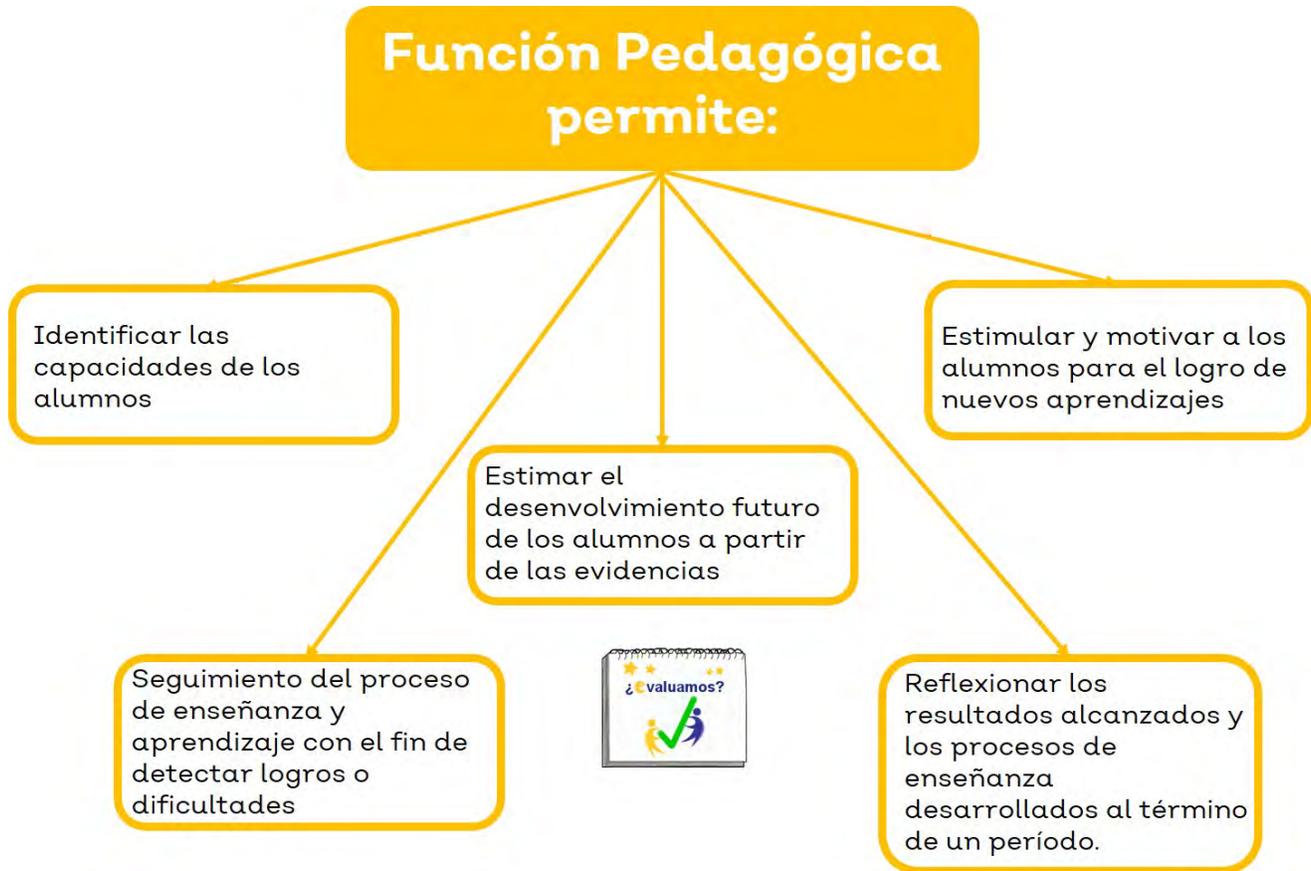
Flexible: toma en cuenta las características del contexto donde se desarrolla el proceso educativo.

Así como las particularidades, necesidades, posibilidades e intereses de cada estudiante, con sus diferentes ritmos y estilos de aprendizaje.

Funciones de la evaluación

Podemos decir que la evaluación tiene dos funciones la función pedagógica y la función social.

La función pedagógica es la razón de ser de la auténtica evaluación, ya que permite reflexionar sobre los procesos de aprendizaje y de enseñanza con el fin de corregirlos y mejorarlos.

