



Evaluación a través de la

WEB



CLAUDIA ESPERANZA
SAVEDRA BAUTISTA

YAMIT DAVID
MORENO SOSHA

ISBN Electronico: 978-958-8966-08-3





Evaluación a través de la

WEB



CLAUDIA ESPERANZA
SAVEDRA BAUTISTA

YAMIT DAVID
MORENO SOSHA

ISBN Electronico: 978-958-8966-08-3



Juan D. Castellanos
EDITORIAL

Moreno Socha, Yamit David

La evaluación a través de la web / Yamit David Moreno Socha, Claudia Esperanza Saavedra Bautista. – Tunja: Fundación Universitaria Juan de Castellanos. Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades, 2016
202 p.; 17 x 24 cm.

Incluye bibliografía
ISBN: 978-958-8966-07-6

1. Evaluación Formativa, 2. Evaluación Educativa, 3. Rubricas en Evaluación Educativa 4. Métodos de enseñanza Superior.

375
N935

Colección: Facultad de Ciencias de la Educación y Humanidades

ISBN: 978-958-8966-07-6
Primera Edición: Tunja, Agosto 2016
Impreso y hecho en Colombia
© Derechos reservados, Fundación Universitaria Juan de Castellanos

Edición:
Editorial Juan de Castellanos
Sede Álvaro Castillo Dueñas. Carrera 11 N° 11 – 44 Tunja – Boyacá
PBX: (8)7458676 Ext. 1128
Correo electrónico: editor@jdc.edu.co

Dirección Editorial
Sandra Liliana Acuña González M.sc.

Corrección de Estilo
Alfredo de Jesús Mendoza Escalante
Fundación Universitaria Juan de Castellanos

Diseño de Carátula:
Jorge Elicer Niño Ochoa
Fundación Universitaria Juan de Castellanos

Diagramación e impresión
Editorial Jotamar
Tunja - Boyacá



DIRECTIVOS FUNDACIÓN UNIVERSITARIA JUAN DE CASTELLANOS

Luis Enrique Pérez Ojeda. Pbro

Rector

Oswaldo Martínez Mendoza, Pbro., Ph.D

Vicerrector Académico

María del Carmen Rodríguez Mesa

Vicerrectora Administrativa

COMITÉ EDITORIAL INSTITUCIONAL

Luis Enrique Pérez Ojeda. Pbro

Rector

Oswaldo Martínez Mendoza, Pbro., Ph.D.

Vicerrector Académico

María del Carmen Rodríguez Mesa

Vicerrectora Administrativa

Fabio Aldemar Gómez Sierra Pbro. Ph.D

Director de Investigación

Sandra Liliana Acuña González M.Sc

Directora Editorial

Aracely Burgos Ayala M.Sc.

Docente Investigador de Reconocida Trayectoria

Nancy Paola Montañez Aldana M.Sc.

Docente de la Institución

Ludy Paola Villamil Moreno M.Sc.

Docente de la Institución

(ACUERDO 369 DEL 4 DE DICIEMBRE DE 2014.
ARTÍCULO 110)

Contenido

Prólogo	7
¿A quién va dirigido el libro?	8
¿Cómo está estructurado el libro?	8
Capítulo 1. Conceptualización sobre la evaluación.....	9
Historia de la educación en Colombia.....	10
Conceptualización sobre la evaluación	13
E-encuesta	17
Crear encuesta.....	18
E-encuesta tiene 2 tipos de títulos: internos y externos.....	21
Parametrización de la encuesta.....	24
Compartir encuesta.....	26
Análisis de resultados.....	27
Capítulo 2. Evaluación Colaborativa.....	31
La evaluación colaborativa.....	32
Técnicas para la evaluación colaborativa	33
Mindomo.....	34
Características de la evaluación colaborativa.....	38
Evaluación diagnóstica	39
Técnicas para una evaluación diagnóstica.....	39
Características de la evaluación diagnóstica	39
¿Cómo realizar una evaluación diagnóstica a través de la web?.....	39
Encuestatick	40
Evaluación formativa.....	43
Técnicas para una evaluación formativa.....	43
Características de la evaluación formativa	43
Evaluación sumativa.....	44
Técnicas para una evaluación sumativa.....	44
Características de la evaluación sumativa.....	44
Rúbrica de evaluación	45
Autoevaluación.....	45
Coevaluación.....	47

Diseño de rúbricas a través de la web	48
Rubistar	48
Evaluación para la inclusión	52
Capítulo 3. Educaplay como herramienta de evaluación	55
Instrumentos de evaluación en procesos de aprendizaje.....	56
Educaplay	57
Mapa interactivo.....	60
Crear test.....	63
Completar frases.....	67
Crear videoquiz.....	70
Capítulo 4. Educaplay como herramienta de realimentación.....	77
La realimentación en procesos de aprendizaje	78
Herramientas Tic para realimentar aprendizajes	79
Crear adivinanza	79
Crear crucigrama.....	86
Crear sopa de letras.....	92
Capítulo 5. Herramientas para el monitoreo y asesoría de procesos académicos.....	97
Ventajas del monitoreo y la evaluación	98
Crear cuenta.....	99
Crear tableros	99
Trello.....	99
Crear listas.....	100
Crear tarjetas.....	100
Características de las tarjetas.....	101
Agregar miembros	104
Calendario.....	105
Skype	105
Instalación.....	105
Iniciar sesión.....	108
Interfaz y características.....	109
Agregar contactos.....	109
Estados de sesión.....	111
Opciones de contacto.....	112
Capítulo 6. Tendencias en la evaluación e-learning	117
El e-learning.....	118
Ventajas.....	118

Desventajas	119
Instrumentos de evaluación	119
Herramientas de comunicación	119
Evaluación entre pares en el e-learning	120
Beneficios de la evaluación entre pares	121
Dificultades de la evaluación entre pares	122
Tendencias de la evaluación en el e-learning	123
Enfoque Parcial	123
Enfoque global	131
Capítulo 7. Plataformas educativas para procesos de evaluación	135
Plataforma educativa	136
Características de una plataforma tecnológica educativa	137
Descripción de herramientas tecnológicas educativas	137
Plataforma edmodo	138
Resumiendo las bondades de edmodo	139
Registro en edmodo	139
Entorno de trabajo de edmodo	141
Matricular estudiantes	142
Creación de subgrupos	143
Publicar una nota	144
Crear una alerta	145
Crear una evaluación	145
Crear encuesta	150
Crear biblioteca	151
Capítulo 8. Diseño de instrumentos en la web	155
Diseño de instrumentos en la web	156
Formularios de Google	156
Crear formulario	156
Compartir formulario	158
SurveyMonkey	160
Crear encuesta	161
Agregar preguntas	162
Configurar pregunta según respuesta	166
Compartir encuesta	167
Resultados de la encuesta	168

Capítulo 9. Milaulas como herramienta para administrar procesos de aprendizaje	175
Milaulas	176
Crear sitio	177
Editar perfil.....	178
Crear curso	179
Entorno de trabajo del curso	180
Matricular usuarios.....	181
Agregar tarea	183
Agregar foro.....	185
Agregar chat.....	187
Agregar cuestionario	190
BIBLIOGRAFÍA.....	199
CIBERGRAFÍA.....	202

PRÓLOGO

Evaluar no es sinónimo de medir, no es solamente dar un calificativo cualitativo o cuantitativo, es poder servir de mecanismo para dar el próximo paso en los procesos educativos, poder fijar rutas que atiendan a las particularidades cognitivas, físicas y sociales de los educandos. El aprendizaje no ocurre solamente en el aula de clase, y no solamente a través de procesos formales de enseñanza; es así, que la verificación de logros puede apoyarse en distintos mecanismos de incorporación de TIC.

Las TIC permiten generar estrategias variadas para incorporar diferentes tipos de pruebas, actividades de representación del conocimiento, juegos, entre otras; estas logran consolidar e incluso procesar y generar rutas personalizadas de acuerdo a los niveles de logro de cada persona, y mejor aún permiten facilitar los procesos cuando la cantidad de estudiantes o de grupos hace difícil y demorada la realimentación.

A lo largo de este libro se encuentra un desarrollo conceptual y metodológico frente al uso de diversas herramientas para facilitar y enriquecer el proceso de evaluación. Se convierte en un documento que guía las prácticas escolares a la hora de pensar en usar las TIC para la evaluación, como respuesta a las demandas tanto de los estudiantes en la sociedad del conocimiento, como de los maestros y las dinámicas tan cambiantes que exigen no solo saber el valor de una nota, sino el porqué de la misma.

Los autores logran motivar al lector para que incursione y explore en el mundo de las tecnologías de la información y la comunicación, presentan información y referencian herramientas de la web tan sencillas que en poco tiempo podrá empezar a transformar las prácticas escolares.

Myriam Cecilia Leguizamón González

¿A quién va dirigido el libro?

Este libro está dirigido a profesionales del campo educativo con interés de innovar en procesos de evaluación, a través del uso pedagógico de las tecnologías de la información y la comunicación. Se ofrecen diversas herramientas y recursos que propenden por procesos de evaluación eficientes y efectivos.

El uso de este libro no se limita a ningún público académico, ya que propone un contenido flexible, adaptable a diferentes situaciones formativas.

¿Cómo está estructurado el libro?

El contenido de este libro está organizado en nueve capítulos, los cuales comprenden una introducción sobre la temática, el objetivo general y las competencias que se espera que el lector desarrolle una vez finalice la exploración del libro. También ofrece diferentes actividades y ejercicios para facilitar la comprensión de los temas.

1 Conceptualización sobre la evaluación

El capítulo presenta un recorrido sobre la historia de la educación en Colombia desde la época de la colonización hasta la aparición de la ley 115 del 1994, señalando acontecimientos importantes frente a la forma cómo se impartía la educación y la manera de evaluar en aquellas épocas. Este recuento histórico, también, muestra la importancia que ha tenido la educación a medida que pasa el tiempo, pero con algunos agravantes en términos de calidad.

También expone una conceptualización sobre el proceso de evaluación y ofrece herramientas web para el diseño de instrumentos de evaluación.

¡Revisemos atentamente!

Bienvenidos a la unidad didáctica

“Conceptualización sobre la evaluación”

Objetivo:

- Conocer la historia de la evaluación en Colombia para determinar el papel de la evaluación como instrumento de medición.

Competencias:

Al finalizar la unidad didáctica, el estudiante estará en capacidad de:

- Identificar momentos históricos de la educación en Colombia.
- Reconocer aspectos generales del proceso de evaluación.
- Utilizar una herramienta web para el diseño de cuestionarios.

Te invito a realizar la siguiente actividad para introducirnos en el tema del capítulo.

Actividad

Observa atentamente el siguiente enlace del video:

<https://www.youtube.com/watch?v=03DSI9jjWxE>

Que resume momentos importantes de la educación en Colombia y realiza un recuento a través de un pequeño escrito.

Comparte tu escrito a través del foro.

Historia de la educación en Colombia

Antes de abordar el tema sobre el proceso de evaluación, es importante hablar un poco sobre la historia de la educación en Colombia.

En la época de la colonia (1550 - 1810), la educación estaba a cargo de la Corona Española, la cual se encargaba de cristianizar las tierras y delegar a la iglesia el control sobre la educación, pero en contraprestación esta podía promulgar la religión.

La educación de los aborígenes se debía garantizar por sus encomenderos, al aborigen se le enseñaba español, religión y lo que se conoce como manualidades.

La lectura, escritura y aritmética eran impartidas para los hijos de los criollos e indígenas de jerarquía alta, en escuelas elementales con tarifas fijadas por el orden civil. Solo los hijos de los españoles que pudieran demostrar su origen podían acceder al segundo nivel de educación, así como a la educación superior en una de las dos únicas universidades situadas en la ciudad de Bogotá.

Fue gracias al gobierno de Francisco de Paula Santander (1819 - 1827) que la educación empieza a ampliar su cobertura, creando escuelas para niños en los sectores rurales y urbanos, y escuelas para niños y niñas en cada uno de los conventos, el objetivo de estas instituciones era formar hombres de bien con ideologías católicas e intelectualmente capaces de desarrollar actividades y labores eficientemente.



PRIMERA INSTITUCIÓN: LAS ENCOMIENDAS

Tomado de: <https://tributaporunperumejor.files.wordpress.com/2013/10/31.png>. Fecha de consulta: 01 de diciembre de 2015.

Es a partir del mandato presidencial del general Eustorgio Salgar (1870 - 1872) que la educación pasa a ser una función del estado y un deber de los padres de familia, ya que los niños debían recibir educación. Este adopta el modelo de estado del general Santander, el cual permitía tener una mayor cobertura educativa en el país. Cabe anotar que, el objetivo no era solo ampliar la cobertura en la educación, sino también mejorar la calidad y disminuir el castigo.

Después de la guerra de los mil días (1899-1902), muchas de las escuelas y libros fueron destruidos, dando un fatal golpe a la educación en Colombia. El gobierno en Colombia tenía que tomar cartas en el asunto para poder salir del problema económico en el que estaban; encontrando en la educación una posible salvación.

Para 1904, la educación primaria se impartía en escuelas rurales y urbanas, las cuales separaban a los niños y niñas por orden de la iglesia. En las escuelas rurales solo se daban tres años de escolaridad; mientras, en las urbanas se daban seis años, de los cuales los dos últimos, se dedicaban a preparar a los estudiantes para ingresar a la secundaria. Uno de los inconvenientes en las escuelas rurales, era el tener que alternar los días de educación entre los diferentes sexos, es decir, un día para mujeres y otro para hombres, lo cual se veía reflejado en las horas de clase recibidas, por lo que al final del periodo académico los estudiantes terminaban recibiendo la mitad de la intensidad horaria establecida. La educación primaria se debía enfocar hacia la industria, el comercio y la agricultura, ya que se empezaba a exportar productos agrícolas, en especial el café.

La nación estaba encargada de suministrar los materiales educativos e inspeccionar el adecuado funcionamiento del sistema educativo, los departamentos administraban la contratación de personal académico necesario y los municipios debían suministrar las instalaciones físicas y sus correspondientes muebles para personal docente y estudiantes. Más adelante, esto ocasionaría inconvenientes entre la articulación de funciones.

El año 1911 se convierte en una fecha especial, gracias a la resolución 23 del mismo año, donde se prohibía el maltrato infantil en las aulas de clase y el uso de herramientas para el mismo.

Para la década de los treinta, la educación no pasaba por su mejor momento, solo el 10% de los estudiantes que cursaba la primaria continuaban a la secundaria. El 72% de profesionales docentes que existían no tenían un título universitario, en las áreas rurales los docentes sin un título llegaban al 92%, y los que lo tenían preferían renunciar al magisterio y dedicarse a otras labores, debido a la mala remuneración económica que existía. Otro factor importante que intervino en la mala calidad de la educación de esa época, fue la relación de estudiantes-profesor, ya que había aulas de clase donde un solo docente llegaba a impartir clases hasta a 70 estudiantes.

En la segunda mitad del siglo, Colombia experimentaba una mejora económica que dio un respiro al déficit presupuestal en el que se encontraba, este auge le convendría, en gran parte, al sector educativo, gracias a esfuerzos legislativos se obligó a los departamentos y municipios a asignar un porcentaje fijo para la educación, elevando a un sorprendente 19.4% del presupuesto en 1974. Esta inyección de capital moneda a la educación, incentivó y aumentó la cobertura educativa en el país, la cual ya venía con serios inconvenientes.

Para los años cincuenta se creó, dentro del Ministerio de Educación, la Oficina Sectorial de Planeación Educativa, encargada de los planes de desarrollo del sector educativo, quien elaboró junto a una comisión de la UNESCO, el Primer Plan Quinquenal de Educación Integral, que habla sobre la unificación de la educación primaria, para ofrecer cinco años de escolaridad tanto en el área rural como urbana, también definió la división de la educación secundaria en dos ciclos: prácticos y técnicos, y otro a la universidad y escuelas normales.

Con la nueva constitución política de 1991, la educación volvió a ser parte primordial del estado al consagrarse como derecho y obligación para niños entre los 5 y 15 años de edad y se convirtió en responsabilidad del estado, la sociedad y la familia, según el Artículo 67 de la Constitución Política de Colombia (1991).

Posteriormente, se expidió en 1994 la ley 115 “Ley General de Educación”, enfocada en la administración, dirección y financiación del sistema educativo en Colombia, ley con la que actualmente se regula el sistema educativo.

Hemos realizado un breve recuento de la historia de la educación en Colombia, de lo cual hay mucho más por contar e investigar, pero es desde estas raíces que aparece el proceso de evaluación, parte fundamental del proceso educativo.

Conceptualización sobre la evaluación

La evaluación se concibe como una estrategia para identificar el nivel de conocimientos adquiridos por el estudiante durante un proceso de aprendizaje, donde se utilizan diferentes instrumentos y técnicas, que van desde la clásica –y casi inevitable– evaluación con papel y lápiz, pasando por test orales y, actualmente, pruebas virtuales; estos últimos brindan un ambiente de confianza al estudiante, al implementarse en dispositivos tecnológicos de última generación, a pesar que implícitamente sea la misma práctica, solo que implementada en contextos diferentes. Cabe señalar que, antes de llegar a una evaluación final, es necesario y útil profundizar los conceptos ofrecidos al estudiante, proceso que se puede acompañar con talleres, cuestionarios, entre otros, de tal forma que el estudiante se familiarice con los términos, conceptos o contenidos de forma práctica, garantizando la obtención de mejores resultados al momento de evaluar.

Es importante mencionar que, Ralph Tyler (1950) es considerado el padre de la evaluación educativa, ya que creó el primer método de evaluación orientado a los objetivos de aprendizaje. Resaltó la importancia de que el proceso de evaluación se enmarcara entre la relación de los objetivos y resultados de aprendizaje. Para Tyler (1950), la finalidad de la evaluación debe ajustarse en conocer el ¿cómo evaluar?, ¿cuándo evaluar?, y ¿con qué evaluar?; de esta manera, la misma evaluación permitirá realizar una realimentación y, en consecuencia, reformar el currículo atendiendo a las necesidades del contexto.

El modelo de evaluación de Tyler (1950) propone los siguientes pasos:

- Establecer los objetivos de aprendizaje.
- Identificar situaciones que permitan al estudiante el alcance de los objetivos propuestos.
- Construir instrumentos de evaluación confiables que permitan la valoración de los aprendizajes.
- Implementar los instrumentos para obtener resultados valorativos.
- Comparar resultados de manera progresiva.
- Analizar los resultados para determinar las carencias y fortalezas del currículo.
- Utilizar la información recogida para ajustar el currículo a las necesidades del contexto.

Se puede considerar que este modelo de evaluación, propuesto por Tyler, ha traído valiosos aportes al campo educativo, ya que a pesar de considerarse un modelo clásico, aún mantiene su aplicación con algunas reformas en escenarios educativos contemporáneos. “La educación implica no solo hablar de temas sino demostrar lo que uno puede hablar o hacer con esos temas” (Tyler, 1950, p. 55).

Una postura similar a la propuesta por Tyler es la de Clark (1987), quien plantea que la evaluación puede ser entendida como una medida que estima el grado de conocimiento de una persona como consecuencia de un proceso de aprendizaje. Aquí, es el alumno quien debe demostrar cómo afectó la experiencia de aprendizaje en el alcance de los objetivos propuestos y en la construcción de su pensamiento.

Otra mirada sobre el concepto de evaluación es la planteada por Díaz-Barriga y Hernández-Rojas (1998), quienes plantean que una valoración integral debe incorporar los siguientes aspectos:

- El conocimiento y el grado de comprensión de los pasos involucrados en el procedimiento.
- La ejecución de las operaciones involucradas en el procedimiento.
- La precisión en la aplicación del procedimiento, cuando se requiera.
- El uso funcional y flexible del procedimiento.
- La generalización y transferencia a otros contextos de aplicación.
- Su grado de permanencia.

El proceso de evaluación no debe convertirse en el traumatismo entre docentes y estudiantes, es importante plantear estrategias y métodos que incentiven la investigación en el estudiante, estimule su creatividad, y despierte la curiosidad, de esta manera se obtendrán mejores resultados dentro del proceso de evaluación. Vale la pena mencionar que, diferentes herramientas web facilitan esta labor y agilizan el proceso de calificación y respuesta a los estudiantes.

Por otro lado, Nava & Solis (2001) reconocen que el proceso de evaluación debe atender a tres aspectos orientados a determinar el avance del estudiante en términos de saber, saber hacer y saber ser y convivir; para esto, sugiere que los mecanismos de evaluación se ajusten según el propósito, la procedencia de los evaluadores y la naturaleza de lo que se observa. Los instrumentos para esta labor pueden ser pruebas escritas y orales.

Veamos el proceso de evaluación planteado por Nava & Solis (2001).

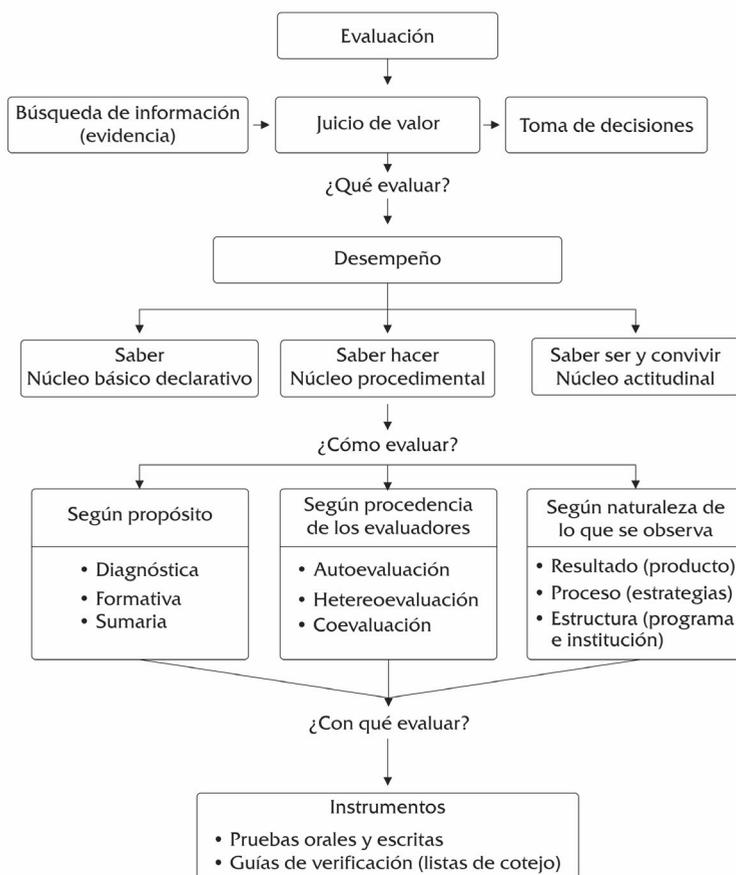


Figura 1.1. Proceso de evaluación (Nava & Solis, 2001, p. 149).