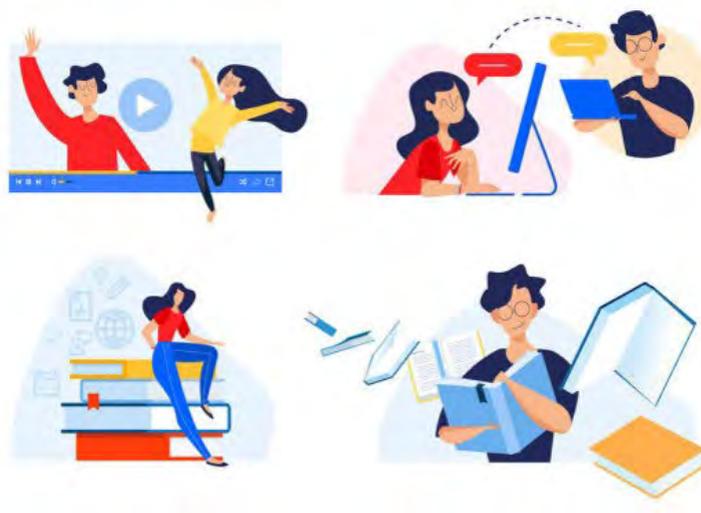


La función social: “está relacionada con la creación de oportunidades para seguir aprendiendo y la comunicación de los resultados al final de un periodo” (Secretaría de Educación Pública, 2012)

Este enfoque implica el análisis de los resultados obtenidos para hacer los ajustes en la práctica del siguiente período.

Por lo tanto, se requiere un cuidadoso seguimiento de los progresos logrados, las evidencias de aprendizaje ayudan a la toma de decisiones respecto al mejoramiento de los aprendizajes.

Esta función social pretende esencialmente determinar qué alumnos han logrado los aprendizajes necesarios para otorgarles la certificación correspondiente requerida por la sociedad en los diferentes niveles o modalidades del sistema educativo.



Tipos de evaluación: diagnóstica, formativa y sumativa

Podemos mencionar que existen tres momentos para evaluar: al iniciar, en el proceso y al final. Estos momentos coinciden con los tipos de evaluación: diagnóstica, formativa y sumativa.



Evaluación Diagnóstica

También se le ha denominado evaluación predictiva. Puede ser de dos tipos: inicial y puntual.

Cuando se trata de hacer una evaluación de inicio a un grupo o a un colectivo se le suele denominar prognosis, y cuando es específica y diferenciada para cada alumno lo más correcto es llamarla diagnosis (Jorba y Casellas, 1997) citado por (Díaz & Barriga, 2002)

Tiene como función identificar el nivel de aprendizaje que tiene el alumno sobre uno o varios temas en específico.

Sirve para que el profesor pueda conocer su población y pueda identificar el nivel de profundidad y comprensión sobre los temas que se abordarán en la asignatura.

El hacer evaluación diagnóstica nos puede servir como punto de partida y posiblemente para hacer ajustes en nuestra planeación inicial.

La evaluación diagnóstica se realiza previamente al desarrollo de un proceso educativo, con la intención de explorar los conocimientos que ya tienen los alumnos. Muchos teóricos llegan a considerarla como parte de la evaluación formativa, ya que su propósito es constituir una línea base de aprendizajes comunes para diseñar las estrategias de intervención docente.

La evaluación diagnóstica puede realizarse al inicio del ciclo escolar o de una situación o secuencia didáctica.



Evaluación Formativa

Se utiliza a lo largo de todo el curso. Se realiza para valorar el avance en los aprendizajes y mejorar la enseñanza y el aprendizaje.

Centra su intervención en los procesos de mejora. Tiene una función orientadora, reguladora y motivadora. Suele identificarse como una evaluación continua porque permite obtener información sobre el desarrollo del proceso educativo de todos los estudiantes a lo largo del curso.

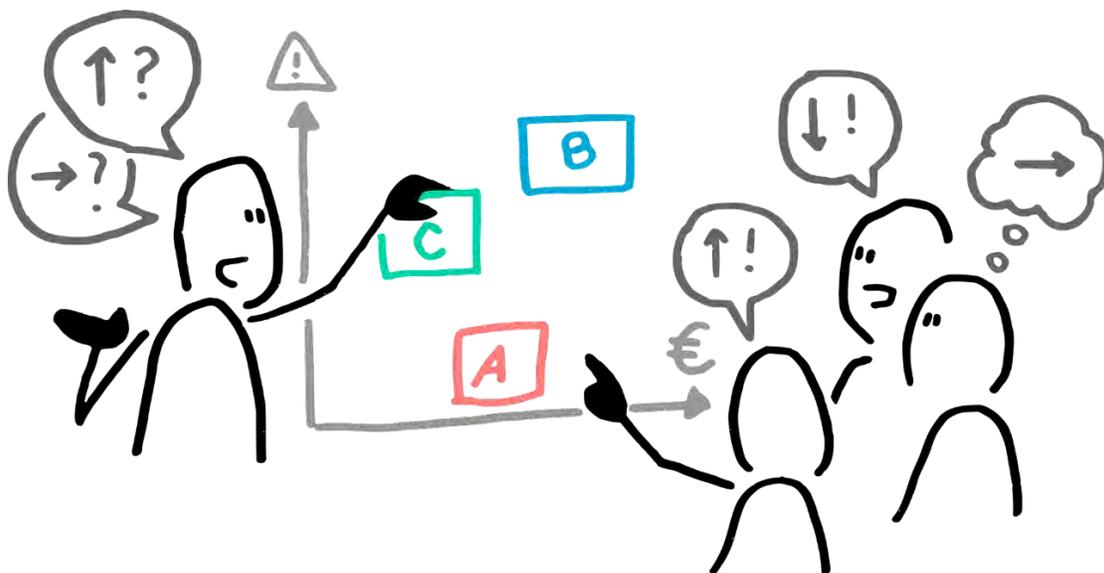
Otra de sus funciones es mejorar una intervención en un momento determinado, y en concreto, permite valorar si la planificación se está realizando de acuerdo con lo planeado.

Se realiza concomitantemente con el proceso de enseñanza-aprendizaje por lo que debe considerarse, más que las otras, como una parte reguladora y consustancial del proceso.

La finalidad de la evaluación formativa es estrictamente Pedagógica. Su función es brindar asesoría y apoyo a los alumnos en su formación.

También importan los “errores” cometidos por los alumnos, que lejos de ser meramente sancionados son valorados.

Con la revisión constante de las actividades de aprendizaje, el profesor puede, a través de la retroalimentación, indicar a los alumnos sus errores y aciertos, las áreas que deben fortalecer y las que necesitan trabajar con mayor profundidad.



Evaluación Sumativa

Ha sido considerada como la evaluación por antonomasia, al punto que cuando se habla de evaluación en las comunidades escolares, inmediatamente se le asocia con ella.

La evaluación sumativa, también denominada evaluación final, es aquella que se realiza al término de un proceso instruccional o ciclo educativo cualquiera.

Como ya lo han expresado varios autores, su fin principal consiste en verificar el grado en que las intenciones educativas han sido alcanzadas.

Por medio de la evaluación sumativa el docente conoce si los aprendizajes estipulados en las intenciones fueron cumplimentados según los criterios y las condiciones expresadas en ellas. Pero, especialmente, esta evaluación provee información que permite derivar conclusiones importantes sobre el grado de éxito y eficacia de la experiencia educativa global emprendida.

Plantea hacer una valoración general del desempeño del alumno a lo largo de todo el curso; su finalidad es poder asignar una calificación considerando diferentes aspectos que previamente se definieron.

La evaluación sumativa o también conocida como de certificación tiene como objetivo:

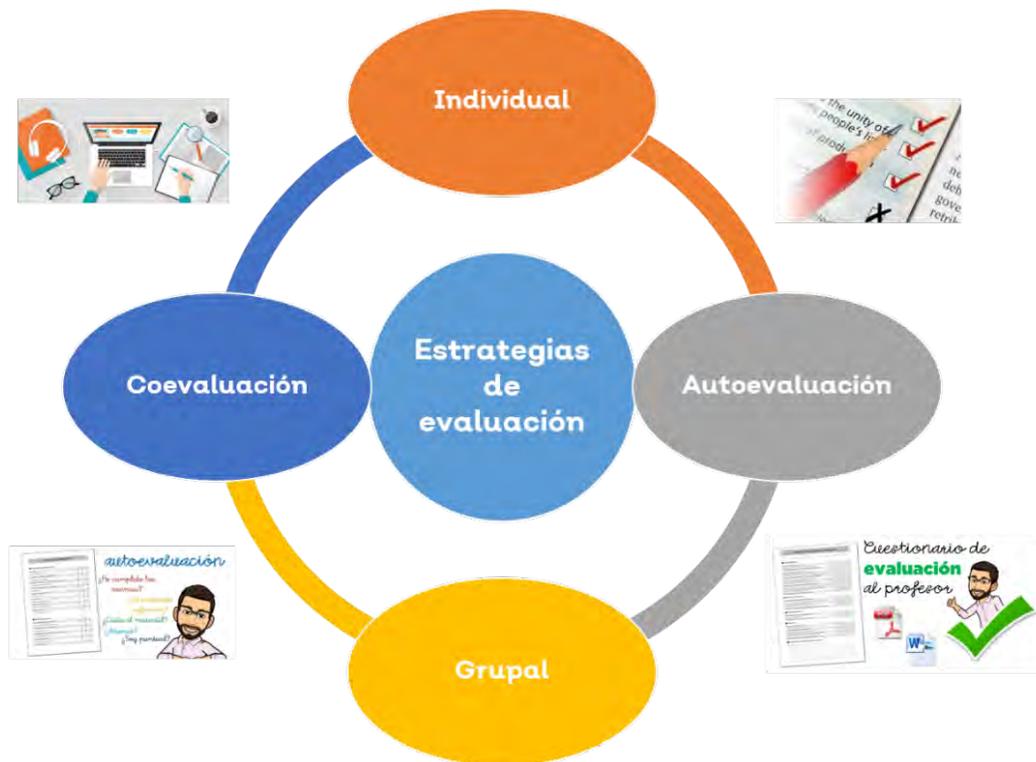
- Informar al alumno y a sus padres sobre su progreso.
- Validar el aprendizaje al final de una secuencia de aprendizaje.
- Reconocer conocimientos, habilidades y competencias asignando una nota o un porcentaje.
- Sancionar o certificar el grado de dominio del aprendizaje del alumno.
- Comparar resultados entre estudiantes para clasificarlos.
- Mejorar la calidad de la educación en general.