Otro exponente del tema es Marqués (2010), quien define la evaluación como un proceso de recolección de información de algún fenómeno, cosa, persona, acontecimiento, dirigido a la construcción de juicios de valor.

Marqués (2010), propone algunas actividades cognitivas que se deben tener en cuenta al momento de evaluar, como: recordar, comprender, analizar, sintetizar, aplicar, valorar, crear, y planificar. Así mismo, sugiere que, para el desarrollo de estas actividades, se integren competencias instrumentales como: buscar y seleccionar información, expresar ideas y comunicarse. También competencias personales, orientadas a fomentar el trabajo autónomo y metacognición, y por último, competencias sociales como el trabajo colaborativo. Estas actividades las sugiere Marqués atendiendo a la Taxonomía de actividades cognitivas propuesta por Bloom.

Otro aporte importante sobre el proceso de evaluación es el realizado por Sanmartí (2008), quien propone diez ideas claves sobre evaluación.

Revisemos a continuación...

- La evaluación es el motor de aprendizaje.
- La finalidad de la evaluación es la regulación tanto de la enseñanza como del aprendizaje.
- El error es útil para regular el aprendizaje.
- Lo más importante es aprender a autoevaluarse.
- En el aula todos evalúan y regulan.
- La función calificadora y seleccionadora de la evaluación también es importante.
- La evaluación motiva si se tiene éxito.
- La utilización de instrumentos diversos puede mejorar la evaluación.
- La evaluación externa de los aprendizajes puede ser útil.
- Evaluar es una condición necesaria para mejorar la enseñanza.

Antes de avanzar con la conceptualización de evaluación, es importante rescatar la postura de Mayer *et al.* (1999); Mayer (2001), quien argumenta que la cantidad de habilidades de pensamiento están orientadas a caracterizar el perfil o estilo de aprendizaje de los individuos, es decir, en la medida en que se conozca cómo aprende el estudiante, se determinará como evaluarlo. Para identificar estilos de aprendizaje, existen, en la web, cuestionarios que facilitan esta labor. Uno de ellos es el test CHAEA, que permite determinar las dimensiones cognitivas de mayor predominancia de la personas. Este test fue propuesto por Alonso & Gallego (1992), y está organizado en 80 preguntas que categoriza los estilos de aprendizaje en cuatro variables cognitivas, como son: activo, reflexivo, teórico y pragmático; es un test que permite evaluar las dimensiones cognitivas, de las personas y el cual ha sido experimentado y contrastado en diversos ámbitos académicos. Los autores de este test realizaron su validación con una muestra de 1371 estudiantes universitarios de Madrid. Cabe anotar que, este test ha tenido una difusión importante y ha sido herramienta de diagnóstico de diferentes investigaciones.

Para conocer tu estilo de aprendizaje, visita la página web.

Test CHAEA

<http://www.estilosdeaprendizaje.es/chaea/chaea.htm>

Pasemos a conocer una herramienta web que facilita la creación de cuestionarios para recolección y análisis de información.

E-encuesta

Es una herramienta *online* que permite crear encuestas con un número ilimitado de preguntas. Solo debemos crear una encuesta, compartirla, recopilar la información y *e-encuesta* la analizará por nosotros, de una manera rápida y ágil. Para acceder a la página principal, visita:

e-encuesta

<http://www.e-encuesta.com/inicio/>

Lo primero que debemos hacer es crear una cuenta en *e-encuesta*. En la siguiente figura podemos observar, al lado derecho de la pantalla, el formulario para la creación de usuarios nuevos, solo debemos digitar unos datos básicos como el nombre, correo electrónico y una contraseña para el acceso. No olvidemos seleccionar la casilla de verificación donde aceptamos las condiciones y restricciones que tiene la herramienta.

Crear encuestas es sencillo:

- 1 Crear encuesta**
Utilice una plantilla o constrúyala desde cero. Formato adaptado a cualquier pantalla. [Ver ejemplo.](#)
- 2 Recopilar respuestas**
Por email, web, redes sociales o QR. *e-encuesta* incorpora un administrador de correo.
- 3 Analizar resultados**
Analice las respuestas mediante resúmenes automáticos en tiempo real. [Ver ejemplo.](#)

Empiece AHORA
Plan Básico, GRATIS para siempre:

Nombre

Email

Contraseña

He leído y acepto la [política de privacidad y condiciones de uso.](#)

CREAR ENCUESTA

[Preferir plan de pago >>](#)

Figura 1.2. Registro en *e-encuesta*.

Si deseamos una cuenta paga, debajo del formulario encontramos el link "Preferir plan de pago", que nos redirecciona a una página donde se encuentran las tarifas que ofrece y los beneficios para cada uno de los diferentes planes, estas tarifas son anuales.

Después de haber realizado nuestra suscripción a *e-encuesta*, encontramos una página con información básica de nuestra cuenta, como: tipo de cuenta y funcionalidades atadas a la misma, cantidad de encuestas, el botón que permite crear nuevas encuestas y el gestor de carpetas para almacenar y organizar nuestras encuestas.

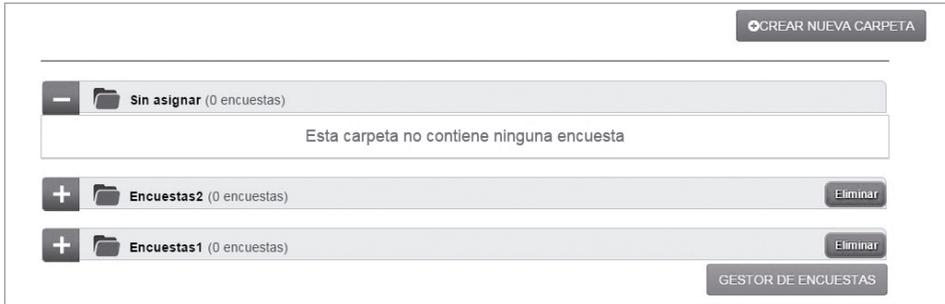


Figura 1.3. Gestor de carpetas.

En la siguiente figura, podemos ver que en el momento que terminemos de elaborar una o más encuestas, aparecerán en esta misma página con determinadas opciones de edición.

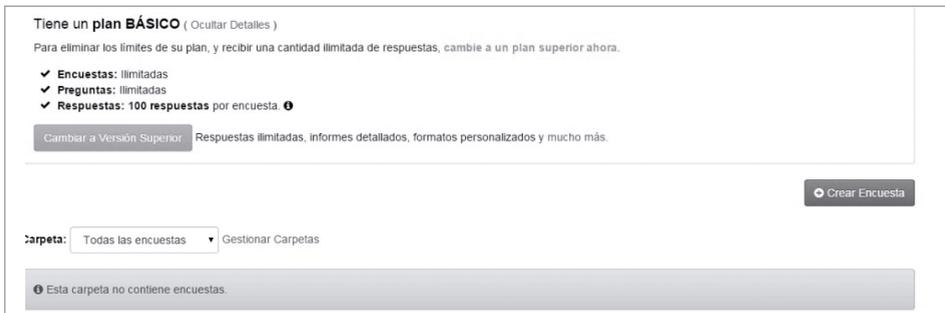


Figura 1.4. Listado de encuestas creadas.

Crear encuesta

Vamos hacer clic en el botón **Crear Encuesta** para pasar a la página de elaboración de encuestas. Observemos...



Figura 1.5. Crear nueva encuesta.

Ahora, diligenciamos los siguientes datos: nombre de la encuesta, ubicación destino, si hemos creado alguna previamente, entre otros datos. *e-encuesta* nos ofrece la posibilidad de escoger entre crear encuestas nuevas, copiar una ya creada por nosotros, o usar plantillas preestablecidas por categorías y temas específicos.

Crear encuesta como

Encuesta en blanco **Usar una plantilla** Copiar una encuesta

Plantillas Satisfacción clientes	>	<input type="radio"/> Uso de Internet
Plantillas Recursos Humanos	>	<input type="radio"/> Valoración de un servicio web
Plantillas Páginas web	>	<input type="radio"/> Perfil del visitante
Plantillas Otras	>	<input checked="" type="radio"/> Web: imagen y posicionamiento
Plantillas ONG	>	<input type="radio"/> Satisfacción del visitante
Plantillas Marketing	>	<input type="radio"/> Motivos de baja
Plantillas Idiomas	>	<input type="radio"/> Secciones página web
Plantillas Generales	>	
Plantillas Formación	>	
Plantillas Calidad	>	
Plantillas Académicas	>	

Figura 1.6. Plantillas para crear encuestas.

Al escoger una de estas categorías, se creará una encuesta con las preguntas prediseñadas, bastará con hacer algunos ajustes y adaptarla a nuestro tema.

Ahora, hacemos clic en el botón **Crear Encuesta** ubicado en la parte inferior derecha de la pantalla.

Para el siguiente ejemplo, crearemos una encuesta desde cero, no emplearemos plantillas prediseñadas o copias de otras encuestas. Entonces, después de diligenciar los datos básicos de la encuesta, aparecerá una página como la que se presenta en la siguiente figura.

The screenshot shows a survey configuration interface with the following elements and callouts:

- 1:** 'Formato: Rojos con Tahoma' dropdown menu and 'Añadir' button.
- 2:** 'Título interno de la encuesta: Mi primera Encuesta' text field.
- 3:** 'Añadir logo' button.
- 4:** 'Título externo de la encuesta: Mi primera Encuesta' text field and 'Ocultar título' button.
- 5:** 'Insertar página aquí' button.
- 6:** 'Página 1 - Pulse aquí para añadir un título de página' text field and 'Ocultar título' button.
- 7:** 'Pulse aquí para añadir una descripción a la página' text field and a toolbar with options: 'Pregunta', 'Imagen', 'Audio/video', 'Espacio', 'Texto descriptivo'.
- 8:** 'Gestión de Encuestas' button and 'Configurar' button.

Figura 1.7. Configurar encuestas.

- Podemos utilizar formatos de fuentes preestablecidos donde se combinan tipos de fuente, color y tamaño. Si deseamos personalizar nuestro formato, hacemos clic en el botón **Añadir** y nos envía a una nueva página, donde realizamos las combinaciones que deseamos. Veamos.

The screenshot shows a configuration interface for font and color combinations. It includes a table with the following data:

Nombre del formato	Tipo de fuente	Tamaño de fuente	Color de fuente	Color de fondo
Título de encuesta	Century Gothic	18	#336699	#FFFFFF
Título de página	Century Gothic	18	#FFFFFF	#336699
Cuerpo de página	Century Gothic	14	#808080	#FFFFFF
Enunciado de pregunta	Century Gothic	16	#808080	
Opciones de respuesta	Century Gothic	14	#000000	#FFFFFF
Botones de navegación			#FFFFFF	#336699
Botón "Responderé más tarde"	Arial	12	#336699	
Fila par de matriz		14	#000000	#FFFFFF
Fila impar de matriz		14	#000000	#F6F7F9
Barra de progreso / Powered by			#336699	

Figura 1.8. Combinación de colores.

El formato contiene la parametrización de todos los componentes de la encuesta como: títulos, preguntas, respuestas, botones, barras, y la página en sí. Para poder establecer un formato único o personalizado, es necesario tener una cuenta *Premium*.

E-encuesta tiene 2 tipos de títulos: internos y externos

2. **Título interno:** es el título que vamos a observar como editores y administradores de la encuesta, al dar clic sobre el nombre del título **“Mi Primera Encuesta”** es posible modificarlo.
3. **Añadir logo:** si la encuesta tiene fines institucionales, podemos colocar el logotipo para personalizarla y darle formalidad y seriedad. La foto se agrega desde las imágenes que tengamos en nuestro computador y, si deseamos, podemos digitar una descripción, la cual se visualizará al ubicar el cursor sobre la imagen.
4. **Título externo:** es el que observan los participantes o encuestados, igual que el título interno solo damos clic sobre el nombre del título **“Mi Primera Encuesta”** para modificarlo.

Podemos personalizar atributos de los títulos de forma sencilla, ya que utiliza una interfaz similar a la de un programa de la suite de *Office*.

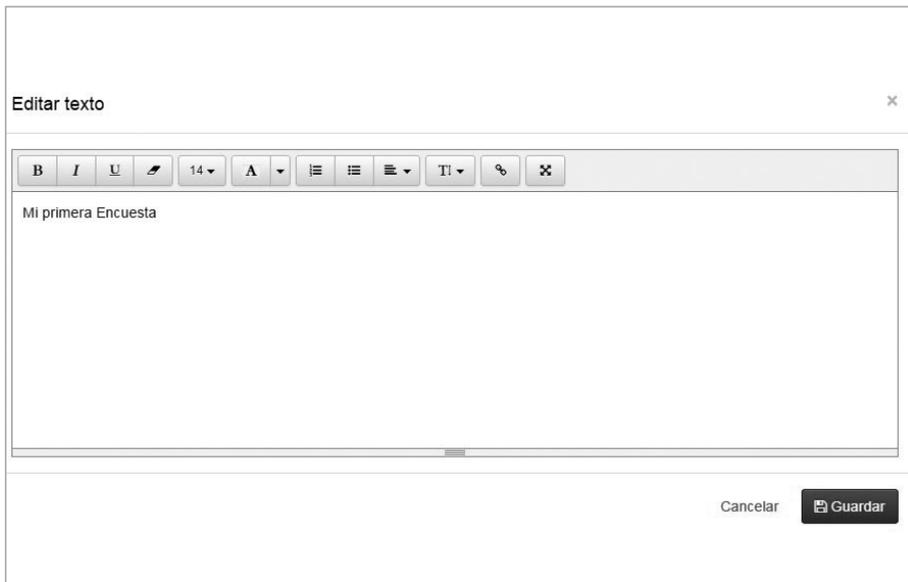


Figura 1.9. Edición de texto.

5. **Insertar página:** si nuestra encuesta contiene demasiadas preguntas, es más fácil mostrarlas por páginas en grupos pequeños (5 preguntas). Al dar clic sobre **“Insertar página aquí”**, podemos digitar un nombre y una breve descripción de la página.

Insertar página [X]

Título

[Input field]

Descripción

[Input field]

Ocultar el título ⓘ

[Cancelar] [Guardar]

Figura 1.10. Insertar página.

6. *E-encuesta* presenta una página para almacenar nuestras preguntas. Al dar clic sobre el título de la pregunta, es posible cambiar el nombre e igualmente la descripción.
7. Esta es la sección donde se mostrarán las preguntas y respuestas de nuestra encuesta. En esta sección encontramos varias opciones:
 - **Añadir pregunta:** nos presenta 5 tipos de preguntas con sus respectivos subtipos. Veamos...

Añadir pregunta [Ver ejemplos]

Seleccione el tipo de pregunta

Una respuesta Varias respuestas Matriz de respuestas Respuesta abierta Preguntas avanzadas

Ahora, seleccione un subtipo

Vertical Horizontal Desplegable

[Cancelar] [Guardar]

Figura 1.11. Tipo de preguntas.

Si en determinado momento no comprendemos cómo implementar el tipo de pregunta, en la parte superior derecha de la pantalla aparece el link **“Ver Ejemplos”**. Esta opción resulta útil en tipos de preguntas complejas, como en las respuestas abiertas o matriz de respuestas.

Tipos de pregunta	Una respuesta (Vertical)
<ul style="list-style-type: none"> → Una respuesta (Vertical) → Una respuesta (Horizontal) → Una respuesta (Desplegable) → Varias respuestas (Vertical) → Varias respuestas (Horizontal) → Matriz (Una respuesta por fila) → Matriz (Escala numérica) → Matriz (Varias respuestas por fila) → Matriz (Desplegable) → Respuesta abierta (Una línea) → Respuesta abierta (Una o varias líneas) → Respuesta abierta (Texto explicativo) → Respuesta abierta (Matriz) → Presentación (Texto descriptivo) → Presentación (Espacio) → Presentación (Imagen) → Presentación (Video y sonido) 	<p>El encuestado puede seleccionar UNA SÓLA OPCIÓN entre las respuestas que le propondremos.</p> <p>¿CUÁNDO UTILIZARLA? Cuando las opciones de respuesta sean excluyentes entre sí.</p> <p>¿CÓMO SE PRESENTA? Las opciones de respuesta se muestran en formato vertical.</p> <p>¿Cómo conoció nuestra empresa?</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Internet <input type="radio"/> Prensa <input type="radio"/> Revista del sector <input type="radio"/> Amigos / Conocidos <input type="radio"/> Otros (Por favor, especifique) <input type="text"/> <p>Por favor, elija entre estos modelos de Tablet:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/>  <input type="radio"/> 

Figura 1.12. Ejemplo de tipo de preguntas.

Después de seleccionar nuestro tipo de pregunta, empezamos a formularla. La siguiente figura muestra la estructura de formulación de la pregunta y sus posibles respuestas.

Ver ejemplos

Añadir pregunta

Seleccione el tipo de pregunta 1

Una respuesta - Horizontal

Pregunta Opciones básicas Valores por defecto Lógica de pregunta Lógica de página

Introduzca aquí el texto de la pregunta 2 3 4 5 6 Editor avanzado

B I U 14 A T

Marcar pregunta como **obligatoria** ★

Introduzca aquí las distintas opciones de respuesta Propiedades de opciones de respuesta

Opción	
<input type="text" value="Opción 1"/>	✖
<input type="text" value="Opción 2"/>	✖
<input type="text" value="Opción 3"/>	✖
Introduzca una nueva opción (o péguelas todas juntas) + Añadir	

Cancelar Guardar

Figura 1.13. Añadir pregunta.

1. **Seleccionar tipo de pregunta:** a pesar de haber seleccionado el tipo de respuesta con anterioridad, es posible cambiarla en esta opción, si es necesario. Solo aplica cuando seleccionamos **“Una Respuesta”** o **“Varias Respuestas”**, en los otros tipos no aplica.
2. **Pestaña pregunta:** en esta opción planteamos las preguntas y sus posibles respuestas. En el enunciado podemos agregar un estilo personalizado de fuente, además de configurar la pregunta para que sea obligatoria.
3. **Pestaña opciones básicas:** aquí podemos presentar las opciones de respuesta aleatoriamente, además es posible limitar un número mínimo y máximo de respuestas.
4. **Pestaña valores por defecto:** al modificar los valores por defecto, dejamos las preguntas que deseemos con una opción de respuesta seleccionada por omisión. Esta opción aplica para cuentas pagas.
5. **Pestaña lógica de pregunta:** en un plan gratuito, las preguntas se pueden ocultar o dejar visibles. En el caso de cuentas *Premium*, se puede configurar para que una pregunta aparezca teniendo en cuenta la respuesta de otra.
6. **Pestaña lógica de la página:** podemos controlar el redireccionamiento a determinadas páginas existentes, de acuerdo a una respuesta en concreto.
 - *Imagen, Audio/Video:* son ayudas multimedia que se pueden incluir en la encuesta y plantear preguntas con respecto a las mismas, ejemplo: según el video comente... de acuerdo a la imagen describa... el texto descriptivo tiene la misma función, plantear preguntas con respecto a un párrafo, artículo, etc.
 - *Espacio:* crea una distancia medida en píxeles entre preguntas, por omisión propone 100px, los cuales los podemos modificar a nuestro gusto.
 - *División de página:* crea una nueva página inmediatamente después de la pregunta donde se realizó el clic.
8. Después de establecer las preguntas de nuestra encuesta, el número de páginas, los formatos de texto y condiciones, hacemos clic en continuar para ir al siguiente paso.

Al terminar de definir la estructura de preguntas y respuestas, pasamos a la parametrización general de la encuesta.

Parametrización de la encuesta

- **Encuesta:** se configura la numeración de las páginas o preguntas y definimos los mensajes informativos que aparecerán después de cada acción.

Numeración de páginas y preguntas

Numeración de páginas y preguntas :

Numeración de páginas

Numeración automática de preguntas

Global

Por páginas

Enlaces de navegación y barra de progreso

Puede editar los textos de los siguientes enlaces de navegación de la encuesta :

Página siguiente:

Página anterior:

Finalización de la encuesta:

Responder más tarde:

También puede incluir una barra para informar al encuestado de su avance en el cuestionario :

Mostrar barra de progreso

Texto de la barra de progreso:

Figura 1.14. Numeración de páginas y preguntas.

- **Responder:** es importante determinar si un participante puede responder varias veces la encuesta desde el mismo equipo, lo que puede convertirse en un inconveniente al momento de analizar la información, aún más si el participante es el mismo creando respuestas diferentes en cada intento. Veamos...

Encuesta Responder Cierre programado Dominio personalizado Mensaje del sistema Seguridad

Responder más tarde

¿Desea permitir que el encuestado retome la encuesta tras haberla dejado a medias?

Sí

Volviendo a pulsar en el enlace que lleva a la encuesta.

Autoenviándose un nuevo enlace de acceso a la encuesta a su propia dirección de correo electrónico

No

Número de respuestas por equipo

¿Desea admitir múltiples respuestas desde un mismo equipo?

Sí

No

Figura 1.15. Numeración de respuestas por equipo.

- **Cierre programado:** permite configurar el número máximo de respuestas previo al cierre de la encuesta.

Figura 1.16. Cierre programado.

- **Dominio personalizado:** para obtener un dominio, debemos estar registrados con una cuenta *premium*, de no ser así, como es nuestro caso, el dominio que aparecerá será *e-encuesta*.
- **Mensaje del sistema:** podemos personalizar los mensajes de advertencia con los que cuenta *e-encuesta*, como: "No se ha respondido a todas las preguntas de respuesta obligatoria" o "La clave de acceso introducida es incorrecta", entre otras. Estos mensajes aparecen cuando determinada situación lo amerite.
- **Seguridad:** si contamos con una cuenta *premium*, podemos proteger nuestra cuenta con una clave personalizada, de lo contrario únicamente contaremos con la posibilidad de tener un enlace seguro con el protocolo [https](https://); el cual cifra toda la información antes de enviarla, protegiendo nuestros datos de posibles infiltraciones.