Estrategias de evaluación

En educación a distancia la evaluación debe ser individual, debido a que se especula que la distancia y el espacio físico impiden que se pueda llevar a cabo otro tipo de evaluación que pueda funcionar en escenarios no presenciales.

Sin embargo, las tecnologías de la información actualmente nos permiten estar en comunicación en tiempo sincrónico y asincrónico, lo que permite a los alumnos hacer trabajos colaborativos.



Evaluación Individual

Cada alumno realiza las actividades de acuerdo a sus capacidades, y es común encontrar diferencias tanto cognitivas como emocionales que inciden en el desempeño de los estudiantes.

Por tanto, evaluar de manera individual nos permite ver el avance oportuno de cada estudiante, a fin de identificar áreas de oportunidad sobre las cuales podamos encaminarlo a mejorar.

El recibir atención individualizada permite generar confianza en el otro; fortalece la relación docente-alumno, y éstos se perciben a sí mismos como interlocutores y participantes del proceso de evaluación.

Evaluación Autoevaluación

Una persona evalúa su propio proceso de aprendizaje o resultado personal, con el fin de analizarlos, mejorarlos y/o cambiarlos.

Genera autocrítica y certeza en los aprendizajes obtenidos.

Este tipo de evaluación es poco utilizada en la educación presencial; al ser un ejercicio individual, el alumno es quien debe ser honesto con sus aprendizajes y definir, a través de un instrumento generado por el profesor, si ha aprendido los contenidos del tema o unidad.

A veces, la autoevaluación puede ser guiada por preguntas abiertas que el alumno deba responder de manera general sobre los contenidos; en otras ocasiones pueden ser instrumentos cerrados con reactivos de diferente tipo, como opción múltiple o ejercicios de falso-verdadero.

Evaluación Grupal

Permite la equidad y da credibilidad y legitimidad al docente acerca de la información proporcionada; produce el “efecto de contagio” sobre las decisiones del grupo y multiplicación de la información, debido a la diversidad de aportaciones y puntos de vista.

Realizar trabajos colaborativos requiere de un alto grado de compromiso y respeto por el otro.

La construcción de trabajos de investigación, proyectos, monografías o cualquier documento en colaboración es más frecuente debido a que las herramientas tecnológicas lo permiten.

En este tipo de evaluación los criterios a observar deben desglosarse y dar cuenta de los procesos a seguir, y de ser necesario, indicar los roles que deberán cubrir los participantes durante el proceso de construcción.

Coevaluación

Puede definirse como un proceso de valoración realizado entre pares basado en criterios predefinidos, en el cual se evalúan el desempeño y la calidad de los trabajos, así como el nivel de logro en relación a los objetivos de aprendizaje, de igual manera se da y recibe retroalimentación.

Se le llama así a cualquier proceso en el que el alumno es participe de su evaluación, junto con otro agente, como puede ser el profesor, sus compañeros, un observador externo.

Para poder efectuar la coevaluación es fundamental establecer criterios de corrección, por lo que se recomienda el uso de rúbricas.

Esta evaluación permite a los alumnos involucrarse en el proceso activamente y valorar e identificar sus fortalezas y debilidades acerca de los temas estudiados, además de que los hace comprometerse con su propio aprendizaje.

La coevaluación puede ser un instrumento fiable y efectivo para evaluar la calidad del aprendizaje y que contribuye a su mejora en la medida que estimula la autorregulación y el desarrollo de competencias profesionales durante la propia situación de evaluación.

COEVALUACIÓN						
Instrucciones						
Lee cuidadosamente cada uno de los planteamientos (enunciados) que se presentan y luego colorea en círculo según la apreciación que tengas de tu compañero y atendiendo éste código de color:						
 Amarillo (siempre)	 Azul (Casi siempre)	 Rojo (Algunas veces)	 Verde (Para vez)	 Lila (Nunca)		
ENUNCIADOS	COMPANEROS					YO
	1	2	3	4	5	
Está dispuesto a ayudar a sus compañeros	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Es respetuoso con sus compañeros	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Realiza los trabajos que el equipo le asigna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Trae sus materiales cuando trabajamos en equipo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Participa en las actividades	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Se copia el trabajo de los demás	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
.....	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Evaluación Módulo 3

Debes contestar las 5 preguntas de este examen en línea.