Compartir encuesta

Para finalizar nuestra encuesta, damos clic sobre el botón **Lanzar <>**, donde continuaremos con los últimos pasos para hacerla pública. En este momento, nuestra encuesta ya se encuentra lista, por lo que este paso nos permite compartirla a través de diferentes medios.

Figura 1.17. Difusión de la encuesta.

- **Enlace directo:** podemos compartir la encuesta a través del e-mail, redes sociales, chats, foros, etc. Se generan enlaces similares al siguiente <http://www.e-encuesta.com/answer?testId=5RUjiE9ityk>. Si deseamos tener un enlace personalizado, es necesario tener una cuenta *premium*.
- **Lista de contactos:** podemos crear una o varias listas de contactos, a quienes se les enviará el enlace por este medio.
- **Código QR:** esta herramienta permite visualizar la encuesta a través de código QR. Observemos...

Después de generar nuestro código QR, lo podemos imprimir para utilizarlo en publicaciones impresas.

¿Cómo utilizar el Código QR?

Lo primero que debemos hacer es tener un dispositivo móvil con una aplicación que permita leer códigos QR, para nuestro ejercicio podemos utilizar la aplicación “QR Droid Code Scanner”.



Figura 1.18. Código QR de la encuesta.

Abrimos la aplicación en nuestro dispositivo móvil, el cual activará la cámara, ahora enfocamos el código QR generado por *e-encuesta*, y automáticamente abrirá el enlace a la encuesta. Esta aplicación es muy útil debido a que la mayoría de contenidos web articulan estos patrones para la difusión de información.

- **Imprimir encuesta:** si deseamos, podemos imprimir nuestra encuesta en papel para, posteriormente, ser diligenciada con esfero o lápiz.
- **Botón, link o banner:** si tenemos una página web, podemos incluir un enlace que nos dirija a nuestra encuesta mediante etiquetas `<html>`.
- **iFrame:** genera un código embebido que permite incrustar la encuesta en un sitio web externo.
- Por último, encontramos los enlaces a las redes sociales *Facebook* y *Twitter*, que permiten maximizar la difusión de la encuesta.

Análisis de resultados

En estos momentos, nuestra encuesta ya se encuentra publicada por diferentes medios de difusión, ahora solo nos queda analizar los resultados; para esto, hacemos clic en la opción “**Informes**”.

Estado	Título de la encuesta	Creación	Vista previa	Diseñar	Configurar	Recopilar	Informes
ABIERTA	Mi primera Encuesta ▾	11/07/15					1

Figura 1.19. Listar encuesta creada.

Para analizar los resultados obtenidos, el plan gratuito nos ofrece las opciones que se presentan en la siguiente figura de color azul.

Mi primera Encuesta

Ahora, pulse sobre el informe que desea obtener

Informe on-line

Resultados en tiempo real

Resumen de resultados Formato CSV

Resumen de resultados Formato XLS

Archivo compatible con Excel, Access, SPSS...

Informe detallado Formato CSV

Informe detallado Formato XLS

Archivo detallado compatible con Excel, Access, SPSS...

Gráficos Excel

Archivo .XLS compatible con todas las versiones de Excel

Figura 1.20. Análisis de resultados.

- **Informe online:** presenta un informe del porcentaje de las respuestas en barras horizontales, podemos cambiar la presentación a vertical al hacer clic en la opción **"gráficos"**.

1. Pregunta 1			Gráficos
Opción de respuesta	Distribución	Porcentaje	Total
Respuesta 1	<div style="width: 100%; height: 10px; background-color: black;"></div>	100%	1
Respuesta 2		0%	0
Respuesta 3		0%	0
Total Respondentes			1
Filtros aplicados			0

Figura 1.21. Reportes de respuestas.

- Finalmente, podemos descargar los resultados en formatos XLS y CSV para disponer de los gráficos siempre que se desee.

Como podemos observar, son muchos los servicios que ofrece la herramienta e-encuesta. Te invito a seguir explorando sus magníficas funciones.

Reflexionemos...

- Muchos de los acontecimientos históricos de la educación, dan cuenta del sistema al que nos enfrentamos actualmente.
- La evaluación debe permitir reflexionar sobre el proceso educativo, para ofrecer mejoras que se reflejen en el desempeño de los estudiantes.
- En la actualidad, se dispone de diversas y potentes herramientas tecnológicas, que facilitan el proceso de evaluación en el aula.
- Los procesos investigativos se ven favorecidos, cuando se utilizan de forma adecuada las herramientas web para el análisis de resultados.

Hemos terminado el desarrollo de este capítulo, pero te invito a realizar la siguiente actividad.

Actividad

¡Apliquemos lo aprendido!

Selecciona una temática de tu interés y diseña un instrumento a través de la herramienta *e-encuesta*. El objetivo de la encuesta debe ser caracterizar a tus estudiantes en el aula.

Comparte el link del instrumento diseñado a través del foro.



“Una escuela centrada en el individuo tendría que ser rica en la evaluación de las capacidades y de las tendencias individuales. Intentaría asociar individuos, no sólo con áreas curriculares, sino también con formas particulares de impartir esas materias”.

Howard Gardner (1993)

2 Evaluación Colaborativa

Este capítulo resalta la importancia de la evaluación colaborativa en procesos de aprendizaje; al mismo tiempo, presenta aspectos generales de la evaluación diagnóstica, formativa y sumativa, además de la importancia de la realimentación en un escenario académico.

Así mismo, se señalan técnicas e instrumentos utilizados dentro prácticas pedagógicas y algunas estrategias de evaluación a través de herramientas web, que facilitan procesos de recolección de datos y análisis de resultados.

¡Revisemos atentamente!

Bienvenidos a la unidad didáctica
“Evaluación colaborativa”

Objetivo:

- Conocer aspectos generales de la evaluación colaborativa y su aplicación en el aula de clase.

Competencias:

Al finalizar la unidad didáctica, el estudiante estará en capacidad de:

- Identificar la importancia de la evaluación diagnóstica, formativa y sumativa en un proceso de aprendizaje.
- Implementar estrategias de evaluación a través de herramientas web.
- Crear y aplicar rúbricas en procesos de evaluación.

Te invito a realizar la siguiente actividad para introducirnos en el tema del capítulo.

Actividad

- ¿Qué es lo que deben aprender mis estudiantes?
- ¿Estoy utilizando el método y los recursos indicados para contribuir en su aprendizaje?
- ¿Cómo verifico que lo que estoy enseñando, mis estudiantes lo están aprendiendo?
- ¿Qué estrategias de realimentación debo utilizar para superar las dificultades que presentan mis estudiantes?

Comparte tus respuestas a través del foro.

La evaluación colaborativa

Los múltiples cambios en los procesos educativos sugieren nuevas formas de pensar la evaluación, ya no como un proceso individual, sino como una acción colectiva que conduzca a diálogos de saberes, en la que el grupo de actores evaluados se vean beneficiados en el proceso. Esta novedosa apuesta, reclama su aplicación en escenarios académicos reales para responder a las exigencias del medio y a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

Por otro lado, la evaluación colaborativa también puede verse como un proceso de acuerdos entre el estudiante y el docente, donde de manera conjunta persiguen un fin común relacionado con el alcance del aprendizaje; por esta razón, es de vital importancia fijar, desde un comienzo, los criterios de evaluación que se tendrán en cuenta para no generar traumatismos durante el proceso.

Los docentes deben empezar a concebir la evaluación colaborativa en sus exámenes finales, para que las discusiones y esfuerzos colectivos realimenten el mismo proceso de evaluación.

Kagan (1992) propone algunos principios básicos que deben estar presentes en cualquier actividad colaborativa, como los son:

- Interacción simultánea.
- Igual participación.
- Responsabilidad individual.
- Una interdependencia positiva.

Según Collazos (2002), es importante tener en cuenta las siguientes recomendaciones para que la evaluación colaborativa no pierda su sentido en el aula de clase.

- Evaluar el desempeño individual de cada participante.
- Mantener grupos pequeños de trabajo.
- Seleccionar los participantes en cada grupo de manera aleatoria.
- Asignar roles a los participantes durante la actividad y, en la medida que sea posible, rotar dichos roles.
- Entrenar a los estudiantes en técnicas colaborativas antes del pretest.

Del mismo modo, Collazos (2002) sugiere que el docente debe desempeñar en el aula el papel de mediador cognitivo, instructor y diseñador instruccional.

Técnicas para la evaluación colaborativa

Podemos mencionar que, algunas técnicas para adelantar procesos de evaluación colaborativa son los de mapas mentales, proyectos y debates, ya que movilizan los saberes de los actores involucrados.

Mapas mentales: pueden considerarse como una técnica de evaluación colaborativa, ya que permiten recoger las ideas de los integrantes del grupo, reconociendo el aporte que cada uno realiza desde su conocimiento. Podemos utilizar la herramienta *Mindomo* para la creación de mapas mentales.

Por otro lado, es importante mencionar que también existen los **mapas conceptuales**, que tienen la misma estructura de los mentales, pero se utilizan para representar ordenadamente una idea o tema principal; se inician con un tema en particular y, a medida que se va explicando el concepto, se unen a partir de conectores.

Proyectos: teniendo en cuenta que un proyecto parte de un interés común entre sus integrantes, resulta ser una técnica pertinente para evaluar el desempeño y participación de los mismos. A través de aportes y acciones, se puede determinar la contribución del estudiante en el marco del desarrollo del proyecto. Una herramienta que facilita el desarrollo y publicación de proyectos es una *wiki*.

Debates: los debates son considerados dispositivos detonantes de conocimiento, debido a las diferencias de pensamiento que se generan entre los sujetos que participan de una discusión. Este tipo de técnica, además de favorecer el trabajo colectivo, desarrolla habilidades argumentativas y promueve la postura crítica y reflexiva del estudiante. Algunas herramientas para llevar a la práctica esta técnica son un foro en la web o un blog.

Veamos una herramienta TIC que nos permitirá implementar una estrategia de evaluación colaborativa a través de la web.

Mindomo

Es una herramienta en línea que facilita la construcción de ideas en forma colaborativa a través de mapas mentales.

Accede a través de la página web:

Mindomo

<https://www.mindomo.com/es/>

Iniciemos haciendo el registro en la página principal.



Figura 2.1. Suscripción página *Mindomo*.

1. Hacemos clic en el botón **“Suscribirse”**.
2. Aquí ingresamos los datos de registro y hacemos clic en el botón **“Suscribirse”**.

Luego de realizar el registro en la página de *Mindomo*, debemos ir al correo electrónico y activar la cuenta a través de un enlace que nos envían.

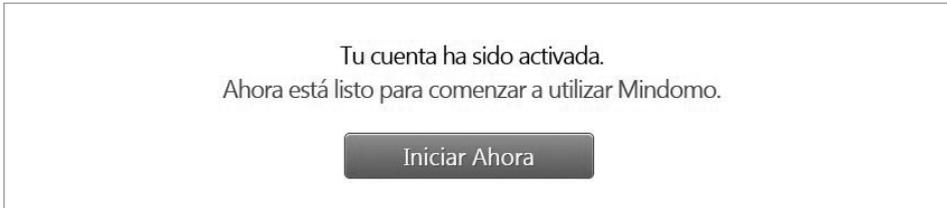


Figura 2.2. Activación de la cuenta.

Ahora, seleccionamos el tipo de usuario y hacemos clic en el botón **“Submit”**.



Figura 2.3. Selección tipo de cuenta.

El siguiente paso es hacer clic en el botón **“Crear”**.



Figura 2.4. Crear mapa mental.

Mindomo permite crear diferentes diagramas como: mapa mental, mapa conceptual, organigrama, organigrama árbol, entre otros. **Para nuestro ejercicio, vamos a crear un mapa mental.**

Primero, debemos seleccionar **“Mapa mental en blanco”** y, luego, hacemos clic en el botón **“Crear”**.

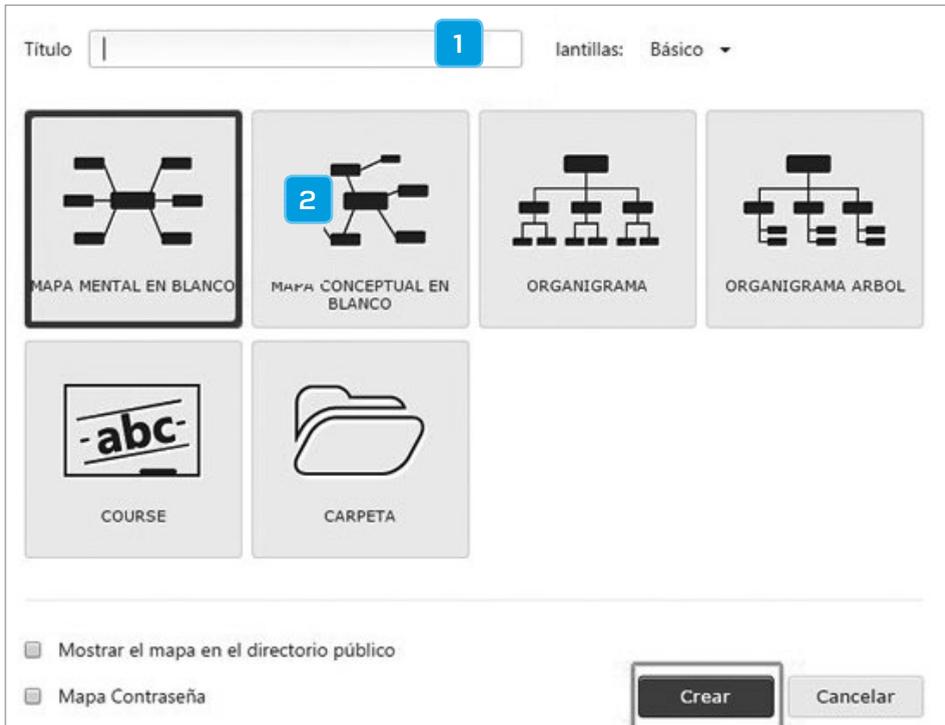


Figura 2.5. Selección del diagrama.

1. Definimos un título para el mapa mental.
2. Seleccionamos la plantilla y hacemos clic en el botón **“Crear”**.

Aquí ya podemos disponer de las herramientas de *Mindomo* para crear el mapa mental.

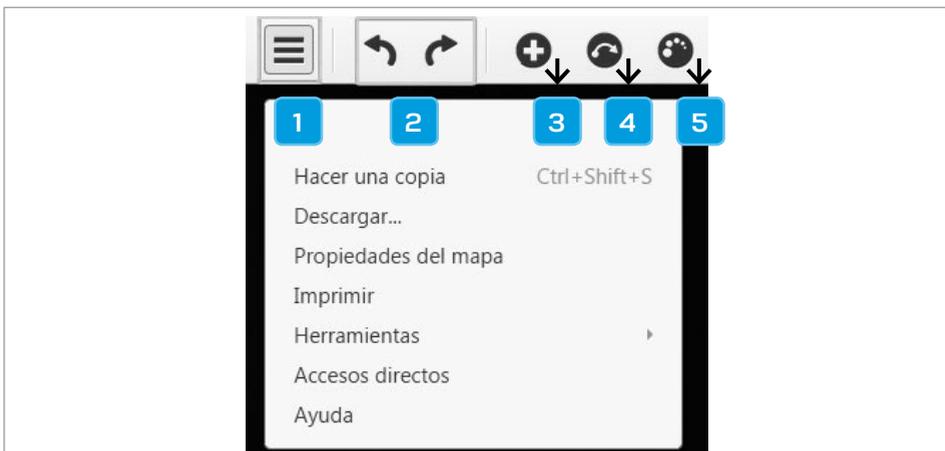


Figura 2.6. Selección del diagrama.

1. A través de esta opción, podemos configurar las propiedades del mapa, duplicar, descargar, imprimir, entre otras acciones importantes de administración del mapa.
2. Opciones de deshacer y rehacer cambios.
3. Herramientas para añadir nodos al mapa mental. También podemos agregar nodos oprimiendo la tecla "Enter" y subnodos con la tecla "Tab".
4. Podemos insertar una relación entre dos nodos.
5. Aquí podemos seleccionar el estilo del mapa.

Dentro de los elementos más importantes que podemos agregar al mapa mental, están los siguientes:

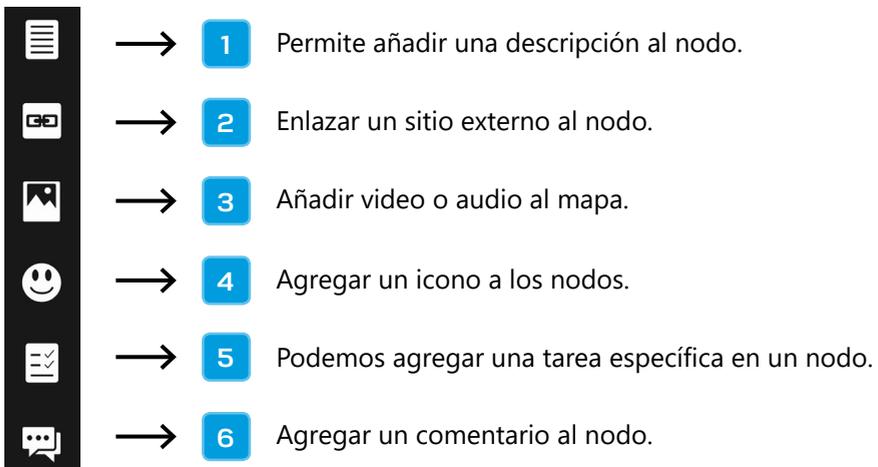


Figura 2.7. Herramientas para agregar recursos al mapa.

Mindomo permite compartir el mapa a través del correo electrónico. **Veamos el procedimiento...**

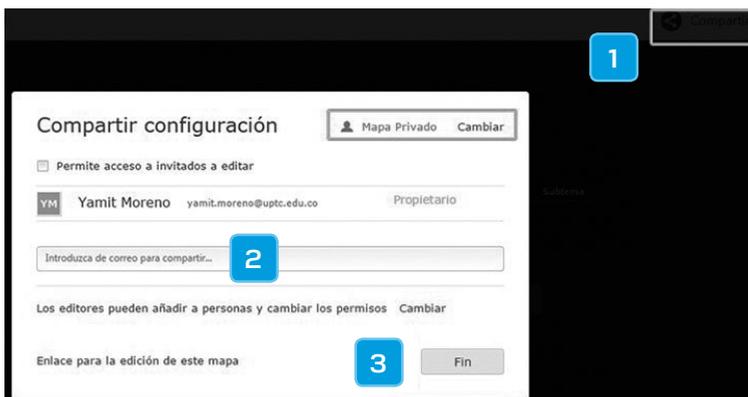


Figura 2.8. Compartir el mapa mental.

1. Clic en el botón **“Compartir”**.
2. Ingresamos los correos de las personas que vamos a invitar para que participen en el mapa.
3. Clic en el botón **“Fin”** para compartir el mapa.

En caso de querer incrustar el mapa en sitios externos, debemos extraer el código embebido del mapa, para esto realizamos el siguiente procedimiento.

Clic en el botón **“Cambiar”**, para configurar la privacidad del mapa.

Para obtener el código embebido del mapa, debemos seleccionar la opción **“Mapa público”**.

Hacemos clic en el botón **“Enlaces”**, luego en **“Incrustar”**. Allí obtendremos el código embebido del mapa para poderlo incrustar en un sitio web externo.

Figura 2.9. Configurar mapa público.

Hasta aquí hemos visto las funciones básicas de *Mindomo*. Esta herramienta te facilitará procesos de evaluación colaborativa.

Características de la evaluación colaborativa

- La evaluación colaborativa promueve un acercamiento entre el docente y el estudiante que intenta suturar vacíos de conocimiento.
- El compromiso grupal y el trabajo autónomo se ven favorecidos por la misma condición colaborativa.
- Se incrementa la motivación en el estudiante, lo que permite que avance en su proceso de aprendizaje.
- Fortalece el pensamiento crítico y reflexivo del estudiante.

Evaluación diagnóstica

La evaluación diagnóstica es igual o más importante que la evaluación sumativa o formativa, porque permite conocer las condiciones iniciales con las que llega el estudiante a tomar un curso o asignatura. Es así que, el objetivo de esta evaluación consiste en orientar al docente frente a las necesidades de aprendizaje que trae el estudiante, de modo que los contenidos, actividades y todas las estrategias pedagógicas que el docente formule, respondan a las necesidades del estudiante.

Técnicas para una evaluación diagnóstica

- Paneo de preguntas
- Test escrito
- Mesa redonda
- Encuesta en línea.
- Diálogo

Lo importante de aplicar algunas de estas técnicas, es la información que podemos recoger como insumo para la planeación de la experiencia de aprendizaje.

Características de la evaluación diagnóstica

- Teniendo en cuenta que es una evaluación inicial, cuyo objetivo es conocer la condición de aprendizaje del estudiante, no debe tener calificación.
- Por la naturaleza de la prueba, no hay necesidad de aplicarla de forma individual, también se puede aplicar en grupo, si se quiere obtener una mirada global.
- El docente no debe permitir que el estudiante conciba esta evaluación diagnóstica como una prueba formal, ya que puede sentirse intimidado y alterar el objetivo de la actividad.
- Los resultados obtenidos de esta prueba deben ser insumos importantes para el docente en la preparación de los contenidos de clase.

¿Cómo realizar una evaluación diagnóstica a través de la web?

Conozcamos otra intuitiva herramienta web que facilita la creación de encuestas de forma rápida y sencilla. Esta herramienta permite que el docente, de forma rápida, diseñe y aplique un instrumento que le permita diagnosticar su grupo de estudiantes.

Encuestatick

Herramienta en línea que permite la creación de encuestas en forma gratuita, además analiza los resultados a través de gráficos interactivos, facilitando la labor del docente. **Para acceder a la página visita la página web.**

ENCUESTATICK

<http://www.portaldeencuestas.com/>

Iniciemos creando la cuenta desde la página principal de *Encuestatick*. Ingresamos los datos de registro y hacemos clic en el botón **“COMIENZA YA”**.

Después de hacer el registro, debemos activar la cuenta a través de un enlace que será enviado al correo electrónico. Luego, ya podremos iniciar a crear la primera encuesta.

Esta herramienta permite crear una encuesta desde cero, o utilizando alguna plantilla. Para nuestro ejercicio, vamos a hacer una encuesta sin utilizar plantilla.

Figura 2.10. Registro en “Encuestatick”.



Figura 2.11. Registro en “Encuestatick”.

Figura 2.12. Configuración de nueva encuesta.

1. Seleccionamos la opción **“Sin plantilla”**.
2. Asignamos un título a la encuesta y hacemos clic en el botón **“Crear Encuesta”**.

Ahora, colocamos el título y la descripción de la página. Luego, hacemos clic en **“Añadir Página”**.

Figura 2.13. Descripción de la página.

1. Aquí podemos seleccionar el título y la descripción de la encuesta.
2. Clic para añadir la primera pregunta a la encuesta.

Podemos agregar diferentes tipos de preguntas tales, como: tablas de valoración, selección múltiple, lista desplegable, entre otras.

Figura 2.14. Agregar tipos de pregunta.

1. Escribimos la pregunta.
2. Seleccionamos el tipo de pregunta, según los intereses de cada uno y hacemos clic en **“Añadir pregunta”**.

Figura 2.15. Agregar opciones de respuesta.

En cada pregunta vamos agregando sus opciones de respuesta.

1. Agregamos las opciones de respuesta que consideremos necesarias.
2. Aquí seguimos agregando preguntas a la encuesta.
3. Este icono permite eliminar opciones de respuesta, preguntas y páginas de la encuesta.

De esta manera, seguimos agregando preguntas que necesitemos en la encuesta, y una vez finalizada podremos previsualizarla y terminarla haciendo clic en el botón **“Siguiete paso”**.



Figura 2.16. Previsualizar la encuesta.

Para que la encuesta quede activa, debemos definir el periodo de tiempo en el que estará abierta al público para su diligenciamiento. Luego, hacemos clic en el botón **“Siguiete paso”**.

Figura 2.17. Previsualizar la encuesta.

Finalmente, obtenemos el link para compartir la encuesta a través de diferentes medios, tales como: correo electrónico, redes sociales, sitios web, etc.

Figura 2.18. Enlace de la encuesta.

Sigamos explorando nuestro tema sobre evaluación y veamos aspectos generales de la evaluación formativa y sumativa.

Evaluación formativa

La evaluación formativa tiene como propósito identificar el avance progresivo del estudiante durante el proceso de aprendizaje. Este tipo de evaluación alerta al docente para que, además de conocer el desempeño del estudiante, se autoevalúe y reconfigure a tiempo el método y los recursos que ha venido desarrollando, en caso de ser necesario. Así mismo, esta evaluación busca intensificar los procesos de realimentación como preparación previa a la evaluación sumativa y, de esta manera, conducir al mejoramiento continuo del desempeño del estudiante.

Técnicas para una evaluación formativa

- Estudio de casos.
- Debates.
- Mapas mentales.
- Proyectos.
- Escritos.
- Observación.
- Participación en clase.

Características de la evaluación formativa

- Para seleccionar las técnicas de evaluación adecuadas, es importante considerar los estilos de aprendizaje del estudiante.
- El estudiante está enterado de su progreso alcanzado, para aplicar los correctivos en caso de ser necesario.
- La evaluación formativa es permanente, individual y requiere una valoración cualitativa.
- El docente busca determinar a tiempo las dificultades de los estudiantes, para incrementar procesos de realimentación.
- La conducta, la responsabilidad y la disciplina son factores claves en la evaluación formativa.

Evaluación sumativa

Es el tipo de evaluación formal que indaga sobre los conocimientos, habilidades y actitudes que alcanza el estudiante durante un proceso de aprendizaje. La evaluación sumativa responde a una valoración global encaminada a verificar y certificar los logros del estudiante, este juicio se construye a través de la información que se ha venido recogiendo a lo largo del periodo evaluado y su coherencia con los objetivos planteados inicialmente.

Técnicas para una evaluación sumativa

- Pruebas escritas.
- Pruebas orales.
- Cuestionarios en línea.
- Ensayos.
- Autoevaluación.
- Coevaluación.

Características de la evaluación sumativa

- Las calificaciones son un factor importante para verificar y certificar el desempeño alcanzado por el estudiante.
- Es reconocida como la evaluación formal que define el sistema educativo en las instituciones.
- En este tipo de evaluación se utilizan técnicas de corte cualitativo y cuantitativo, para reportar resultados finales del rendimiento académico del estudiante.
- El juicio de valor que se emite es decisivo para promover, o no, a un estudiante de un curso a otro.
- En la evaluación sumativa, el nivel de conocimientos adquiridos por el estudiante se representa a través de una letra o número.

Hasta aquí hemos visto la evaluación colaborativa, diagnóstica, formativa y sumativa. En capítulos posteriores, revisaremos otras herramientas web que pueden apoyar estos procesos de evaluación.

Para cualquier proceso de evaluación, son importantes las rúbricas de evaluación, ya que permiten estructurar de mejor forma el proceso evaluativo.

Pero, ¿qué es una Rúbrica de evaluación?

Escucha la siguiente conferencia para contextualizar un poco sobre el tema en la página web.

▶ <https://www.youtube.com/watch?v=XR6Vy6xCli4>

Rúbrica de evaluación

Es una matriz basada en criterios que determinan la calidad de una tarea o actividad asignada a un estudiante o grupo de estudiantes, también contempla indicadores que definen su alcance y desempeño, los cuales se ven representados por una escala de valoración.

Veamos dos tipos de ejemplo de rúbricas de evaluación, una para autoevaluación y otra para coevaluación.

Autoevaluación

La autoevaluación es considerada un instrumento dentro de la evaluación sumativa, que tiene como objetivo brindarle al estudiante la oportunidad de evaluar su desempeño, el tiempo y esfuerzo dedicado, su disciplina, entre otros aspectos propios de la responsabilidad de estudiante. Sanmartí (2008) reconoce la importancia de la autoevaluación como estrategia para alcanzar el aprendizaje, por esta razón, los procesos de autoevaluación deben existir dentro de toda experiencia de evaluación para que, de esta manera, se logre dimensionar en forma holística el alcance de los objetivos propuestos.

Podemos aplicar la siguiente rúbrica de autoevaluación para analizar el desempeño de un estudiante frente a un trabajo grupal.

Tabla 2.1. Rúbrica de autoevaluación.

RÚBRICA DE AUTOEVALUACIÓN						
Estudiante						
Descripción Actividad						
CRITERIO	INDICADOR	Excelente	Sobresaliente	Aceptable	Insuficiente	Deficiente
		5	4	3	2	1
Análisis del problema	Contribuye con sus ideas al análisis del problema.	Contribuye con 5 o más ideas que conducen a un buen análisis del problema.	Contribuye con 4 ideas que conducen a un buen análisis del problema.	Contribuye con 3 ideas que conducen a un buen análisis del problema.	Las ideas aportadas no conducen a un buen análisis del problema.	No aporta ninguna idea como contribución al análisis del problema.

CRITERIO	INDICADOR	Excelente	Sobresaliente	Aceptable	Insuficiente	Deficiente
		5	4	3	2	1
Listado de elementos que conoce	Contribuye su lista de elementos que conoce a la solución del problema.	Lista 5 o más elementos que contribuyen con la solución del problema.	Lista 4 cosas que contribuyen con la solución del problema.	Lista 3 cosas que conoce y contribuyen con la solución del problema.	El listado de elementos que conoce no contribuye con la solución del problema.	No reporta al grupo ningún listado.
Listado de elementos que desconoce	Contribuye en reconocer los elementos que se desconocen para lograr una solución al problema.	Lista 5 o más elementos que desconoce para llegar a la solución del problema.	Lista 4 elementos que desconoce para llegar a la solución del problema.	Lista 3 elementos que desconoce para llegar a la solución del problema.	El listado de elementos que desconoce no contribuye con la solución del problema.	No reporta al grupo ningún listado.
Sugerencias que refiere para llegar a la solución del problema	Contribuye, con sus sugerencias, a la solución del problema.	Lista 5 o más sugerencias que podrían ayudar con la solución del problema.	Lista 4 sugerencias que podrían ayudar con la solución del problema.	Lista 3 sugerencias que podrían ayudar con la solución del problema.	Las sugerencias que ofrece no contribuyen en la búsqueda de soluciones al problema.	No reporta ninguna sugerencia al grupo.
Interacción con la información	Adquisición de información para la solución del problema.	Realiza aportes donde se refleja la consulta de más de 10 recursos como imagen, texto, video, mapas, cuadros sinópticos y otros.	Realiza aportes donde se refleja la consulta de entre 6 y 10 recursos como imagen, texto, video, mapas, cuadros sinópticos y otros.	Realiza aportes donde se refleja la consulta de entre 1 y 5 recursos como imagen, texto, video, mapas, cuadros sinópticos y otros.	Los aportes realizados no cuentan con ningún respaldo de imagen, texto o video, producto de una búsqueda de información.	No reporta ninguna búsqueda de información al grupo.
Productos	Aporte de productos para el desarrollo del trabajo.	El estudiante aportó 5 o más recursos para el desarrollo del trabajo.	El estudiante aportó 4 recursos para el desarrollo del trabajo.	El estudiante aportó 3 recursos para el desarrollo del trabajo.	Los recursos aportados no contribuyen con el producto final.	No aportó ningún recurso.
Resultados	Aporta diferentes opciones para presentar los resultados frente al grupo.	Ofrece 5 o más posibilidades para presentar los resultados frente al grupo.	Ofrece 4 posibilidades para presentar los resultados frente al grupo.	Ofrece 3 posibilidades para presentar los resultados frente al grupo.	Los aportes para la presentación de los resultados frente al grupo no favorecen al grupo.	No reporta ninguna opción para presentar los resultados frente al grupo.

Nota: Elaboración propia.

Coevaluación

La coevaluación busca que los integrantes del grupo evalúen el desempeño de sus compañeros. A continuación se ofrece una rúbrica para evaluar el trabajo grupal en una actividad colaborativa. Dentro de los criterios de evaluación que se contemplan en este instrumento está: colaboración grupal, interacción, responsabilidad compartida, toma de decisiones y asignación de roles. Veamos...

Tabla 2.2. Rúbrica de coevaluación.

RÚBRICA DE COEVALUACIÓN						
Integrantes						
Descripción Actividad						
CRITERIO	INDICADOR	Excelente	Sobresaliente	Aceptable	Insuficiente	Deficiente
		5	4	3	2	1
Colaboración grupal	Todos los integrantes del grupo participan de manera activa.	Todos aportaron 5 o más ideas durante el desarrollo del trabajo.	Todos aportaron 4 ideas durante el desarrollo del trabajo.	Todos aportaron 3 ideas durante el desarrollo del trabajo.	Los aportes realizados dentro del grupo no reflejan interacción entre los mismos.	Ninguno colaboró para llegar a la solución del problema.
Interacción	La nutrida participación de ideas de los integrantes del grupo contribuyen con el análisis del problema.	Se evidencia la discusión e interacción de ideas por parte de todos los estudiantes.	Se evidencia que la tercera parte de los estudiantes interactúan y realizan discusiones sobre las ideas planteadas.	Se evidencia que solamente la mitad de los estudiantes discuten e interactúan sobre las ideas planteadas.	Solamente una o dos personas discuten o interactúan, de manera activa, las ideas planteadas.	No hay interacción ni discusión sobre las ideas planteadas.
Responsabilidad compartida	Responden, de manera equitativa, a las tareas asignadas.	Todos cumplen con las tareas asignadas dentro del grupo.	La tercera parte de los estudiantes cumplen con las tareas asignadas dentro del grupo.	La mitad de los estudiantes cumplen con las tareas asignadas dentro del grupo.	Solamente una o dos personas han asumido la responsabilidad del grupo.	Ninguno asumió la responsabilidad.

CRITERIO	INDICADOR	Excelente	Sobresaliente	Aceptable	Insuficiente	Deficiente
		5	4	3	2	1
Toma de decisiones	Llegan a acuerdos entre los integrantes del grupo para la toma de decisiones.	Todos los estudiantes llegan a acuerdos para la toma de decisiones.	La tercera parte de los integrantes del grupo llegan a acuerdos para la toma de decisiones.	La mitad de estudiantes llegan a acuerdos para la toma de decisiones.	Las decisiones las toman 2 o 3 personas.	No se realiza toma de decisiones colectiva.
Asignación de roles	Cada estudiante tiene un rol definido.	Todos los estudiantes tiene un rol asignado.	Solamente la tercera parte de los estudiantes cumplen con las funciones que demanda el rol asignado.	Solamente la mitad de los estudiantes cumplen con las funciones que demanda el rol asignado.	Los estudiantes tienen roles asignados, pero ninguno cumple su función.	No se asignaron roles.
Productos	Aporte de productos para el desarrollo del trabajo.	El estudiante aportó 5 o más recursos para el desarrollo del trabajo.	El estudiante aportó 4 recursos para el desarrollo del trabajo.	El estudiante aportó 3 recursos para el desarrollo del trabajo.	Los recursos aportados no contribuyen con el producto final.	No aportó ningún recurso.

Nota: Elaboración propia.

Aquí podrás encontrar rúbricas de evaluación de diferentes áreas que puedes tomar como referente.

➤ <http://www.ub.edu/ice/sites/default/files/docs/qdu/26cuaderno.pdf>

Aquí podrás encontrar el proceso para elaborar una rúbrica de evaluación.

➤ http://riem.facmed.unam.mx/sites/all/archivos/V2Num01/10_PEM_GATICA.PDF

Para finalizar este capítulo, veamos una herramienta que nos permite realizar rúbricas a través de la web.

Diseño de rúbricas a través de la web

Rubistar

Herramienta en línea que permite la creación de rúbricas de calidad y ofrece plantillas para evaluar proyectos, multimedia, matemáticas, escritura, productos, lectura, arte, destrezas, ciencias y música. Es un recurso que facilita el trabajo de los docentes para evaluar el proceso de aprendizaje en el aula.

Para iniciar, ingresa a la página web.

RUBISTAR

<http://rubistar.4teachers.org/index.php>

Aquí agregamos los datos de registro y hacemos clic en el botón **“Crear cuenta”**.

Nuevo Usuario
Por favor complete la siguiente forma para registrarse:

- ▶ **Título:**
- ▶ **Primera inicial:**
- ▶ **Apellido:**
- ▶ **Código postal:**
- Por favor ingrese los cinco dígitos de su código postal en los Estados Unidos de América. Usuarios internacionales deben de ingresar el siguiente número 99999.
- ▶ **Su Nueva Contraseña**
- Las cuentas de demostración no requieren contraseña.
- Si usted ha olvidado su contraseña - simplemente deje el espacio en blanco.
- ▶ **Verificar su nueva contraseña:** (Las contraseñas deben de tener una longitud entre 5 a 20 caracteres.)
- ▶ **Dirección de correo electrónico:**

Figura 2.19. Registro de datos.

Una vez han sido aceptados nuestros datos de registro, aparecerá la siguiente ventana. Hacemos clic en el botón **“Nueva rúbrica”**.

Please Read:

- Su cuenta ha sido creada.
- Your User Data was Saved.
- Gracias por su interés en nuestro sitio. Esperamos que haya disfrutado al usar RubiStar.

Listo/a para empezar
Su cuenta ha sido creada. Por favor use el siguiente enlace para empezar a crear rúbricas:

Figura 2.20. Confirmación de la creación de la cuenta.

Aquí podemos seleccionar una plantilla para editarla y ajustarla a las necesidades del docente. Para nuestro ejercicio, seleccionaremos la plantilla **“Diseñando un sitio en la red”**.

Escoja una de las siguientes rúbricas

Proyectos Orales	Productos	Multimedia
Debate de Clase	Campaña de Conciencia Pública	Diseñando un Sitio en la Red
Dramatización Histórica	Colección o Exposición	Preproducción- Video
Entrevista	Escribiendo un Musical	Proyecto de "Hyperstudio": Contenido y Apariencia
Espectáculo de Títeres	Haciendo un Afiche	Proyectos Multimedia
Noticiero--Presentación y Planeamiento	Haciendo un Folleto	Relato Digital
Presentación Oral	Haciendo un Juego	Relato Digital del Condado de Scott
Programa-Video	Haciendo un Mapa	Tarjeta de Cuentos - Multimedia
Relatando el Cuento	Haciendo un Periódico	
	Línea de Tiempo	
Ciencias	Investigación y Escritura	Destrezas de Trabajo
Construyendo un Puento	6+1 Modelo de Escritura	Autoevaluación de Participación en Música
Dibujos Científicos	Ensayo Persuasivo	Destrezas de Trabajo Colaborativas:
Experimento de Feria Científica	Escribiendo una Carta	
Reporte de Laboratorio	Escribiendo un Cuento	
	Proyecto Investigativo-Planificación en Grupo	
	Reporte de Cubierta de Libro	

Figura 2.21. Plantillas de rúbricas de evaluación.

Estando aquí, ya el proceso es muy sencillo. Veamos...

Editar la rúbrica

ne quick steps to help you create your rubric. hide/show

	4	3	2	1
1 Categoría:				2
Derechos de Autor	Se siguen pautas de uso de la información justas con citas claras, precisas y fáciles de localizar para todo el material que fue reproducido. No se incluye	Se siguen pautas de uso de la información justas con citas claras, precisas y fáciles de localizar para casi todo el material que fue reproducido. No se	Se siguen pautas de uso de la información justas con citas claras, precisas y fáciles de localizar para la mayoría del material que fue reproducido. No se	La información reproducida no está documentada apropiadamente o el material fue reproducido sin permiso de los sitios en la red que lo requerían.
Derechos de Autor	Los compañeros demuestran respeto por las ideas de cada uno, dividen el trabajo de forma justa, muestran un compromiso por la calidad del trabajo y se apoyan unos a otros.	Los compañeros muestran respeto por las ideas de cada uno y dividen el trabajo de forma justa. Hay compromiso por parte de algunos de los miembros hacia	Los compañeros muestran respeto por las ideas de cada uno y dividen el trabajo de forma justa. Hay compromiso por parte de algunos de los miembros hacia	Los compañeros discuten o no respetan las ideas de cada uno y su aportación. La crítica no es constructiva y no se ofrece apoyo. El trabajo es hecho por una o dos personas.
Derechos de Autor	Los enlaces para la navegación están claramente etiquetados, colocados consistentemente, permiten al lector moverse fácilmente	Los enlaces para la navegación están claramente etiquetados, permiten al lector moverse fácilmente de una página a otras páginas relacionadas	Los enlaces de navegación llevan al lector donde él o ella espera ir, pero algunos enlaces necesarios parecen no estar presentes. El usuario algunas	Algunos enlaces no llevan al lector a los sitios descritos. El usuario se siente perdido.
3				

Puede agregar o editar el contenido de la rúbrica en las casillas que aparecen a la derecha.

Navegación

Si no se desea mostrar en la categoría que aparece en la casilla anterior, use la que se proporciona a continuación para escribir una categoría que mejor se ajuste a sus necesidades.

Figura 2.22. Editar rúbrica de evaluación.

1. Seleccionamos el criterio que vamos a evaluar.
2. Si se desea, aquí podemos ajustar los valores de la escala de valoración.
3. En la medida que vayamos agregando los criterios, automáticamente aparecen predefinidos los indicadores de evaluación.

Al terminar la edición de la plantilla, hacemos clic en el botón **“Enviar”** para poderla visualizar.



Figura 2.23. Guardar la rúbrica de evaluación.

A continuación podremos observar parte de la rúbrica creada, lista para ser aplicada en nuestra aula de clase.

Diseñando un Sitio en la Red : Rúbrica de evaluación				
Nombre del maestro/a: Y Moreno				
Nombre del estudiante: _____				
CATEGORY	4	3	2	1
Derechos de Autor	Se siguen pautas de uso de la información justas con citas claras, precisas y fáciles de localizar para todo el material que fue reproducido. No se incluye material de aquellos sitios en la red que estipulan que se debe obtener permiso para usarlos a menos que éste se haya ya obtenido.	Se siguen pautas de uso de la información justas con citas claras, precisas y fáciles de localizar para casi todo el material que fue reproducido. No se incluye material de aquellos sitios en la red que estipulan que se debe obtener permiso para usarlos a menos que éste se haya ya obtenido.	Se siguen pautas de uso de la información justas con citas claras, precisas y fáciles de localizar para la mayoría del material que fue reproducido. No se incluye material de aquellos sitios en la red que estipulan que se debe obtener permiso para usarlos a menos que éste se haya ya obtenido.	La información reproducida no está documentada apropiadamente o el material fue reproducido sin permiso de los sitios en la red que lo requerían.
Trabajo Cooperativo	Los compañeros demuestran respeto por las ideas de cada uno, dividen el trabajo de forma justa, muestran un compromiso por la calidad del trabajo y se apoyan unos a otros.	Los compañeros muestran respeto por las ideas de cada uno y dividen el trabajo de forma justa. Hay compromiso por parte de algunos de los miembros hacia un trabajo de calidad y se apoyan unos a otros.	Los compañeros muestran respeto por las ideas de cada uno y dividen el trabajo de forma justa. Hay poca evidencia de compromiso hacia la calidad del trabajo en grupo.	Los compañeros discuten o no respetan las ideas de cada uno y su aportación. La crítica no es constructiva y no se ofrece apoyo. El trabajo es hecho por una ó dos personas.

Figura 2.24. Guardar la rúbrica de evaluación.

Finalmente, esta potente herramienta permite descargar la plantilla en formato Excel, compartirla como un documento en línea e imprimir.



Figura 2.25. Descargar rúbrica de evaluación.

Para finalizar este capítulo, es importante mencionar que a pesar que las rúbricas de evaluación ofrecen grandes beneficios durante el proceso de evaluación, contemplan una desventaja al momento de evaluar estudiantes con diferentes características o con necesidades educativas especiales, para esta última se debe concebir otras técnicas de evaluación que atiendan características de inclusión.

Evaluación para la inclusión

Para adelantar un proceso de evaluación en población con necesidades educativas especiales, es importante tener en cuenta el tipo de discapacidad del sujeto; por ejemplo, para el caso de personas con discapacidad visual, se debe aprovechar otras potencialidades que este tiene como su oralidad y audición, de esta manera, la evaluación será inclusiva y atenderá las características cognitivas del evaluado.

Para nadie es un secreto que, en el campo educativo encontramos una diversidad poblacional que merece ser tenida en cuenta en el proceso evaluativo. La web ofrece diferentes recursos para que los docentes puedan adelantar esta labor y actividades educativas en general con mayor precisión, entre ellos encontramos:

- Lector de pantalla.
- Magnificador de pantalla.
- Audiolibros.
- *Software* inclusivo.
- *Hardware* adaptativo.
- Tecnologías adaptativas.