Para poder contestar esta evaluación deberás completar las siguientes actividades:

Descarga de la Guía de estudios

Antes de iniciar la evaluación te invitamos a revisar tus notas de la guía de estudios.

Para poder obtener la constancia se debe obtener como calificación mínima aprobatoria un 8.

El examen lo puedes realizar las veces que necesites.

Se tomará como referencia la calificación más alta.



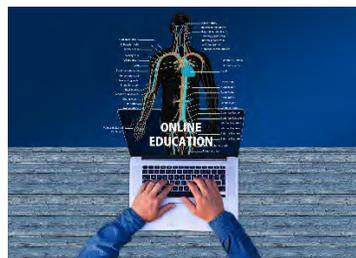
Módulo 4: Evaluando en la Distancia

Introducción

La evaluación no sólo se limita a la medición de acciones con la finalidad de obtener un número. Hay que pensar en las necesidades: educativas de los alumnos; las del profesor por conocer a sus alumnos, sus avances, y si las estrategias; de materiales didácticos, demás acciones que se llevan en el aula cumplen con los objetivos planteados o si es necesario hacer modificaciones; las de la comunidad o institución, a fin de garantizar que los procesos educativos.

Es oportuno desapegarnos de las prácticas tradicionales de evaluación, como los exámenes y las tareas escritas, y sopesar las bondades y escenarios que las tecnologías digitales podrían propiciar. Para empezar a pensar en replantear nuestra evaluación en la modalidad a distancia es necesario considerar lo siguiente:

- 1) Fundamentar las decisiones de evaluación. Debe tener un sustento lógico y académico para el alumno y el profesor. Con el fin de identificar si el alumno sabe y no sólo está mecanizando y replicando automáticamente un proceso que quizá no tenga una carga conceptual, para que le permita identificar porqué sucede así dicho procedimiento.
- 2) Criterios explícitos para evaluar. Decir puntualmente qué vamos a evaluar, pues en muchas ocasiones las instrucciones y los objetivos no son claros y podemos recurrir a un mal planteamiento, en donde las instrucciones vayan en función de la forma y no del fondo.
- 3) Evaluación auténtica. Orientada al planteamiento de actividades que se relacionen con situaciones reales que requieran una solución propuesta por el alumno.
- 4) Planeación de la evaluación. Planear qué, cómo y cuándo evaluar. En ocasiones la evaluación se piensa fragmentada; se plantea que puede abarcar algunos temas o una unidad, el alumno hace varias actividades que no se conectan entre sí.



¿Cómo evaluar en entornos virtuales?

Cuando evaluamos en línea tenemos la oportunidad de llevar a cabo evaluaciones que consideren la autoevaluación, coevaluación, el nivel de participación, las tareas colaborativas, debates, diálogos en línea. Para lo cual es importante utilizar herramientas sincrónicas y asincrónicas de comunicación que permitan llevar las tareas de evaluación.

Las propuestas de evaluación en línea requieren mecanismos que varían de acuerdo con los objetivos y la concepción teórica metodológica de cada proyecto.

La evaluación puede ser en función al estudiante donde se trata de detectar y comprender las modificaciones producidas en él por acción del proceso de aprendizaje.

Y también en función del sistema, intentando percibir aciertos y errores para lograr el perfeccionamiento constante.

A la hora de evaluar debemos revisar los 4 principios que la rigen.



Evaluación para la educación a distancia

La evaluación en entornos virtuales permite utilizar una serie de herramientas que pueden otorgar dinamismo al trabajo con los estudiantes, en un contexto de no presencialidad. Sin embargo, la cantidad de recursos disponibles en Internet puede resultar abrumadora. Por lo tanto, se sugiere que, a la hora de planificar el proceso evaluativo de una actividad curricular, se tomen en cuenta las siguientes interrogantes:

- ¿Cuáles son los propósitos de aprendizaje que espero que mis estudiantes logren desarrollar al término de mi asignatura?;
- ¿De qué manera había planificado que mis estudiantes logran dichos aprendizajes? ¿Qué actividades había diseñado para ello?
- ¿Cómo había pensado monitorear el avance de mis estudiantes respecto de los propósitos de aprendizaje que tenía definidos?
- ¿Mediante qué estrategias tenía pensado entregarles retroalimentación de su desempeño?

Al realizar este tipo de evaluación en la distancia debemos considerar los elementos para retroalimentar adecuadamente a cada estudiante, para no perder la cercanía con cada uno de ellos.

La retroalimentación de cada evaluación es uno de los aspectos fundamentales del proceso de enseñanza-aprendizaje. Resulta clave que en la comunicación virtual se incluyan formas adecuadas de entregar información de calidad a cada estudiante.

En ese contexto, es recomendable que la comunicación entre docente y estudiante se desarrolle constantemente, a través de estrategias como:

Retroalimentación por escrito: se recomienda trabajar en función de criterios que sean previamente conocidos por los estudiantes, dejando una sección de comentarios por escrito. Se recomienda no entregar las respuestas correctas a los estudiantes, sino que plantear preguntas orientadoras y/o sugerir alternativas de cómo podrían mejorar o afinar sus desempeños para una siguiente ocasión.

Por otro lado, es importante también dar cuenta de los aspectos que fueron logrados en una determinada actividad, por lo que se sugiere destinar un breve apartado que releve los ámbitos de la tarea que fueron correctamente desarrollados.

Retroalimentaciones audiovisuales: si optas por el uso de herramientas que comunican audio y/o video, también puedes aprovecharlas para este fin. Por ejemplo, si usas YouTube y ya has creado tu propio canal, puedes grabar videos para comunicar retroalimentaciones de calidad a tus estudiantes, configurando la privacidad para que sólo quien reciba el link del video, pueda acceder a él.

Herramientas de evaluación

A continuación, describimos algunas herramientas de evaluación que podemos utilizar de acuerdo con la complejidad que tienen para su utilización.

Complejidad baja

Documento en archivo digital ensayos, análisis de caso, reflexión escrita, informes, reportes de investigación.

Estos los podemos utilizar como evaluación formativa o sumativa.

Las herramientas o plataformas a utilizar son:

- Aulas virtuales
- Correos electrónicos
- Word

Foros de discusión permiten plantear una discusión a partir de una pregunta, que puede incorporar una noticia, un gráfico, un diagrama, una conferencia en YouTube, una charla TED, entre otros.

Estos los podemos utilizar como evaluación sumativa.

Las herramientas o plataformas a utilizar son:

- Aulas virtuales
- Secciones de foros

E-poster presentación gráfica que resume una gran cantidad de información de un tema en una sola lámina también llamados infografías.

Estos los podemos utilizar como evaluación formativa o sumativa.

Las herramientas o plataformas a utilizar son:

- Power Point
- Genially
- Canva
- Google Slides

Memes son representaciones gráficas, son una forma novedosa y creativa de generar contenidos que se pueden utilizar con fines educativos.

Estos los podemos utilizar como evaluación formativa o sumativa.

Las herramientas o plataformas a utilizar son:

- Power Point
- Paint
- Memegenerator
- Canva

Complejidad alta

Cuestionarios de autocorrección tienen una estructura parecida a los instrumentos de evaluación de tipo prueba, en donde el estudiante debe seleccionar la respuesta que considera correcta entre un conjunto de opciones que se les entregan.

Una de las ventajas de trabajar con este formato de manera virtual es que permite entregar al evaluado la retroalimentación frente a sus respuestas, optimizando los tiempos en la entrega de resultados.

Se puede utilizar de manera sincrónica o asincrónica, por lo cual es importante considerar la conectividad de los estudiantes para trabajar con esta herramienta.

Estos los podemos utilizar como evaluación sumativa.

Las herramientas o plataformas a utilizar son:

- Microsoft forms
- SurveyMonkey
- Google Forms

Wikis son herramientas para trabajo colaborativo. Los estudiantes pueden trabajar un documento en conjunto y el docente revisar la participación de cada estudiante. Es útil para evaluar la dinámica de trabajo y los esfuerzos individuales y colectivos para llegar al producto final.

El docente deberá diseñar la actividad, revisar el trabajo desarrollado en la plataforma que elija, y diseñar una rúbrica que incorpore indicadores respecto del proceso y no solo del producto final.

Esta herramienta permite evaluar trabajos grupales y ensayos grupales.

Estos los podemos utilizar como evaluación sumativa.

Las herramientas o plataformas a utilizar son:

- Microsoft Class Note
- Google docs

Videos son herramientas de mayor complejidad, en la medida que exigen que tanto el estudiante como el docente dispongan de medios para la grabación, edición y reproducción; además de una conexión a Internet.

Como docente también puedes usar esta herramienta en caso de querer enviar instrucciones de evaluación con mayor claridad, exponer un contenido en particular o compartir una retroalimentación.

Permiten evaluar actividades como exposiciones orales, registros de evidencias y observación y análisis de prácticas.

Estos los podemos utilizar como evaluación sumativa.

Las herramientas o plataformas a utilizar son:

- Microsoft One Drive.
- Microsoft Stream.
- Youtube
- Vimeo
- Loom de Google

Aplicaciones de uso masivo las redes sociales también pueden ser una herramienta de uso educativo. Se pueden utilizar directamente o simulando la versión oficial, por ejemplo, pedir a los estudiantes que realicen comentarios que no excedan los 280 caracteres que Twitter permite para un posteo.