Reflexionemos...

- Las diversas transformaciones en escenarios educativos sugieren nuevas formas de pensar la evaluación, ya no como un proceso individual, sino como una acción colectiva.
- La implementación de rúbricas, en procesos de evaluación, facilitan identificar el desempeño de los estudiantes frente a una actividad o tarea asignada.
- La web ofrece diferentes herramientas y recursos para apoyar procesos de evaluación en el aula.

Hemos terminado el desarrollo de este capítulo, pero te invito a realizar la siguiente actividad.

Actividad

¡Apliquemos lo aprendido!

A través de un mapa mental creado con la herramienta Mindomo, realiza un cuadro comparativo entre la evaluación diagnóstica, sumativa y formativa. **Para acceder a *Mindomo* visita la página web.**

<https://www.mindomo.com/es/>

Comparte el link del instrumento diseñado a través del foro.



“Es necesario desarrollar una pedagogía de la pregunta.

Siempre estamos escuchando una pedagogía de la respuesta.

Los profesores contestan a preguntas que los estudiantes no han hecho”.

Paulo Freire (2000)

3

Educaplay como herramienta de evaluación

A

lo largo de este capítulo, conoceremos otros usos educativos que ofrece la herramienta *educaplay* como apoyo a procesos de evaluación. En esta ocasión, además de identificar las funciones básicas de esta potente herramienta, aprenderemos a elaborar mapas interactivos, test, completar frases y videoquiz.

Los docentes pueden hacer uso de estos instrumentos para adelantar procesos de evaluación, eficaces y agradables a la percepción del estudiante.

¡Revisemos atentamente!

Bienvenidos a la unidad didáctica

“Educaplay como herramienta de evaluación”

Objetivo:

- Diseñar instrumentos de evaluación multimediales a través de la herramienta *educaplay*.

Competencias:

Al finalizar la unidad didáctica, el estudiante estará en capacidad de:

- Reconocer la interfaz gráfica de *educaplay*.
- Identificar las funciones básicas de *educaplay* para crear instrumentos de evaluación.
- Crear mapas interactivos, test, completar frases y videoquiz.

Te invito a realizar la siguiente actividad para introducirnos en el tema del capítulo.

Actividad

Iniciemos este capítulo conociendo un poco sobre la importancia de la evaluación en procesos educativos. Te invito a observar atentamente el siguiente video. Visita la página web.

<https://www.youtube.com/watch?v=hyZAxY4jacl>

Instrumentos de evaluación en procesos de aprendizaje

Los procesos de evaluación siempre requieren de una planeación previa que consiste en la preparación del estudiante frente a las temáticas, por un lado, y al diseño de los instrumentos con los cuales se intentará reconocer el estado de aprendizaje del estudiante, por otro lado, ante la diversidad de instrumentos de evaluación que existen, es importante analizar la pertinencia de los mismos frente a las características de los estudiantes.

Algunos instrumentos o técnicas de evaluación pueden ser:

- Observación directa.
- Trabajo en el aula.
- Prueba oral.
- Prueba escrita.
- Pruebas en línea.

Cabe mencionar que, independientemente del instrumento o técnica que se utilice, se debe pensar en lo que se va a evaluar y en los aprendizajes que se espera que desarrolle el estudiante.

Te invito a leer atentamente la siguiente cartilla donde encontrarás técnicas e instrumentos de evaluación.

➤ <http://basica.sep.gob.mx/C4%20HERRAMIENTAS-ESTRATEGIAS-WEB.pdf>

Según Salanova (1999), los principios de la evaluación son los siguientes:

- La evaluación es una nueva situación de aprendizaje.
- La evaluación como cambio de mentalidad. *Feedback*.
- La evaluación es parte del proceso de aprendizaje.
- La evaluación es el control del proceso de aprendizaje.
- La evaluación modifica las estructuras.
- La evaluación es una acción continua de aprendizaje.
- La evaluación es búsqueda constante de información.
- La evaluación es constante práctica.
- La evaluación es comunicación.
- La evaluación es metodología de trabajo.

Lee acerca de cada principio en la siguiente página web.

› http://www.uhu.es/cine.educacion/didactica/0092principiosevaluacion.htm#La_evaluación_es_una_nueva_situación_de_aprendizaje

Hoy en día, con el auge que han tenido las tecnologías en procesos educativos, han aparecido diferentes herramientas web que facilitan la creación de pruebas o instrumentos de evaluación. **Empecemos por conocer la herramienta *educaplay* para el diseño de instrumentos de evaluación.**

Educaplay

Es una novedosa herramienta en línea que permite la creación de actividades educativas integrando elementos multimedia. A través de adivinanzas, crucigramas, dictados, sopas de letras, entre otras actividades, los docentes pueden apoyar procesos de enseñanza y aprendizaje en las aulas.

Esta herramienta permite que las actividades creadas puedan incrustarse en páginas externas a través de código embebido, también visualizarse desde un dispositivo móvil o integrarse a una plataforma LMS¹.

Veamos las diferentes actividades educativas que nos permite diseñar ***educaplay***.

1. Learning Management System.



Figura 3.1. Actividades educativas de *educaplay*.

Bueno, iniciemos por crear una cuenta en la página principal de **educaplay**. Visita la página web y realiza el registro.

educaplay
<http://www.educaplay.com/>

Una vez hemos ingresado a la página, hacemos clic en el botón **“Registrarse”**.



Figura 3.2. Registrarse en *educaplay*.

Ingresamos los datos de registro en el formulario y hacemos clic en el botón **“Registrar”**.

O regístrate con tu correo electrónico

Nombre

Apellidos

Email

Repetir Email

Contraseña

Repetir Contraseña

Vivo en

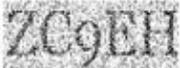
Año de nacimiento

Idioma de contacto

Perfil de usuario * Información utilizada únicamente con fines estadísticos.

Sexo

Introduce el código aquí [Intenta con otro código](#)



¿Estás de Acuerdo? Al marcar esta casilla, indicas que has leído y aceptas las [Condiciones de servicio de educaplay](#) y la [Política de Privacidad de educaplay](#) y también con recibir las notificaciones oportunas que envíe educaplay en formato electrónico.

Figura 3.3. Datos de registro.

Luego, aparecerá una ventana emergente que busca confirmar el uso de la cuenta de correo electrónico que ingresó. **Veamos...**

Después de haber confirmado el correo electrónico, es muy importante tener presente el siguiente mensaje para validar la cuenta en *educaplay*. Debemos enviar un mensaje al correo alta@educaplay.com con el asunto "**Educaplay**". El mensaje debe ser enviado desde la cuenta con la que se hizo el registro en *educaplay*. **Observemos...**

La respuesta del correo la podemos ver en la siguiente imagen.

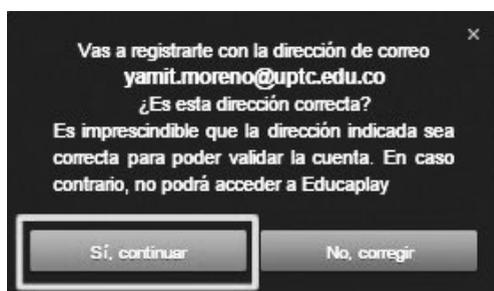


Figura 3.4. Confirmación cuenta de correo electrónico.



Figura 3.5. Validación de la cuenta.

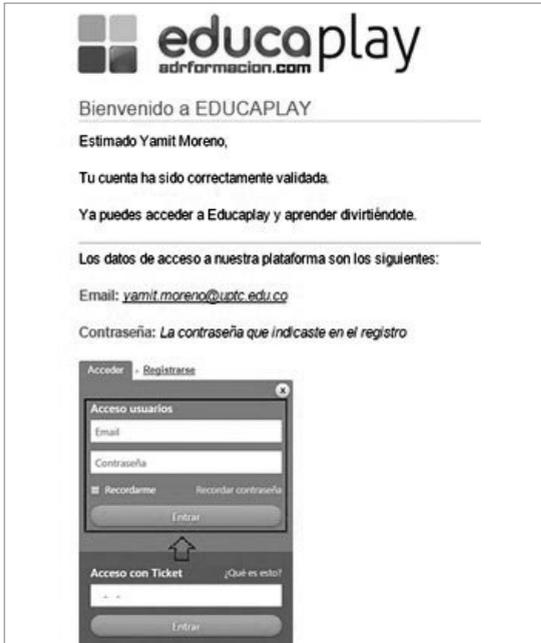


Figura 3.6. Respuesta de validación de la cuenta.

Después de registrarnos en *educaplay*, iniciaremos el diseño de algunas actividades. Para empezar, seleccionemos la opción “Mapa interactivo”.

Mapa interactivo

Este tipo de actividad permite localizar diferentes elementos sobre una imagen. Una vez se ubiquen los puntos, el usuario debe registrar el nombre según corresponda. Esta actividad es muy pertinente para identificar regiones geográficas, partes del cuerpo, ríos, partes de una estructura, etc. Veamos el procedimiento para crear un mapa interactivo.

Luego de iniciar sesión, empezamos nuevamente el procedimiento haciendo clic en el botón **“Crear actividad”**, ingresamos los datos de descripción en cada uno de los campos y hacemos clic en el botón **“Siguiente”**.

Figura 3.7. Crear mapa interactivo.

Ahora, ingresamos a configurar los datos generales de la actividad. **Revisemos...**

Figura 3.8. Configuración datos generales.

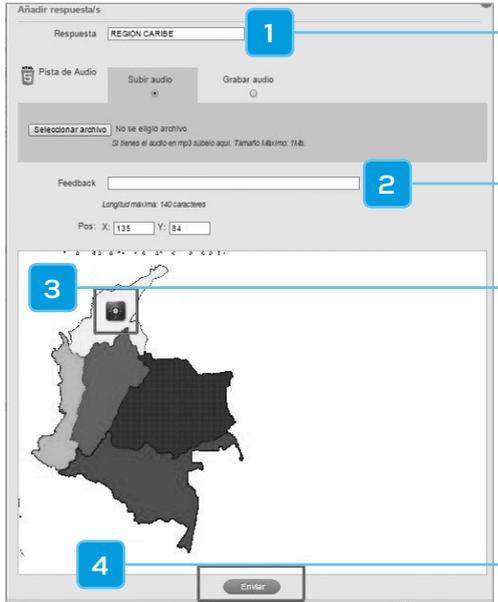
1. Aquí configuramos los datos generales que corresponde al número de intentos, límite de tiempo, la forma de completar la actividad, el tipo de actividad y la forma de presentación.
2. Ingresamos cada uno de los datos en los campos de texto asignados. Recordemos que el límite de tiempo se calcula en segundos. Para nuestro ejercicio, vamos a seleccionar la forma de completar **“Escribir”**, la forma de realizar la actividad a través de **“Juego”** y que los textos ingresados por los usuarios no sean sensibles a mayúsculas y acentos.

Teniendo en cuenta que la actividad mapa interactivo nos permite ubicar puntos sobre una imagen, debemos seleccionar una imagen para agregarla como mapa. Para nuestro ejemplo, vamos a subir un mapa sobre las regiones de Colombia. **Revisemos...**

Figura 3.9. Examinar imagen.

1. Agregamos la imagen que vamos a utilizar como mapa.
2. Para agregar los nombres de los puntos que debe ubicar el usuario, hacemos clic en el botón “**Añadir respuestas**”.

Después de agregar la imagen, debemos ubicar los puntos sobre el mapa.



1. Agregamos la respuesta según la ubicación del punto.

2. Podemos introducir un mensaje de realimentación que no supere 140 caracteres.

3. Establecemos la ubicación en el mapa.

4. Clic en el botón “**Enviar**” para seguir agregando palabras.

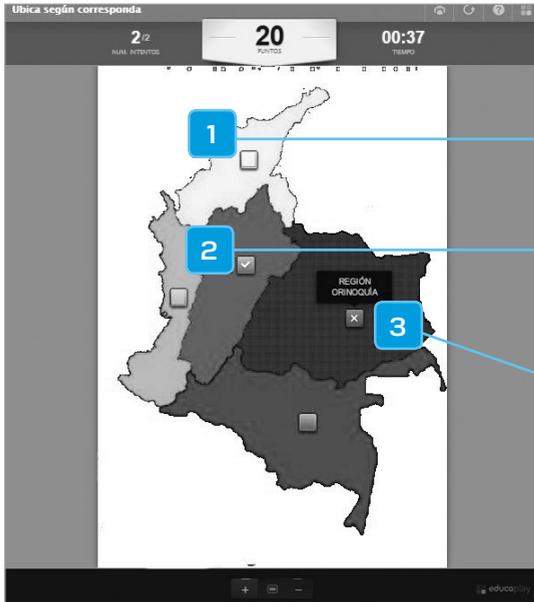
Figura 3.10. Añadir respuestas al mapa.

Debemos repetir este procedimiento según el número de puntos que queremos ubicar, para nuestro ejemplo, como estamos trabajando las cinco regiones de Colombia, repetimos el procedimiento este mismo número de veces. **Veamos...**



Figura 3.11. Listados de respuestas agregadas al mapa.

Finalmente, podremos disfrutar de la actividad. **Observémosla a través de la siguiente imagen.**



Hacemos clic sobre la ubicación para escribir la respuesta en el campo de texto según corresponda.

Observemos cómo cambia el icono de la ubicación cuando se escribe la respuesta correcta.

Aquí podemos ver el icono de la ubicación cuando se responde en forma incorrecta.

Figura 3.12. Publicación del mapa interactivo.

De esta manera, hemos finalizado el proceso de creación de un mapa interactivo a través de la herramienta *educaplay*.

Si quieres ver otros ejemplos sobre mapas interactivos realizados en *educaplay*, visita la página web.

➔ <http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/tipo/mapa/>

Pasemos ahora a revisar el procedimiento para crear un test en esta excelente herramienta.

Crear test

Un test es un instrumento de evaluación de corte cuantitativo que permite identificar el nivel de adquisición de conceptos en los estudiantes. Este tipo de pruebas aún es muy utilizado por los docentes, aunque algunos autores consideran que los test no deberían ser instrumentos de evaluación en el marco de un proceso pedagógico, ya que no evalúan conocimientos sino conceptos o instrucciones. Sin embargo, se considera pertinente abordarlo en este capítulo, debido a que cada docente sabrá el uso que puede darle a un test en el desarrollo de una clase.

Bueno, ya que conceptualizamos un poco acerca del uso de los test en los procesos educativos, iniciamos nuevamente el procedimiento haciendo clic en el botón **“Crear actividad”**, luego ingresamos los datos de descripción de la actividad en cada uno de los campos y hacemos clic en el botón **“Siguiete”**.

Figura 3.13. Crear un test.

Pasamos a configurar los datos generales del test que corresponden al enunciado del test, número de preguntas, orden, puntaje, límite de tiempo y si las respuestas son sensibles a mayúsculas o acentos.

Figura 3.14. Configurar datos generales del test.

1. Clic en el botón **“Editar”** para configurar los datos generales de la actividad.
2. Registramos en cada campo las especificidades del test. Tener en cuenta el número de preguntas que definamos aquí, ya que no podremos visualizar el test hasta tanto no hayamos creado el número de preguntas acordado.

Ahora, en el panel **“Preguntas del test”**, hacemos clic en el botón **“Añadir”** para agregar las respuestas.



Figura 3.15. Añadir preguntas al test.

Iniciamos agregando la primera pregunta.

Figura 3.16. Configuración de la pregunta.

Escribimos el enunciado de la pregunta.

Podemos agregar, al enunciado, elementos multimedia como video y audio.

Aquí podemos especificar si la respuesta a la pregunta es o no obligatoria, en caso de serlo, el usuario no podrá avanzar a la siguiente pregunta sin haber contestado la actual.

Seleccionamos la forma de contestar la pregunta y, si queremos, podemos agregar una pequeña realimentación. Luego, hacemos clic en el botón **“Enviar”**.

Veamos la forma de añadir las opciones de respuesta.



Figura 3.17. Añadir opciones de respuesta.

1. A través de estos botones, podemos eliminar, editar o duplicar la pregunta.
2. Hacemos clic para añadir las opciones de respuesta.

En la siguiente ventana agregamos las opciones de respuesta y marcamos cuál será la correcta. **Veamos....**

The screenshot shows a dialog box titled "Añadir respuesta/s" with a close button (X) in the top right corner. It contains four identical sections for adding answers. Each section has a "Respuesta" text input field, an "Imagen" button labeled "Seleccionar archivo" with the text "No se eligió archivo" and "Formatos admitidos: png, jpg, bmp, gif. Tamaño Máximo: 300Kb.", and "Correcta" radio buttons for "No" and "Sí". The second section, with the answer "YAMIT", has the "Sí" radio button selected and highlighted with a red box. At the bottom right of the dialog is an "Enviar" button.

Figura 3.18. Selección respuesta correcta.

De esta manera, se irán agregando las preguntas y las opciones de respuesta en el modo edición.

The screenshot shows the "Preguntas del Test" interface. On the left, there are three icons: a trash can, a left arrow, and a right arrow. The main area displays a question: "¿CUÁL ES SU NOMBRE?". Below the question, it says "Respuesta obligatoria: Sí" and "Forma de contestar: Elegir una entre varias opciones". On the right, there is a box containing four answer options: "JUANA", "YAMIT", "MARIA", and "ROXANA". Each option has a small trash icon and a left arrow icon. To the right of this box is an "Añadir" button.

Figura 3.19. Opciones de respuesta en modo edición.

Este procedimiento lo debemos repetir para las cinco preguntas que propusimos realizar en los datos generales de este test.

El resultado final lo podemos apreciar en la siguiente Figura

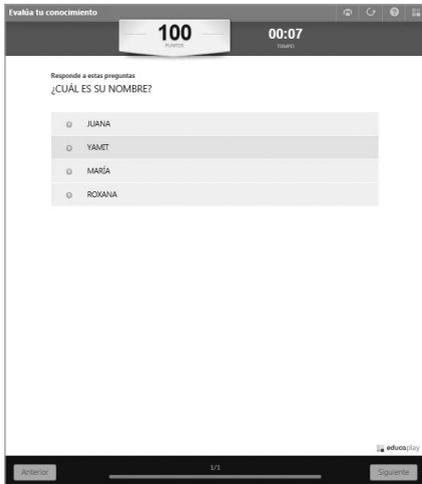


Figura 3.20. Test publicado.

Hasta aquí, hemos revisado la forma de crear un mapa interactivo y un test en *educaplay*, pasemos a aprender cómo crear una prueba de completar frases.

Completar frases

Este tipo de actividad consiste en agregar palabras para completar una frase o párrafo, en algunas ocasiones se torna compleja por la cantidad de espacios que hay que rellenar. Es una actividad muy utilizada en cursos de idiomas y grados infantiles. **Revisemos el procedimiento de creación en *educaplay*.**

Al igual que en ejercicios anteriores, hacemos clic en el botón **“Crear actividad”**, luego ingresamos los datos de descripción de la actividad en cada uno de los campos y hacemos clic en el botón **“Siguiente”**.

Figura 3.21. Crear actividad “Completar frases”.

Ahora, debemos configurar los datos generales de la actividad. Aquí colocamos su enunciado, el número de intentos, límite de tiempo y la forma de solución.

Figura 3.22. Datos generales de la actividad.

1. Clic para editar los datos generales de la actividad.
2. Ingresamos los datos generales y hacemos clic en el botón **“Enviar”**.

En el siguiente cuadro agregamos el texto completo y hacemos clic en el botón **“Enviar”**.

Figura 3.23. Texto a completar.

Después de ingresar el texto, debemos ocultar las palabras que el usuario debe ingresar.

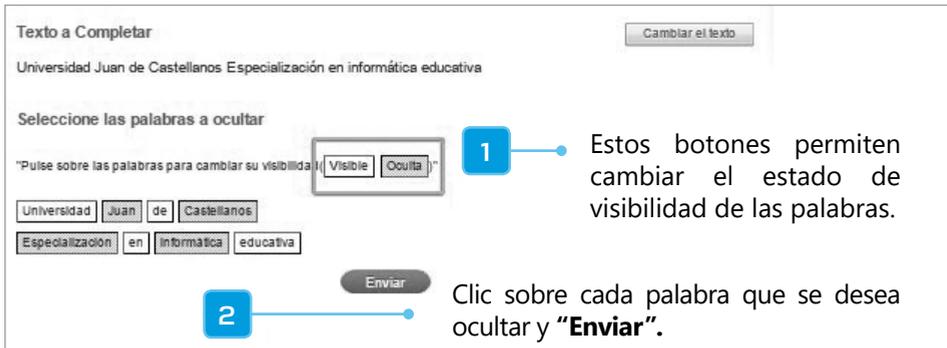


Figura 3.24. Ocultar palabras.

Al previsualizar y publicar la actividad, el resultado final se verá de la siguiente manera.



Figura 3.25. Publicación actividad "Completar frases".

Te invito a visitar algunos ejemplos de completar frases en la página web.

➤ <http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/tipo/completar/>

Para cerrar este capítulo, vamos a revisar la forma de hacer un videoquiz en *educaplay*.

Crear videoquiz

Este novedoso instrumento de evaluación permite integrar diversos videos que se van reproduciendo en una secuencia determinada según las preguntas propuestas. Lo más llamativo de este tipo de prueba es la posibilidad de incorporar elementos multimedia que capturan la atención del estudiante y facilitan el proceso de evaluación.

Nuevamente, debemos ingresar a la página de *educaplay* y hacer clic en el botón **“Crear actividad”**, luego ingresamos los datos de descripción de la actividad en cada uno de los campos y hacemos clic en el botón **“Siguiente”**.

Figura 3.26. Configuración videoquiz.

Ahora, debemos configurar los datos generales de la actividad que corresponden al uso sensible de mayúsculas y acentos, por un lado, y a la búsqueda y selección del video, por otro lado.

Figura 3.27. Datos generales videoquiz.

Veamos ambas formas de agregar el video al quiz.



Figura 3.28. Búsqueda y selección del video.

1. En caso de utilizar esta opción, debemos escribir el nombre del video o una palabra clave y seleccionarlo.
2. Como segunda opción, podemos ir a buscar el video en *YouTube* e incrustar aquí la URL y hacer clic en el botón **“Establecer”**.

Para nuestro ejercicio, vamos a incrustar el video a través de URL desde *YouTube*.
Veamos...