Para el caso de WhatsApp, se pueden crear “grupos” de debates para temas específicos. Esta aplicación permite también compartir documentos, audios, videos, archivos, entre otros.

También es posible hacer grabaciones de video de dos o más participantes como una grabación en vivo simulando una entrevista, aun cuando los participantes se encuentren distante físicamente.

Es importante que se establezcan claros límites de uso. Se sugiere especificar políticas de privacidad que no entorpezcan la vida cotidiana ni el propósito educativo.

Permite evaluar actividades como debates y/o exposiciones orales o escritas.

Estos los podemos utilizar como evaluación formativa o sumativa.

Las herramientas o plataformas a utilizar son:

- WhatsApp
- Instagram
- Facebook
- Twitter

Podcast son similares a programas radiales que se graban de manera casera. Pueden participar uno o varios estudiantes, aún de manera distante.

La planificación del docente debe orientarse a conocer estas aplicaciones para poder apoyar a los estudiantes en la elaboración de su trabajo. Por ejemplo, definiendo un guion con los aspectos centrales que el estudiante debe desarrollar en el podcast que elabore, definición de tiempos, recursos a emplear, etc.

Su uso es sencillo, pero requiere que los estudiantes diseñen un guion antes de grabar, además de atreverse a grabarse a sí mismos. Esta herramienta permite el desarrollo de actividades como presentaciones orales, conversaciones, entrevistas y relatos.

Estos los podemos utilizar como evaluación sumativa.

Las herramientas o plataformas a utilizar son:

- Anchor
- Soundcloud
- Spreaker Studio

Instrumentos de evaluación

Son instrumentos aplicables para evaluar el aprendizaje, entre otros, la prueba objetiva, preguntas intercaladas, pruebas adaptativas y autoadaptadas, prueba de ensayo, proyecto, interrogatorio, lista de verificación, escalas, rúbrica, portafolio y mapa conceptual.

Prueba objetiva

La prueba objetiva se usa por parte del profesor para evaluar el aprendizaje de sus alumnos.

Es común en los cursos a distancia “en línea”, sobre todo por la posibilidad que proporciona de calificarse en forma automatizada y de estructurar pruebas paralelas a partir de un banco de reactivos

Preguntas intercaladas

Son las que se hacen a lo largo de la clase en la enseñanza tradicional o de los textos en la educación a distancia. En ambos casos se usan con frecuencia, aunque en el aula se les aplica de manera azarosa, sin planear y sin tener un objetivo explícito. En la enseñanza a distancia “en línea” están planeadas, tienen un propósito particular, elaboradas concienzudamente, son pertinentes.

Prueba adaptativa y autoadaptada

Estos instrumentos requieren forzosamente del uso de la computadora.

El primero refiere la prueba en la cual las preguntas se presentan al evaluado de acuerdo con su nivel de habilidad, de manera que se tienen pruebas individualizadas. El segundo corresponde a una modalidad de las adaptativas, con la diferencia de que en ellas el alumno elige el nivel de dificultad de cada una de las preguntas que se le plantean. Son altamente recomendables para la educación a distancia “en línea”, ya que permiten un diagnóstico personal continuo del nivel de aprendizaje alcanzado.

Prueba de ensayo

El evaluado debe escribir sus respuestas, las cuales comúnmente tienen una extensión de más de un párrafo y con frecuencia hasta de algunas cuartillas. Puede incluir casos, informes de campo.

Resultan difíciles de calificar. Se usan también en la educación a distancia, aunque ameritan de la participación indispensable del tutor o asesor para su revisión.

Proyecto

El evaluado elabora un informe o proyecto del tema seleccionado. Es muy útil para evaluar la integración de conocimientos, pero como se tienen versiones diferentes, una por cada estudiante, en la educación a distancia no se puede calificar en forma automatizada; amerita de la participación del tutor.

Tanto en la prueba de ensayo, como en el proyecto, deben establecerse claramente los criterios de calificación y de preferencia incluir para el tutor una respuesta modelo que le ayude a normar su criterio y permita homologar los juicios de todas las personas que fungen como tales.

Lista de verificación

Este instrumento permite registrar si una cualidad o característica del atributo evaluado se encuentra presente.

Se usa para juzgar ejecuciones o productos, para que el alumno evalúe por sí mismo sus actividades, al considerar los criterios incluidos en la lista, referidos a una ejecución o producto deseables. También se incluyen como recurso del tutor con el propósito de indicarle criterios precisos para evaluar a los alumnos.

Escalas

Se usan para observar características o cualidades de productos y ejecuciones.

A diferencia de ella las escalas marcan el grado en el cual la característica o cualidad está presente.