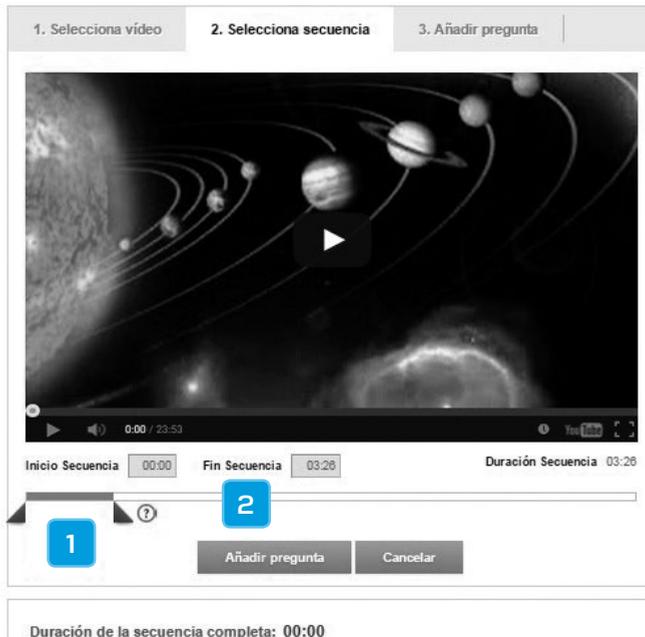


Figura 3.29. Selección de la secuencia de reproducción.

1. Clic para añadir la pregunta teniendo en cuenta la primera secuencia de video.
2. Aquí debemos seleccionar la secuencia de reproducción del video.

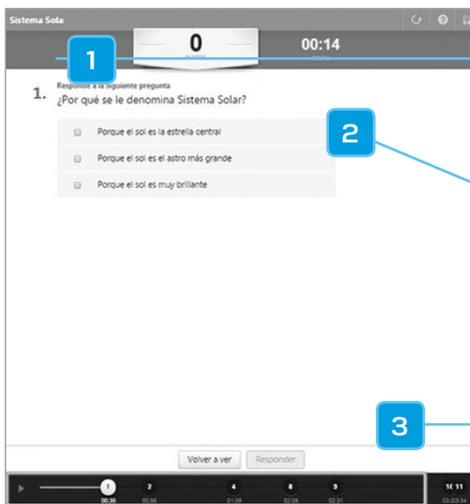
En la siguiente imagen, se ilustra la forma de agregar las preguntas al videoquiz.

Figura 3.30. Añadir pregunta.

1. Agregamos el enunciado de la pregunta y el tipo de respuesta. Para nuestro ejercicio, vamos a seleccionar **“Única”**.
2. Aquí vamos agregando las opciones de respuesta y seleccionamos la respuesta correcta.
3. Para agregar otra pregunta teniendo en cuenta el mismo video, hacemos clic en el botón **“Guardar y continuar secuencia”**.

En caso de querer incorporar otro video diferente a la evaluación, hacemos clic en el botón **“Guardar”**, luego buscamos el siguiente video para incrustarlo y realizar el mismo procedimiento nuevamente.

El resultado final lo podemos observar a través de la siguiente figura.



Durante el desarrollo de la prueba, el estudiante podrá ver el puntaje alcanzado y el tiempo transcurrido.

Una vez el estudiante responda la pregunta, podrá avanzar a la siguiente secuencia de video.

Aquí podemos observar el número de secuencias y preguntas que tiene este videoquiz.

Figura 3.31. Publicación Videoquiz.

Para profundizar un poco sobre la creación de videoquiz con *educaplay*, te invito a revisar el siguiente video en la página web.

› <http://www.educaplay.com/es/tutorial/videotest.htm>

También, a través de la siguiente página web, podrás explorar la galería de videoquiz de *educaplay*.

› <http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/tipo/videotest/>

Algo importante que nos ofrece la herramienta *educaplay* es conocer las puntuaciones de todos los estudiantes. **Veamos...**

06 de agosto de 2013 | Etiquetas: conocimiento del medio, volcanes

Destino 0 Años

10 mejores resultados	Puntos	Tiempo	Fecha
1 Israel Gonzalez	100	00:37 min.	21 de mayo de 2014
2 Natalia Carolina Tocua Muñoz	100	00:40 min.	04 de noviembre de 2013
3 Carolina López Morcillo	100	00:44 min.	03 de noviembre de 2013
4 JUAN RUIZ GUERRERO	100	00:46 min.	19 de febrero de 2014
5 DM Rubio	100	00:50 min.	01 de marzo de 2015
6 Rodrigo Javier Bolaños Milla	100	00:53 min.	02 de mayo de 2014
7 Geanine	100	00:55 min.	23 de febrero de 2014
8 santiago gonzalez claros	100	00:56 min.	15 de julio de 2014
9 andres beltran	100	00:59 min.	28 de agosto de 2013
10 Judith Ionca	100	01:19 min.	01 de marzo de 2014
11 Marcela Suarez	100	01:20 min.	16 de febrero de 2014
12 tatiana valencia	100	01:28 min.	31 de octubre de 2013
13 Luis Alberto Gamboa Venegas	100	01:28 min.	14 de noviembre de 2013
14 JORGE OSMAN RUIZ	100	03:48 min.	27 de septiembre de 2013
15 Alberto J. Vargas Lirio CEIP Revello-Málaga	100	04:25 min.	20 de octubre de 2013
16 Alfredo Anaya Educaplay Team	100	04:57 min.	06 de agosto de 2013
17 Sandra Jiménez Fernández	100	05:03 min.	07 de agosto de 2013
18 Fernando Mejía	100	05:06 min.	13 de julio de 2014
19 Ximena Pardo	100	05:08 min.	11 de mayo de 2014
20 Paki Pajuelo López	100	05:21 min.	24 de noviembre de 2013

Ver 10 más

Mejor puntuación

Israel Gonzalez
21 de mayo de 2014
100 puntos en 00:37 min.

Tu mejor puntuación

Finaliza esta actividad con la mejor nota en el menor tiempo para aparecer en el Top Ten y obtener puntos para el ranking de jugador.

Figura 3.32. Puntuación de los estudiantes.

1. Aquí podemos observar el listado de estudiantes con su calificación correspondiente.
2. *educaplay* también resalta la mejor puntuación, lo cual resulta motivante para los estudiantes.

Para finalizar, es importante mencionar que la cuenta “**free**” que creamos en *educaplay*, permite almacenar nuestras actividades en un lugar denominado “**Mi educaplay**”, desde allí podremos editarlas, compartirlas o eliminarlas. Este lugar es muy importante para el docente que crea las actividades, ya que puede reutilizarlas y actualizarlas teniendo en cuenta las características y niveles de los estudiantes.

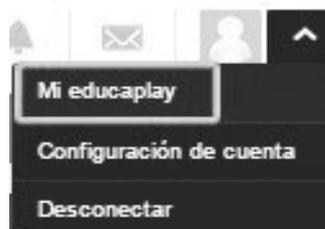


Figura 3.33. Opción “Mi educaplay”.

En la siguiente imagen, podemos observar las actividades que hasta el momento hemos creado.

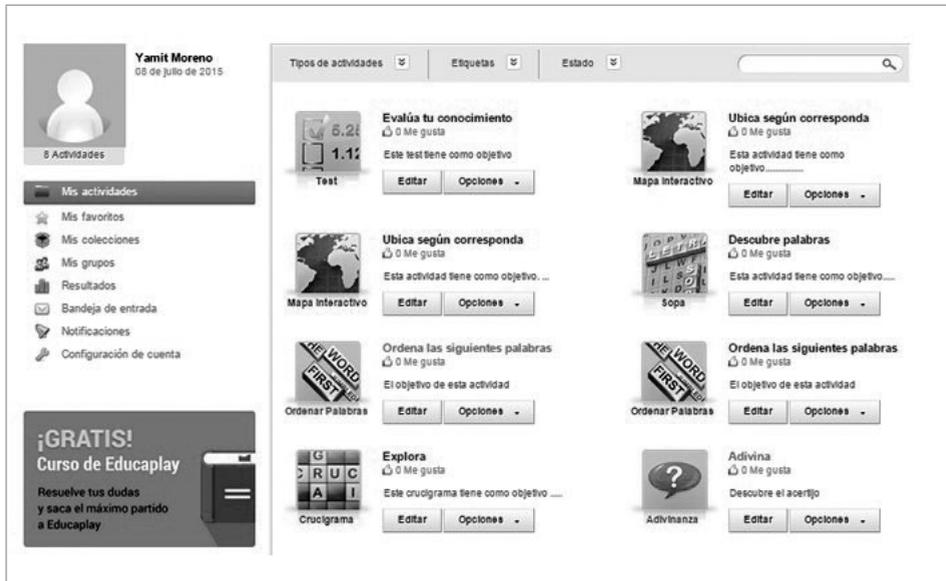


Figura 3.34. Actividades almacenadas en *educaplay*.

Resumámoslo...

A largo de los capítulos 3 y 4 exploramos las magníficas ventajas que nos ofrece la herramienta *educaplay*. Esta nos permite crear adivinanzas, crucigramas, ordenar palabras, sopas de letras, mapas interactivos, test, videoquiz, ordenar frases, entre otras actividades que quedan abiertas para continuar la exploración.

Recordemos que las diferentes actividades e instrumentos que realizamos con la herramienta *educaplay*, podemos incrustarlos en sitios externos como páginas web o plataformas LMS a través del código embebido.

¡No olvidemos que el código embebido es una secuencia de etiquetas que se pueden incrustar dentro de otro lenguaje para hacer más potente y dinámico el contenido que se está creando!

En el siguiente capítulo, conoceremos otras herramientas que ofrece *educaplay* y la forma como podemos obtener el código embebido para incrustarlo dentro de un sitio web.

Reflexionemos...

- La herramienta en línea *educaplay* ofrece diversas posibilidades de evaluación que pueden ser aprovechadas por docentes y estudiantes.
- La selección del tipo de prueba o actividad debe hacerse teniendo en cuenta el estilo de aprendizaje del estudiante.
- El uso de herramientas web en procesos de evaluación facilita el análisis de resultados de los estudiantes.

Hemos terminado el desarrollo de este capítulo, pero te invito a realizar la siguiente actividad.

Actividad

¡Apliquemos lo aprendido!

Selecciona una temática de alguna de las asignaturas que orientas y diseña un test y un videoquiz con mínimo 10 preguntas cada uno. El videoquiz debe incorporar diferentes videos.

A través del foro, comparte evidencias de la implementación de las actividades con tus estudiantes.



“En la medida en que un sujeto aprende, simultáneamente evalúa, porque discrimina, valora, critica, opina, razona, fundamenta, decide, enjuicia, opta... entre lo que considera que tiene un valor en sí y aquello que carece de él. Esta actividad evaluadora, que se aprende, es parte del proceso educativo, que como tal es continuamente formativo”.

Álvarez Méndez (1993)

4

Educaplay como herramienta de realimentación

T

eniendo en cuenta el incremento de herramientas web, se hace importante indagar acerca de aquellas que permitan adelantar procesos de realimentación y evaluación en un ambiente de aprendizaje, por esta razón, este capítulo presenta una novedosa herramienta en línea para la creación de ejercicios de repaso o evaluaciones a través de la web.

Utilizando la herramienta *educaplay*, aprenderemos a crear adivinanzas, crucigramas, ordenar palabras y sopa de letras, que puedan ser utilizadas para afianzar y reforzar conocimientos de los estudiantes en el aula de clase.

¡Revisemos atentamente!

Bienvenidos a la unidad didáctica

“Educaplay como herramienta de realimentación”

Objetivo:

- Conocer las posibilidades que ofrece la herramienta *educaplay* para apoyar procesos de realimentación.

Competencias:

Al finalizar la unidad didáctica, el estudiante estará en capacidad de:

- Reconocer la importancia de utilizar herramientas TIC como estrategia de realimentación en el aula.
- Identificar las funciones básicas de *educaplay*.
- Crear adivinanzas, crucigramas, ordenar palabras y sopa de letras.

Te invito a realizar la siguiente actividad para introducirnos en el tema del capítulo.

Actividad

¿Te has preguntado cuáles son las actividades educativas que más disfrutan tus estudiantes al momento de repasar un tema?

Pregunta a tus compañeros y socializa tu respuesta.

La realimentación en procesos de aprendizaje

La realimentación ha tomado relevancia dentro del discurso educativo como un acercamiento entre el contenido, el docente y el estudiante, posterior al proceso de evaluación. La realimentación o *feedback* se concibe como insumo importante para el mejoramiento de la evaluación, y se puede mencionar que en la medida en que se incrementen los procesos de realimentación en un ambiente de aprendizaje, se puede mejorar el rendimiento académico del estudiante y acercar al alcance de los objetivos propuestos. Al respecto, Sadler (1989) afirma que:

Cuando el feedback comprende características como: un puntaje para representar la calidad global del trabajo, elogios, sugerencias para mejorar las deficiencias específicas y para fortalecer el trabajo en su totalidad, se promueve la metacognición, la autonomía y la autoregulación en el aprendizaje, metas esenciales de la educación actual, pues la retroalimentación debería ayudar al estudiante a comprender mejor el objetivo del aprendizaje, el estado de sus logros, en relación con ese objetivo y las maneras de acortar las diferencias entre su estado actual y el estado deseado (p. 120).

Zeus, Perry y Skiffington (2000) plantean que la realimentación es la percepción que tenemos hacia otra persona y cómo su conducta incide en nosotros. Por esta razón, es importante que cualquier proceso de *feedback* esté acompañado de observaciones justas, encaminadas al alcance de los objetivos y a informar al estudiante sobre los logros que ha obtenido hasta el momento.

Para Piéron (1999), la realimentación o *feedback* es “una información proporcionada al alumno para ayudarle a repetir los comportamientos motrices adecuados, eliminar los comportamientos incorrectos y conseguir los resultados previstos. También se utiliza la expresión, reacción a la prestación” (p. 122).

En conclusión, el *feedback* es considerado un componente clave dentro de un proceso de enseñanza, que señala al docente los aprendizajes obtenidos por el estudiante y los que aún merecen de nuevas estrategias para su adquisición, este proceso permite tanto mejorar el proceso de evaluación del docente como la construcción de conocimiento del estudiante.

Para profundizar un poco en el tema, te invito a visitar la siguiente página web.

› <http://es.scribd.com/doc/28275647/La-importancia-de-la-retroalimentacion#scribd>

Teniendo en cuenta la importancia de actividades de realimentación en procesos de evaluación, es importante conocer herramientas que faciliten su elaboración.

Veamos...

Herramientas TIC para realimentar aprendizajes

Partiendo de que el sentido de la evaluación es reflexionar sobre un proceso de formación, para ejecutar acciones de mejora que autorregulen el aprendizaje en el aula, es importante conocer herramientas que permitan realimentar y reforzar conocimientos, de modo que la evaluación no resulte ser un momento incómodo y traumático para el estudiante. Por esta razón, vamos a revisar otras de las actividades que ofrece *educaplay*.

Para comenzar, debemos iniciar sesión y seleccionar el tipo de actividad que deseamos realizar. **Veamos...**

Crear adivinanza

Es un acertijo que se presenta en forma de rima para que un público lo adivine. La mayoría de las adivinanzas son pensadas para población infantil con una intención educativa, muchas veces a través de las adivinanzas se despierta la curiosidad de los estudiantes. **Veamos la forma de crear una adivinanza en *educaplay*.**

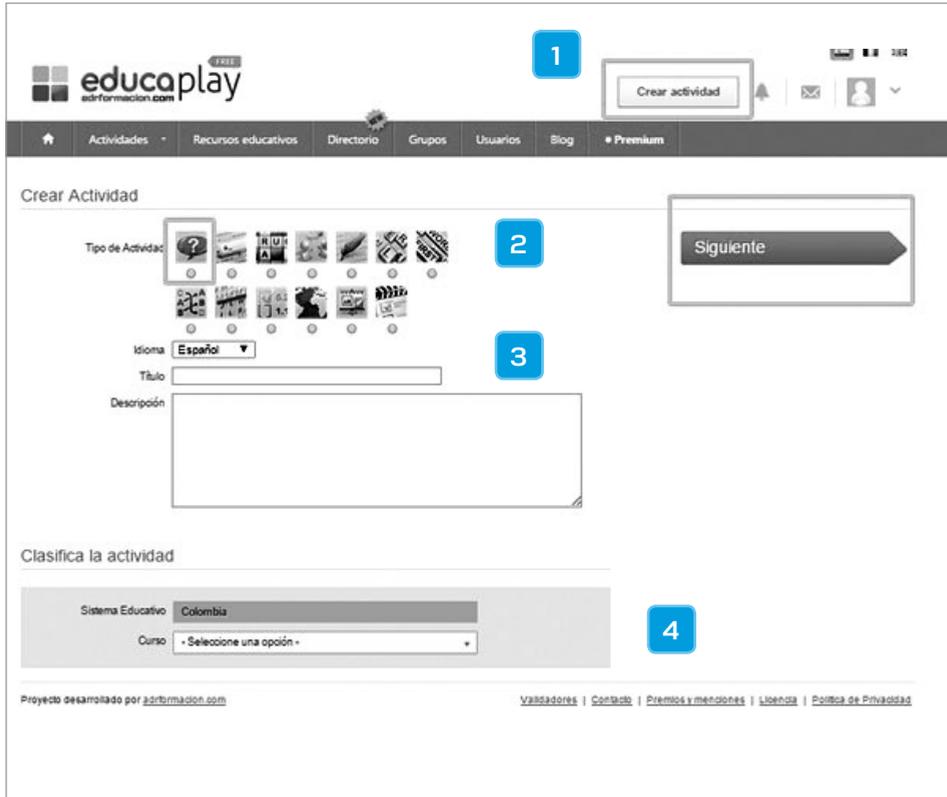


Figura 4.1. Creación de una adivinanza.

1. Hacemos clic en el botón **“Crear actividad”**.
2. Seleccionamos el tipo de actividad que vamos a realizar, para nuestro caso, escogemos **“Adivinanza”**.
3. Agregamos un título y descripción para la actividad.
4. Escogemos un grado escolar para el cual está dirigida la actividad, asignatura y área del conocimiento, finalmente hacemos clic en el botón **“Siguiente”**.

Ahora, debemos configurar la privacidad, modo de ejecución y los datos generales de la actividad.

Configurar Adivinanza

Privacidad		Premium
Privacidad	Pública <i>Visible y disponible para todos los usuarios</i>	1
Modo de ejecución		Premium
Ejecución en modo ANÓNIMO	Permitido <i>Cualquier usuario, registrado o no, podrá realizar la actividad</i>	2
Datos Generales		Editar
N° de Intentos	2 <i>N° de intentos que tiene el usuario para completar la actividad</i>	
Límite de Tiempo	El usuario no tiene límite de tiempo para realizar la actividad <i>N° de intentos que tiene el usuario para completar la actividad</i>	3
Sensible a Mayúsculas	No	
Sensible a Acentos	No	

Figura 4.2. Configurar adivinanza.

1. Aquí podemos configurar la privacidad de la actividad, pero teniendo en cuenta que estamos trabajando con un plan **“free”**, la única opción que tenemos es dejarla **“pública”**, es decir que va a estar visible y disponible para todos los usuarios. En caso de querer dejar la actividad como **“Privada”**, debemos migrar a un plan **“Premium”**.
1. Para el modo de ejecución de un plan **“free”**, cualquier usuario que esté registrado en *educaplay*, o no, podrá realizar la actividad. Si queremos restringir el acceso, debemos migrar a un plan **“Premium”**.
1. Dentro de los datos generales, podemos configurar el número de intentos que se le permitirán al usuario para desarrollar la actividad, también configurar el límite de tiempo. Este tiempo se indica en segundos. Finalmente, se especifica si las respuestas van a ser sensibles a mayúsculas o tildes.

En la siguiente figura, podemos observar la ventana de configuración de datos generales. Una vez se ha terminado de configurar la actividad, hacemos clic en el botón **“Enviar”**.

Figura 4.3. Edición de los datos generales de la actividad.

Luego de configurar los datos generales de la actividad, debemos añadir la respuesta de la adivinanza. **Observemos...**

Figura 4.4. Añadir las respuestas de la adivinanza.

1. Hacemos clic para agregar las posibles respuestas de la adivinanza.
2. Agregamos máximo 5 respuestas y clic en “**Enviar**”.

Ahora, vamos a agregar la adivinanza. Podemos colocar el contenido de forma textual, a través de un audio con extensión .mp3 o grabando voz.

Figura 4.5. Añadir la adivinanza.

1. Ingresamos la adivinanza.
2. Aquí podemos agregar el contenido de la adivinanza a través de texto o audio. También, podemos agregar una imagen que ilustre el contexto de la adivinanza.

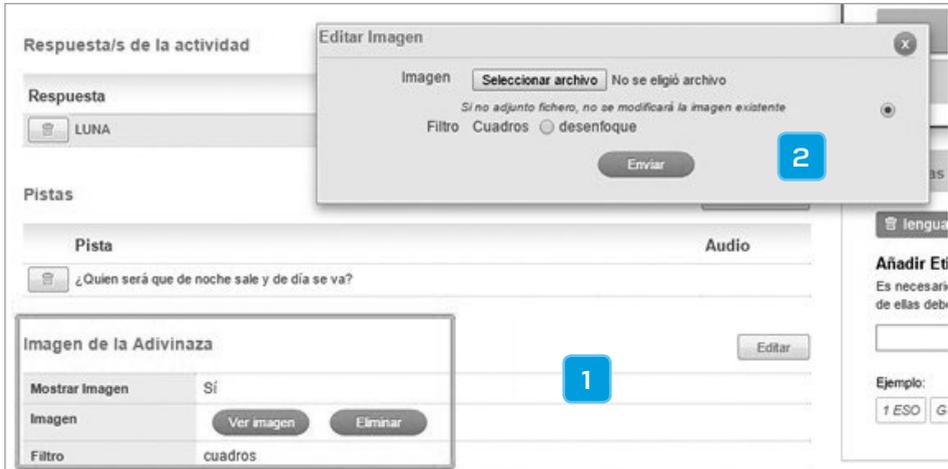


Figura 4.6. Agregar una imagen a la actividad.

1. Clic para agregar una imagen a la adivinanza.
2. Examinamos la imagen y agregamos una transición para su aparición, luego hacemos clic en el botón **“Enviar”**.

Hasta aquí, ya hemos creado la adivinanza, ahora a través de la siguiente ventana podemos visualizarla.