Existen tres modalidades, numérica, gráfica y descriptiva. La diferencia entre cada una se encuentra sólo en la forma de representar la escala; la numérica emplea números, la gráfica cuadros o líneas y la descriptiva, como su nombre lo dice, descripciones de los distintos niveles de realización.

Rúbrica

Se le puede describir como una escala múltiple. Contiene los elementos a evaluar y en cada uno de ellos la descripción de los diferentes grados de realización, los cuales se encuentran ubicados en dos polos formados por la ejecución novata en un extremo y

la experta en el otro. Además de estas, que por sí mismas integran una escala descriptiva, también presenta baremos cuantitativos y/o cualitativos para valorar cada una. Es más precisa y exhaustiva que las escalas.

Portafolio

Más que un instrumento constituye un archivo o receptáculo en el cual se guardan varios instrumentos de evaluación del alumno, así como algunos de sus trabajos e informes. Tiene la característica que permite observar las ejecuciones del estudiante en un período, sus avances y tropiezos.

En el portafolio electrónico se integran las actividades más relevantes realizadas por el estudiante.

Mapa conceptual

Es la representación esquemática de un tema. Funciona como estrategia de aprendizaje, como recurso tipográfico en los textos, pero también como instrumento de evaluación.

En la modalidad a distancia se utiliza, pero no de manera amplia, ya que enfrenta la dificultad de que su uso supone que los alumnos conocen lo que es un mapa conceptual, cómo elaborarlo y la forma de dibujarlo en la computadora.

Para concluir este apartado vale la pena señalar que al juzgar la calidad de los cursos a distancia “en línea” no se puede esquivar la valoración de la pertinencia de los instrumentos elegidos para evaluar el aprendizaje, tanto en forma diagnóstica, como formativa y sumaria.

Evaluación Módulo 4

Debes contestar las 5 preguntas de este examen en línea.

Para poder contestar esta evaluación deberás completar las siguientes actividades:

Descarga de la Guía de estudios

Antes de iniciar la evaluación te invitamos a revisar tus notas de la guía de estudios.

Para poder obtener la constancia se debe obtener como calificación mínima aprobatoria un 8.

El examen lo puedes realizar las veces que necesites.

Se tomará como referencia la calificación más alta.



Bibliografía

- Angel, A. (2017). *Conceptualización de Ambientes Virtuales de Aprendizaje*. Colombia: Fundación Universitaria del Área Andina.
- Belloch, C. (s.f.). *Entornos Virtuales de Aprendizaje*. España: Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia.
- Campero, E., Mendoza, L., & Villanueva, L. (2020). *Evaluación para la Educación a distancia. Estrategias en situación de emergencia*. México: Coordinación de Universidad Abierta y Educación a Distancia.
- Casillas M., R. A. (2016). *Educación virtual y recursos educativos*. Argentina: Editorial Brujas.
- Chamorro, M. (2019). *La Evaluación en la Educación a Distancia. Estado del Arte*. Argentina: Universidad Nacional de la Plata.
- Díaz, F., & Barriga, A. (2002). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo: una interpretación constructivista*. México: McGraw Hill.
- Escuela Digital: estrategias y materiales didácticos digitales en Educación. (2021, vol. 85 núm 1). *Revista Iberoamericana de Educación*, 9-13.
- Gómez N., P. K. (2015). XII encuentro Participación de la Mujer en la Ciencia. *La importancia de los modelos de aprendizaje E-Learning, B-Learning y M-Learning en los sistemas educativos*, (pág. 8). León, Guanajuato.
- Herrera, M. (2006). Consideraciones para el diseño didáctico de ambientes virtuales de aprendizaje: una propuesta basada en las funciones cognitivas del aprendizaje. *Revista Iberoamericana De Educación*, 38(5),1-20.
- López, A., R., L., & Escalera, S. (2009). *Ambientes virtuales de aprendizaje*. México: Instituto Politécnico Nacional-IPN.
- N., V. (2016). Educación virtual y sus configuraciones. En R. A. Casillas M., *Hablame de TIC: Educación Virtual y Recursos Educativos. Volumen 3* (págs. 67- 88). Argentina: Editorial Brujas.
- Pérez, O., M., L., & Nieto, N. (2018). La evaluación del aprendizaje en la educación a distancia y semipresencial para la formación de maestros. *Revista Iberoamericana de Educación, Cuba*.

- Quesada, R. (2006). Evaluación del aprendizaje en la educación a distancia “en línea”. *RED. Revista de Educación a Distancia*.
- Sánchez, P. (2012). *“La evaluación del aprendizaje en la educación en línea: estudio de caso”*. México: UPN.
- Secretaría de Educación Pública. (2012). *El enfoque formativo de la evaluación*. México: SEP.
- Universidad Alberto Hurtado. (2020). *¿Cómo evaluar en entornos virtuales?* Chile: UAH.



AlfaOnline