Figura 4.7. Previsualizar adivinanza.

1. A través de esta ventana, podemos editar la configuración inicial, previsualizar y publicar la actividad.
2. Haciendo clic en el botón "Comenzar", podremos disfrutar de la actividad creada. A continuación, podemos observar el producto final.



Figura 4.8. Visualizar adivinanza.

1. Cuando la actividad está en ejecución, podemos ver el un número de intentos, el puntaje alcanzado y el tiempo gastado.
2. Aparece la adivinanza y el campo para que el usuario ingrese la respuesta, luego hacemos clic en el botón "Comprobar".

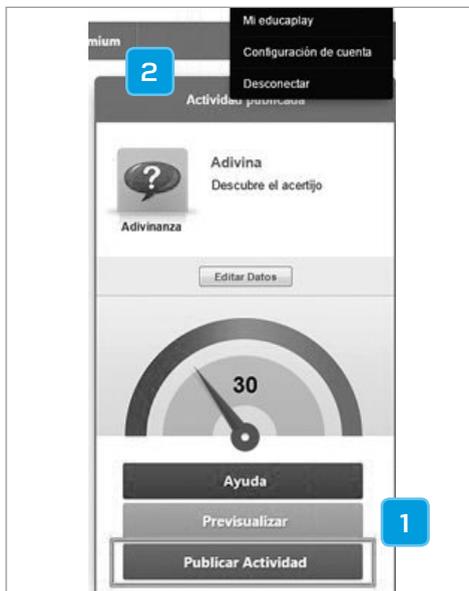


Figura 4.9. Publicar actividad.

Una de las ventajas que ofrece *educaplay*, es que permite extraer el código embebido de la actividad para poderla incrustar en un sitio web externo. Para esto, debemos realizar el siguiente procedimiento.

1. Clic para que la actividad se guarde en mi cuenta de *educaplay*.
2. Haciendo clic en la opción "Mi educaplay", podemos observar que la actividad ha quedado guardada. **Veamos...**



Figura 4.10. Actividad almacenada en “Mi educaplay”.

Para obtener el código embebido, ingresamos nuevamente a la actividad y allí lo encontraremos. **Revisemos...**



Figura 4.11. Código embebido de la adivinanza.

1. Aquí podemos obtener la URL y el código embebido de la actividad para incrustarla en un sitio externo.
2. Clic en “**Editar**”, para realizar cambios en la actividad.

Bueno, hasta aquí, hemos visto el procedimiento para realizar adivinanzas integrando recursos multimedia, ahora aprendamos a realizar un crucigrama a través de *educaplay*.

Crear crucigrama

Los crucigramas son concebidos como pasatiempos, que en procesos educativos pueden ser aprovechados para evocar conocimientos en los estudiantes. Usualmente, este tipo de actividad llama la atención en la comunidad en general, por lo que la mayoría de los estudiantes están familiarizados con su forma de solución, además ayuda a fortalecer habilidades de pensamiento como asociar conceptos y estimular la mente.

Te invito a revisar la siguiente página web para profundizar en el uso de crucigramas como actividad de aprendizaje.

› <http://definicion.de/crucigrama/>

Teniendo en cuenta que ya hemos creado la cuenta en *educaplay* e iniciado sesión, vamos directamente a iniciar la creación del crucigrama.

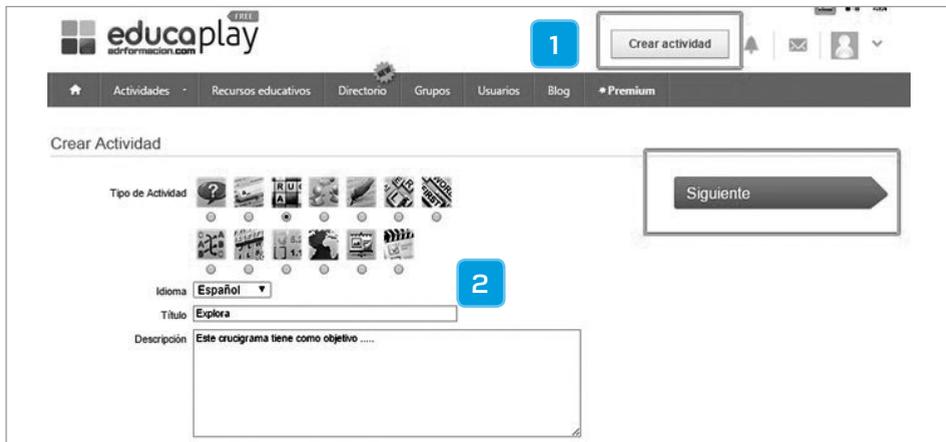


Figura 4.12. Crear crucigrama.

1. Clic en el botón **“Crear actividad”** para iniciar la configuración de la actividad.
2. Seleccionamos la opción **“Crucigrama”** y asignamos título y descripción al mismo.

Luego, especificamos curso, asignatura y área del conocimiento y hacemos clic en el botón **“Siguiente”**.

Así como en el anterior ejercicio y teniendo en cuenta que estamos trabajando con un plan “free”, no podemos configurar la privacidad, ni el modo de ejecución de la actividad a menos que contratáramos un plan “Premium”. Entonces, trabajaremos con lo que permite hacer el plan free, que corresponde a la configuración del límite de tiempo, botones de ayuda, e incluir las palabras. **Veamos...**

Podemos añadir las palabras del crucigrama a través de texto, imagen y audio. **Observemos el procedimiento utilizando texto.**

Configurar Crucigrama

Privacidad Premium

Privacidad Pública
Visible y disponible para todos los usuarios

Modo de ejecución Premium

Ejecución en modo ANÓNIMO Permitido
Cualquier usuario, registrado o no, podrá realizar la actividad

Límite de Tiempo Editar

Límite de Tiempo El usuario no tiene límite de tiempo para realizar la actividad

Botones de ayuda Editar

Botones de ayuda Visibles
Los botones de ayuda letra y ayuda palabra Si estarán disponibles

Palabras incluidas Añadir Palabra

Palabra	Descripción	Tipo
---------	-------------	------

Figura 4.13. Configurar crucigrama.

Lo primero que hacemos es dar clic en el botón **“Añadir palabra”**.

Editar

Editar Palabra CLAUDIA 3

Tipo 1

texto

¿CUÁL ES SU NOMBRE? 2

Feedback 4

CLAUDIA

Enviar

Figura 4.14. Añadir palabras del crucigrama.

1. Seleccionamos la opción **“Texto”**.
2. En este campo, escribimos el enunciado o pregunta.
3. Colocamos la palabra que deben responder los usuarios.
4. Aquí podemos agregar una realimentación para el usuario que esté desarrollando la actividad y luego hacemos clic en el botón **“Enviar”**.

Ahora, veamos el procedimiento a través de la opción imagen.



Figura 4.15. Añadir imagen al crucigrama.

1. Seleccionamos la opción **“Imagen”**.
2. Examinamos la imagen que visualizarán los usuarios como enunciado. Recordemos que la imagen deben estar en formatos: png, jpg, bmp o gif, además no debe superar los 300Kb.
3. Escribimos la palabra que deben responder los usuarios.

Ya hemos visto la forma de ingresar las preguntas a través de imagen y de texto, ahora revisemos el procedimiento para agregarlas a través de audio.



Figura 4.16. Añadir audio al crucigrama.

1. Seleccionamos la opción **“Audio”**.
2. Examinamos el audio en formato .mp3, el cual no debe superar 1Mb de peso.
3. Escribimos la palabra que deben responder los usuarios.

En la siguiente imagen, podemos observar las palabras que hasta el momento hemos ingresado.

Palabras incluidas Añadir Palabra

Palabra	Descripción	Tipo
CLAUDIA	¿CUÁL ES SU NOMBRE?	texto
FAMILIA	Ver imagen	imagen
BOGOTA	¿LUGAR DE NACIMIENTO?	texto
FOTO	Ver imagen	imagen

Crucigrama Generado 2

Generar Otro

		F	F			
B	O	G	O	T	A	
			T		M	
			O		I	
					L	
C	L	A	U	D	I	A
					A	

Figura 4.17. Palabras agregadas al crucigrama.

1. Aquí se van listando las palabras del crucigrama.
2. Observamos cómo va quedando el crucigrama. En caso de añadir más palabras, hacemos clic en el botón **“Generar otro”**.

Recordemos que para poder publicar cualquier actividad que realicemos en *educaplay*, debemos agregar mínimo 3 etiquetas.

Finalmente, previsualizamos y publicamos la actividad obteniendo el siguiente resultado final.

Etiquetas

lengua 11ª Secundaria informática

Añadir Etiquetas

Es necesario establecer al menos 3 etiquetas. Una de ellas debe de establecer el tema de la actividad.

Añadir

Ejemplo:

1 ESO Geografía e Historia Imperio romano

Figura 4.18. Agregar etiquetas al crucigrama.

Explora

100

00:33

Dad Mom

YAMIT

F

Plata Letra Plata Palabra

Compartir

Figura 4.19. Publicar crucigrama.

Hasta aquí hemos visto la forma de crear una adivinanza y un crucigrama en *educaplay*, veamos ahora cómo podemos elaborar una actividad para ordenar palabras.

Iniciamos nuevamente el procedimiento, haciendo clic en el botón **“Crear actividad”**, luego ingresamos los datos generales de la actividad en cada uno de los campos y hacemos clic en el botón **“Siguiente”**.

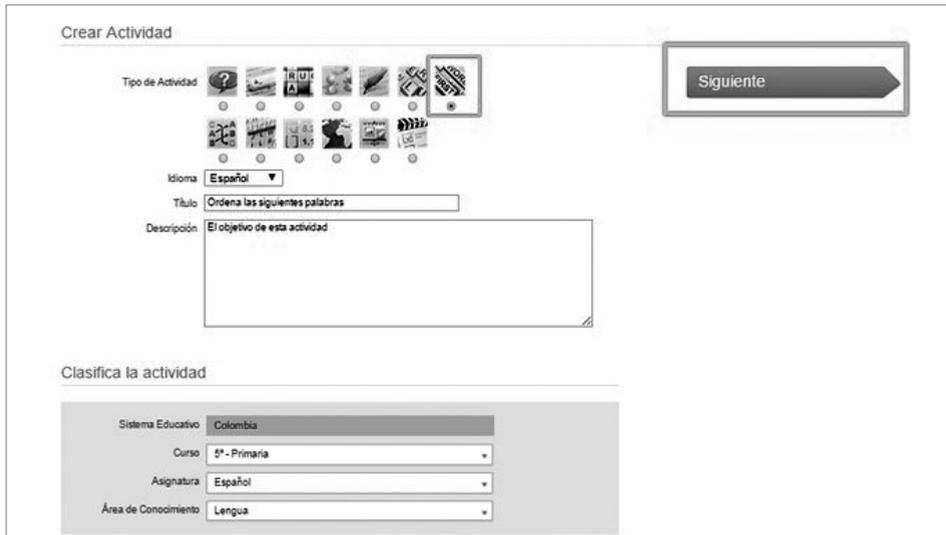


Figura 4.20. Crear actividad “Ordenar palabras”.

Ahora, vamos a configurar los datos generales de la actividad que corresponden a la pregunta, respuesta, número de intentos, límite de tiempo y forma de solución. **Veamos...**



Figura 4.21. Configurar datos generales.

1. Clic en el botón **“Editar”** para configurar los datos generales de la actividad.
2. Aquí ingresamos la pregunta, respuesta, el número de intentos que le vamos a permitir al estudiante, el límite de tiempo calculado en segundos y la forma de solucionar la actividad, para nuestro ejemplo, escogemos **“Arrastrar”**. Luego, hacemos clic en el botón **“Enviar”**.

También podemos agregar un audio de fondo que acompañe la pregunta o enunciado de la actividad. Recordemos que el audio no debe superar 1Mb de tamaño.

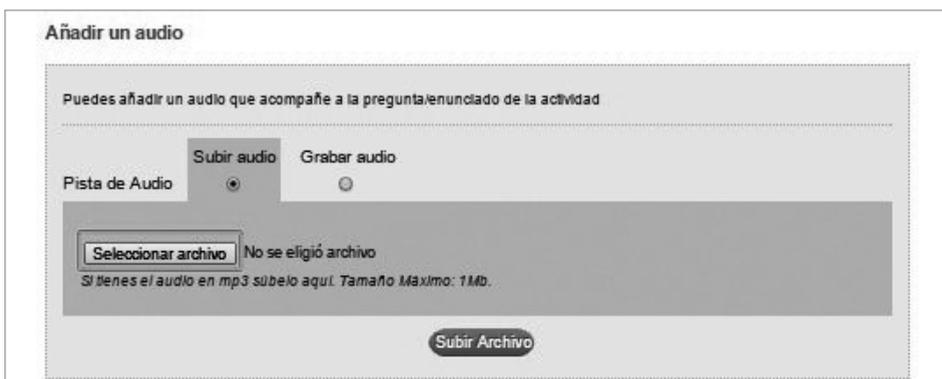


Figura 4.22. Agregar audio a la actividad.

Aquí, ya podemos previsualizar y publicar la actividad logrando un resultado como el que podemos observar en la siguiente figura.

Al igual que en las anteriores actividades, podremos ver el número de intentos permitidos, el puntaje alcanzado y el tiempo restante para la solución de la actividad. **Veamos...**

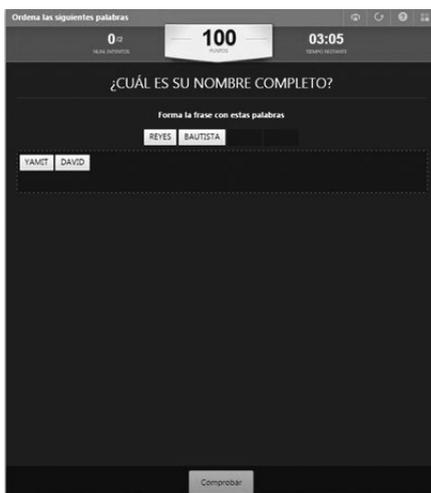


Figura 4.23. Visualizar la actividad.

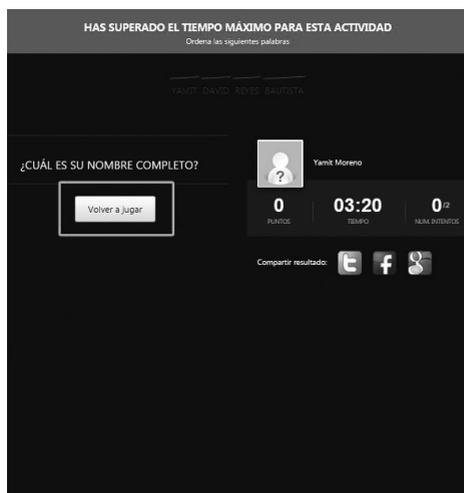


Figura 4.24. Límite de tiempo agotado.

En caso de superar el tiempo para el desarrollo de la actividad, aparecerá un mensaje que se ilustra en la figura 4.24. Cabe anotar que, dependiendo del número de intentos, el usuario podrá volver a jugar.

Bien, para finalizar este capítulo, aprenderemos a crear una sopa de letras en *educaplay*.

Crear sopa de letras

El popular juego de sopa de letras fue inventado por el señor Pedro Ocón de Oro, quien creó diferentes pasatiempos en lenguaje español. Actualmente, la sopa de letras es considerado como un pasatiempo informal, pero que llevado al aula como una actividad de aprendizaje puede ayudar a potenciar la capacidad de concentración y memorización de los estudiantes.

Veamos el procedimiento para crear una sopa de letras autogenerada en *educaplay*.

Al igual que en las anteriores actividades, iniciamos nuevamente el procedimiento haciendo clic en el botón **“Crear actividad”**, luego ingresamos los datos de descripción de la actividad en cada uno de los campos y hacemos clic en el botón **“Siguiente”**.

Crear Actividad

Tipo de Actividad

Idioma: Español

Título: Descubre palabras

Descripción: Esta actividad tiene como objetivo.....

Clasifica la actividad

Sistema Educativo: Colombia

Curso: 8º - Secundaria

Asignatura: Español

Área de Conocimiento: Lengua

Siguiente

Figura 4.25. Crear sopa de letras.

En el siguiente paso, debemos configurar la existencia o no de botones de ayuda para los usuarios, pistas y la dirección de las palabras. **Revisemos...**

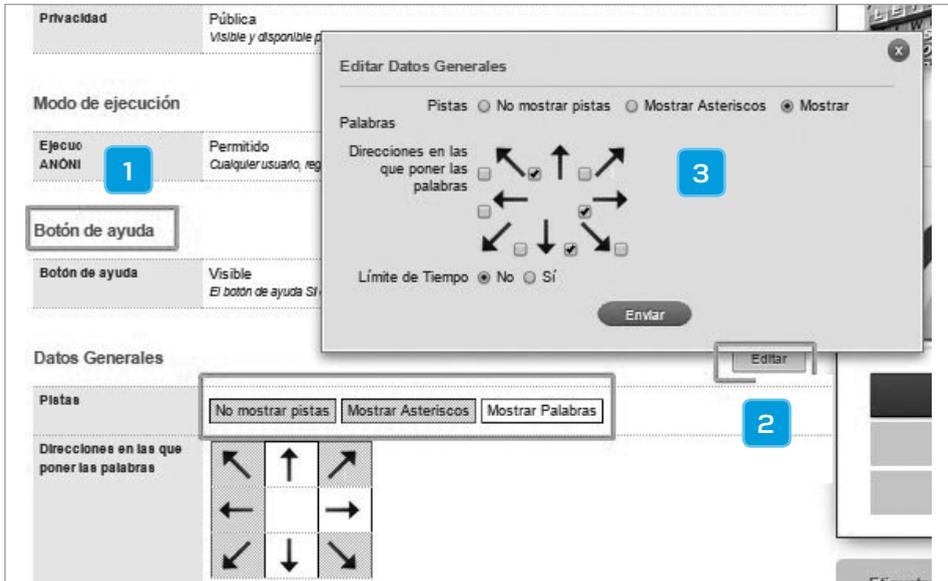


Figura 4.26. Configurar datos generales.

1. Configuramos la visibilidad o no de botones de ayuda.
2. Clic en el botón **"Editar"** para configurar los datos generales de la actividad.
3. Aquí configuramos las pistas, la dirección de las palabras y el límite de tiempo para resolver la actividad y clic en el botón **"Enviar"**.

Ahora, debemos empezar a agregar las palabras que el usuario buscará en la sopa de letras.

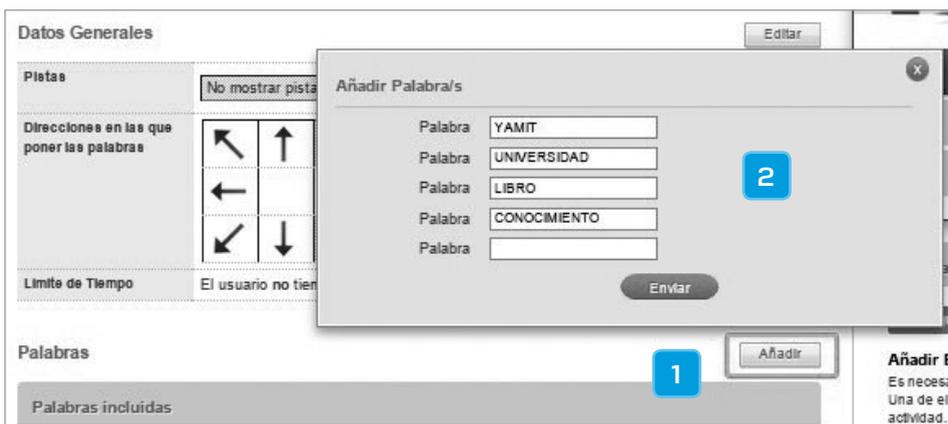


Figura 4.27. Configurar datos generales.

1. Clic en el botón **"Añadir"**.
2. En estos campos escribimos las palabras de la sopa de letras y hacemos clic en el botón **"Enviar"**.

Después de agregar el listado de palabras, podemos previsualizar la forma cómo estarán ubicadas las palabras en la sopa de letras. **Veamos...**

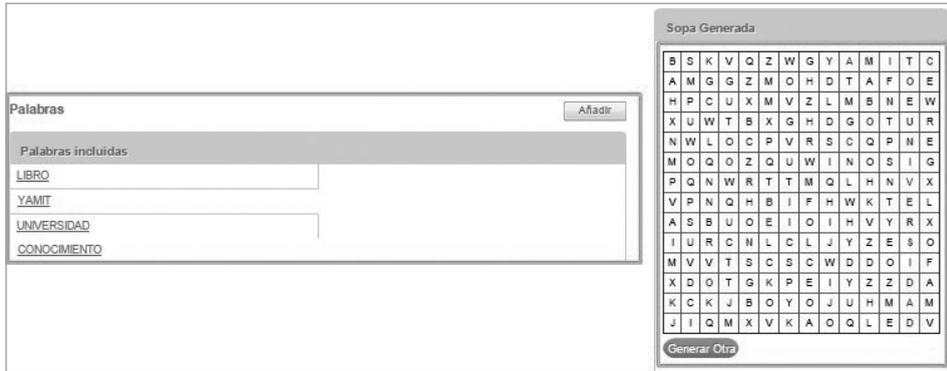


Figura 4.28. Dirección de las palabras en la sopa de letras.

Ahora, visualizamos y publicamos la actividad obteniendo el siguiente resultado.

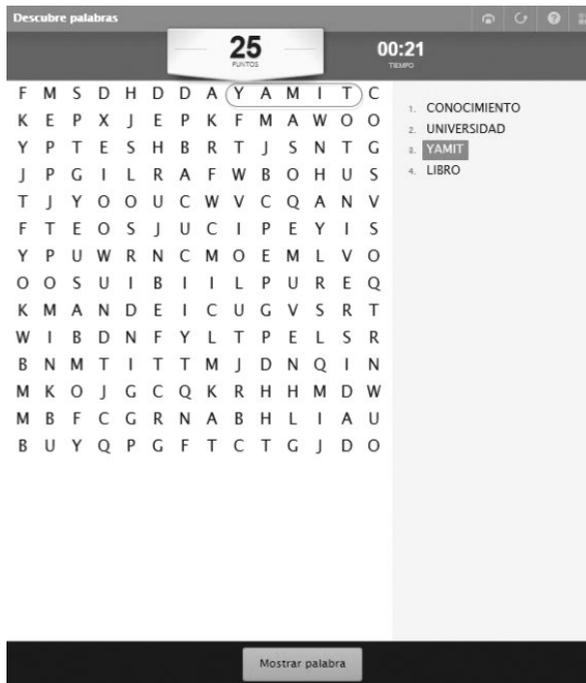


Figura 4.29. Sopa de letras publicada.

Reflexionemos...

- La realimentación debe conducir a fortalecer los conocimientos en los estudiantes y, en consecuencia, mejorar el proceso de evaluación.
- El desempeño académico de los estudiantes puede verse afectado en la medida que se desconozca la realimentación, como un proceso importante para alcanzar los objetivos de aprendizaje.
- Actividades digitales como adivinanzas, crucigramas, ordenar palabras y sopas de letras, resultan ser estrategias novedosas para desarrollar la concentración en el estudiante.

Hemos terminado el desarrollo de este capítulo, pero te invito a realizar la siguiente actividad.

Actividad

¡Apliquemos lo aprendido!

- Teniendo en cuenta las asignaturas que orientas en tu institución, piensa en una temática que resulta compleja para tus estudiantes.
- Una vez definida la temática, elabora 4 actividades en *educaplay* que te permitan reforzar estos temas con tus estudiantes.
- A través del foro, comparte evidencias de la implementación de las actividades en el aula de clase.



“El estudio no se mide por el número de páginas leídas en una noche, ni por la cantidad de libros leídos en un semestre.

Estudiar no es un acto de consumir ideas, sino de crearlas y recrearlas”.

Paulo Freire (1996)

5

Herramientas para el monitoreo y asesoría de procesos académicos

E

ste capítulo está dedicado a conocer herramientas que permitan monitorear y brindar asesoría oportuna a los estudiantes en el marco del desarrollo de un proyecto, ofreciendo procesos de realimentación y seguimiento que garantice las condiciones, para avanzar en su proceso de aprendizaje.

Las características importantes de estas herramientas están asociadas con la disposición para trabajar en grupo sin entorpecer o alterar el aporte de cada sujeto, la eficiencia del almacenamiento y la asesoría oportuna, debido a que son herramientas que trabajan en tiempo real y permiten una comunicación directa o indirecta entre los participantes. La pregunta y respuesta en tiempo real permite disminuir las posibilidades de error.

¡Revisemos atentamente!

Bienvenidos a la unidad didáctica

“Herramientas para el monitoreo y asesoría de proyectos”

Objetivo:

- Conocer el funcionamiento de herramientas que permitan realizar monitoreo y asesoría a proyectos.

Competencias:

Al finalizar la unidad didáctica, el estudiante estará en capacidad de:

- Identificar las funciones básicas de la herramienta *Trello*.
- Conocer el funcionamiento básico de *Skype*.
- Utilizar adecuadamente las herramientas *Trello* y *Skype* para monitorear y asesorar procesos académicos.

Te invito a realizar la siguiente actividad para introducirnos en el tema del capítulo.

Actividad

Realiza una búsqueda de herramientas o aplicaciones que permitan trabajar de forma colaborativa en tiempo real.

Elabora un cuadro comparativo que resalte sus diferencias y similitudes, ventajas y desventajas de su uso.

Comparte tu trabajo a través del foro.

En cualquier experiencia de aprendizaje, es importante tener diferentes estrategias que permitan hacer acompañamiento, seguimiento y asesoría oportuna a los estudiantes, de modo que se vea favorecido el proceso de evaluación, contribuyendo de esta manera en el aprendizaje del estudiante.

Ventajas del monitoreo y la evaluación

- Permite identificar problemas de forma oportuna, para mejorar progresivamente el desempeño del estudiante.
- Facilita la organización y seguimiento de las actividades.
- Determina la pertinencia y logros alcanzados en cada proceso.
- Fortalece la toma de decisiones para realizar intervenciones oportunas, si se requiere.
- Contribuye en el aprendizaje del estudiante.

Existen diversas herramientas en la web que permiten llevar un control de tareas de las actividades asignadas a los estudiantes, permitiendo monitorear el avance porcentual de cada proceso. Una de estas herramientas es *Trello*. **Conozcamos sus funciones...**

Trello

Es una herramienta colaborativa que permite el desarrollo de actividades grupales y la asignación de tareas por participante. Al igual que la mayoría de herramientas

web, es necesario crear una cuenta o suscribirnos previamente antes de realizar cualquier procedimiento. Para realizar el registro, debemos acceder a su página principal en:

Trello
https://trello.com/

Crear cuenta

En la página de *Trello*, hacemos clic en el botón **Regístrese. ¡Es gratis!** y diligenciamos un sencillo formulario con tres datos: nombre, correo electrónico y contraseña. Después de realizar el registro, visitamos nuestro correo electrónico para confirmar la cuenta. Una vez la cuenta ha quedado activa, podemos ingresar a ella con los datos diligenciados previamente.

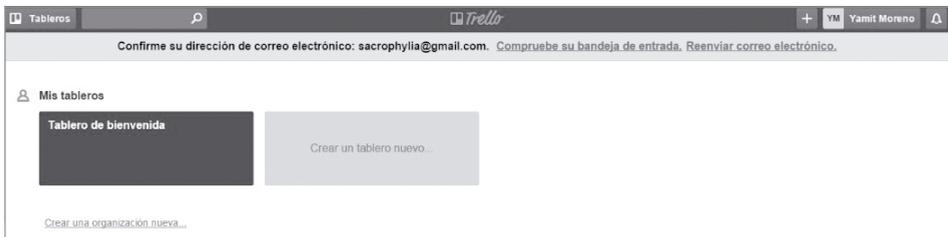


Figura 5.1. Página principal.

Crear tableros

La pantalla principal de *Trello* muestra un tablero de bienvenida con la opción “Crear un tablero nuevo”. Los tableros hacen referencia a una actividad general o proyecto, es aquí donde visualizamos todos nuestros trabajos y dentro de ellos se detallan las actividades que se deben realizar en el marco de desarrollo de un proyecto. **Veamos...**

Para crear nuestro propio tablero, hacemos clic sobre **“Crear un nuevo tablero”**, enseguida se despliega una ventana emergente donde digitamos el nombre del tablero y configuramos su privacidad. Dependerá del creador del tablero si desea dejarlo público o privado, limitando la participación de los colaboradores del proyecto.



Figura 5.2. Nombre del tablero.

Crear listas

Después de crear el tablero, podemos crear una lista. Las listas son las etapas de las actividades, estas pueden contener varias actividades, como, recolección de datos, análisis de los datos, resultados y finalización. Para cada una de estas etapas deberá existir una lista, hacemos clic en la opción **“Añadir una lista”** ubicada en el lado izquierdo de nuestra pantalla. **Observemos...**

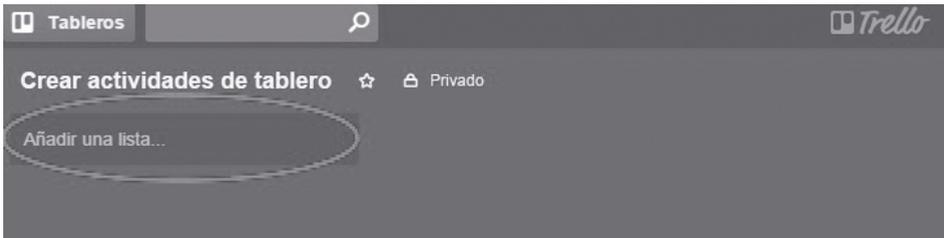


Figura 5.3. Creación de listas.

Crear tarjetas

Una vez tenemos la lista creada, debemos agregar actividades, estas se crean haciendo clic sobre la opción **“Añadir una tarjeta...”**, solo debemos agregar el nombre de la etiqueta y hacer clic en **Añadir**, de esta manera agregamos todas las tarjetas que necesitemos. Cada tarjeta se comporta como una actividad independiente. Después de crear todas las etiquetas necesarias, las podemos cambiar de ubicación, posición y de lista, solo con tener clic sostenido sobre la tarjeta. **Veamos...**

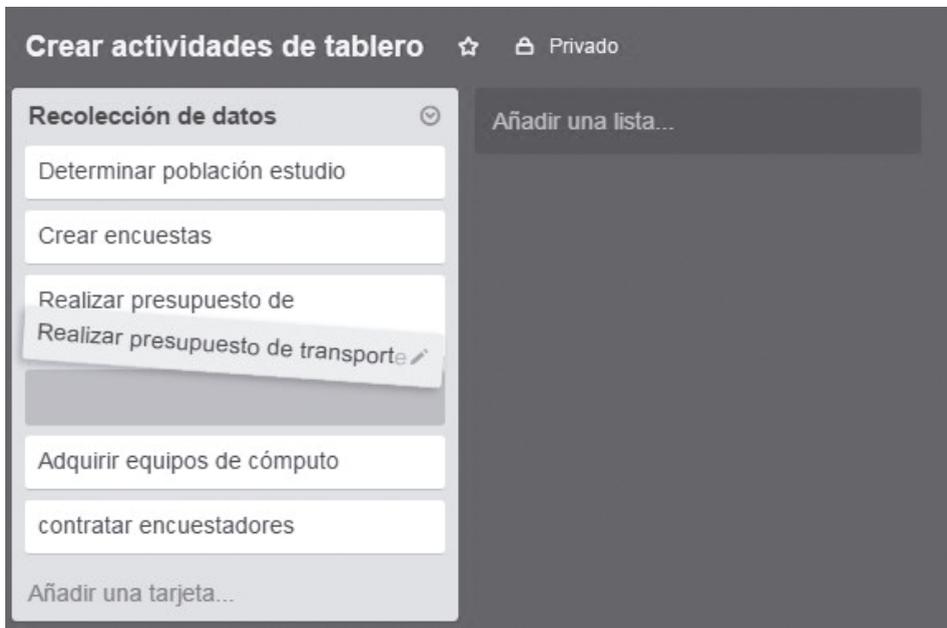


Figura 5.4. Desplazamiento de tarjetas.

Características de las tarjetas

Es necesario realizar varias listas para poder controlar el proceso de avance de una tarea o proyecto. Al hacer clic sobre cada una de las tarjetas aparece una ventana emergente con opciones de la misma, es posible agregar un mensaje por cada una, definir una fecha de vencimiento o asignar una lista de chequeo para dar una vista más detallada de cada actividad.



Figura 5.5. Lista de opciones de tarjetas o actividades.

1. **Miembros:** al ser una herramienta grupal, se deben definir los miembros que participarán en cada actividad (figura 5.6), estos miembros debieron agregarse previamente al proyecto, más adelante explicaremos esta acción. Es importante mencionar que, se pueden agregar varias actividades a un mismo miembro, dependiendo de si se necesita o no de su intervención y apoyo para la culminación de una actividad.

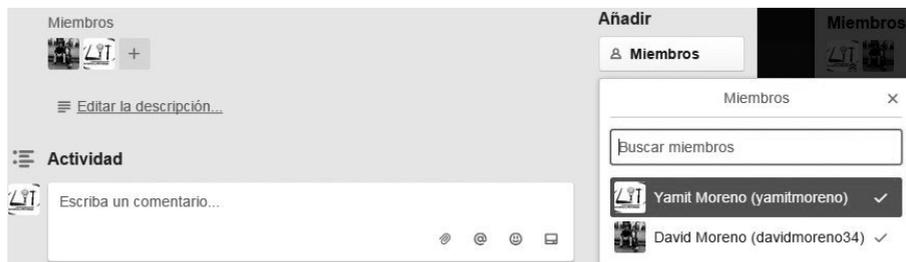


Figura 5.6. Agregar miembros en actividades.

2. **Etiquetas:** para algunas personas es más fácil trabajar con ayudas visuales que con textos descriptivos, *Trello* incorpora a su herramienta la posibilidad de agregar colores en las etiquetas (figura 5.7), podemos escoger de una lista de colores que ofrece con solo dar clic sobre cada uno.

Trello también ofrece la opción **“modo apto para daltónicos”**, los colores se adaptarán para aquellas personas que se dificulta distinguir cada color.



Figura 5.7. Colores para las etiquetas.

3. **Checklist:** además de poder discriminar las etapas de un proyecto en actividades, el *checklist* nos permite detallar aún más cada actividad, agregando campos con casillas de verificación que muestran el porcentaje de avance de cada actividad (figura 5.8).

A medida que damos por terminada una actividad, seleccionamos su casilla de verificación hasta llegar al 100%. *Trello* configura automáticamente el porcentaje de cada detalle, dependiendo la cantidad de estos, y cada vez que seleccionamos una casilla se ve el progreso en la barra horizontal superior.



Figura 5.8. Creación de *checklist*.

4. **Vencimiento:** teniendo en cuenta que todo proyecto tiene un plazo límite de entrega, podemos agregar su fecha de vencimiento, la cual aparecerá en la parte inferior de cada tarjeta. Al llegar el tiempo establecido, esta fecha aparecerá sombreada con color rojo indicando su vencimiento. **Veamos...**



Figura 5.9. Fechas de vencimiento para actividades.

5. **Adjunto:** esta opción permite adjuntar archivos que ayuden en el proceso o que sean resultado del mismo (figura 5.10). *Trello* ofrece la posibilidad de adjuntar archivos almacenados en la nube de diferentes plataformas como: *Google Drive*, *Dropbox*, *Box* y *OneDrive*, además de contar con la opción de buscar en el disco duro del computador.



Figura 5.10. Adjuntar archivos en actividades.

Si adjuntamos imágenes, la última será previsualizada dando un aspecto atractivo y con un toque de personalización.

6. **Mover:** es posible desplazar nuestras etiquetas en cualquier momento y lugar, podemos pasarla a otro tablero, otra lista e incluso moverla de posición entre la misma lista donde se encuentra (figura 5.11). Recordemos que si tenemos un proyecto por etapas, las actividades pasarán por las diferentes etapas hasta llegar a su culminación.



Figura 5.11. Mover etiquetas de ubicación.

7. **Copiar:** esta función permite copiar y pegar tarjetas con sus respectivos atributos a un lugar determinado (figura 5.12). Podemos copiar archivos, *checklist*, etiquetas o únicamente la actividad.
8. **Suscribirse:** al seleccionar esta opción, se enviará a través de correo electrónico todos los cambios que sufra esta tarjeta en el transcurso del proyecto.
9. **Archivar:** al archivar podemos quitar la tarjeta de la lista o si deseamos eliminarla del todo, si únicamente la archivamos, es posible volverla a publicar más adelante en caso de necesitarse.
10. Podemos documentar todo el proceso mediante mensajes e informar a determinado miembro sobre el proceso actual. También es posible determinar para qué miembro va asignado el mensaje y adjuntarle un archivo, emoticón o tarjeta.

Agregar miembros

Anteriormente, hablábamos de agregar miembros en actividades para que participaran de ella como grupo de trabajo. Para esta acción, hacemos clic en el enlace “**Mostrar Menú**” que está ubicado en la parte superior derecha de la pantalla, el cual despliega un panel que detalla cada actividad o modificación realizada en el tablero. **Revisemos...**

En la parte superior del panel, encontramos los miembros que actualmente intervienen en este tablero. Para agregar un miembro, hacemos clic sobre el botón y digitamos su correo electrónico, por este mismo medio se le enviará una invitación para que participe en nuestro proyecto con *Trello*. El miembro invitado debe crear su propia cuenta para poder comenzar a trabajar. Una vez nuestro invitado acepte y se registre, aparecerá en nuestra lista de miembros (figura 5.14) y lo podremos incluir en cualquiera de las actividades que deseemos.



Figura 5.12. Copiar tarjetas con elementos internos.

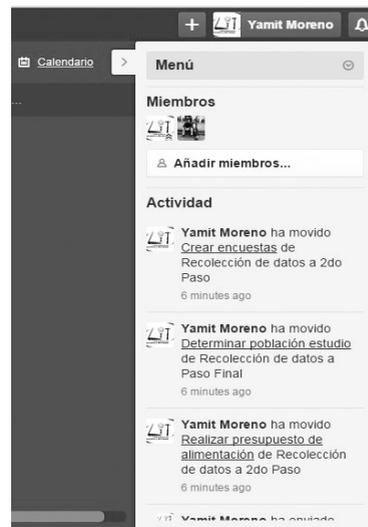


Figura 5.13. Menú emergente.

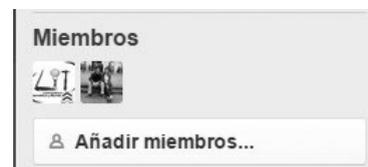


Figura 5.14. Panel de miembros.

Calendario

Cuando agregamos fecha de vencimiento en nuestras tarjetas, aparecerá un enlace junto al menú en la parte superior derecha de la pantalla denominada **“Calendario”**, al hacer clic sobre este aparece un calendario con todas las actividades planteadas por fechas como lo muestra la siguiente figura.

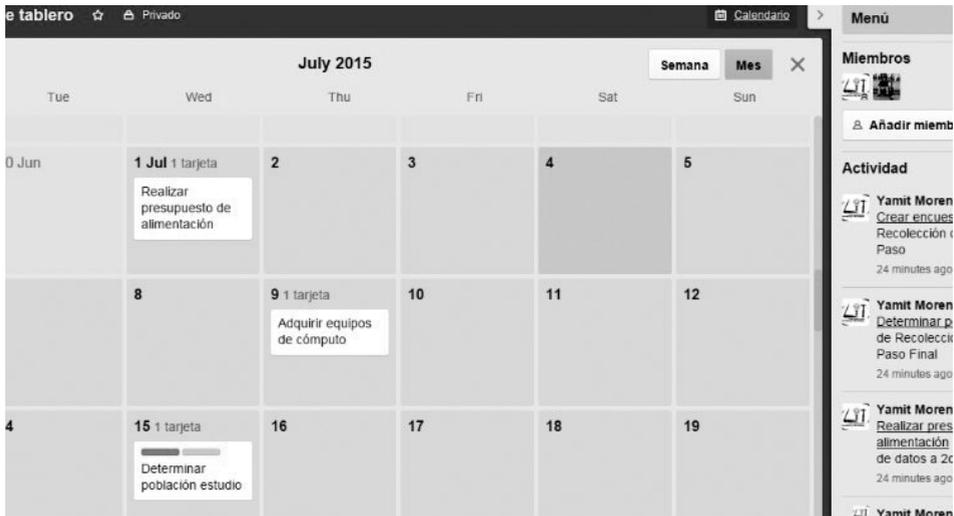


Figura 5.15. Calendario de actividades.

En este momento, ya conocemos las funciones principales de esta novedosa herramienta, así que podemos iniciar la planeación de un proyecto plasmando las etapas y actividades en *Trello*. Esta herramienta facilitará el monitoreo permanente del avance del proyecto.

Veamos ahora una herramienta que permite la asesoría oportuna en cualquier proyecto o proceso académico.

Skype

Skype es una herramienta gratuita que permite realizar llamadas y videollamadas a nuestros contactos, podemos compartir información enviando archivos adjuntos mediante su chat, realizar grupos para compartir información y generar debates en forma colaborativa.

Instalación

Lo primero que debemos hacer es descargar la aplicación desde su página oficial.

skype

<http://www.skype.com/es/>

Estando en la página principal, seleccionamos la versión de *Skype* que se adapte a nuestro sistema operativo. Luego, hacemos clic en el botón **Descargar Skype!**.

Después de descargar nuestro programa, hacemos doble clic sobre el paquete y empezamos el proceso de instalación. Lo primero que debemos seleccionar es el idioma (figura 5.16), con el cual queremos que se configure nuestra interfaz de usuario.

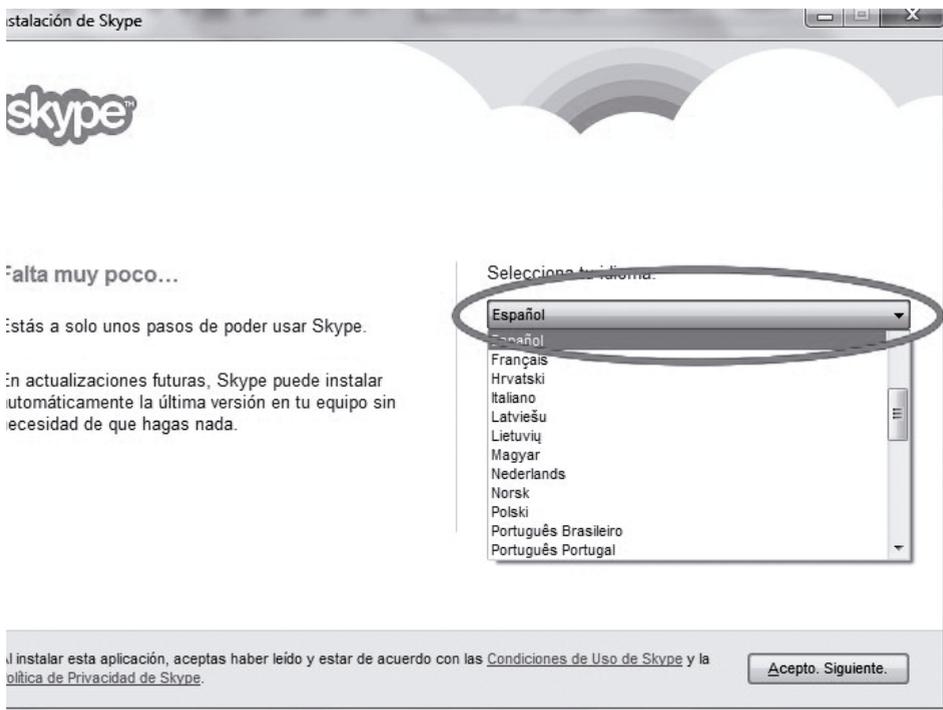


Figura 5.16. Instalación. Selección de idioma de *Skype*.

Después de seleccionar el idioma de instalación, damos clic en el botón **"Acepto. Siguiente."**. Al dar clic en este botón, aceptamos las condiciones y términos que *Skype* tiene para su uso y sus políticas de privacidad.

Ahora, podemos instalar el complemento para realizar llamadas a teléfonos fijos o móviles (figura 5.17). Esta instalación no tiene ningún costo, pero para realizar una llamada de este tipo es necesario realizar una recarga a la cuenta. Aquí únicamente seleccionamos, o no, la casilla de verificación **"Instalar clic para llamar por Skype"**, para nuestro ejercicio no realizaremos ningún tipo de llamada telefónica por este medio.

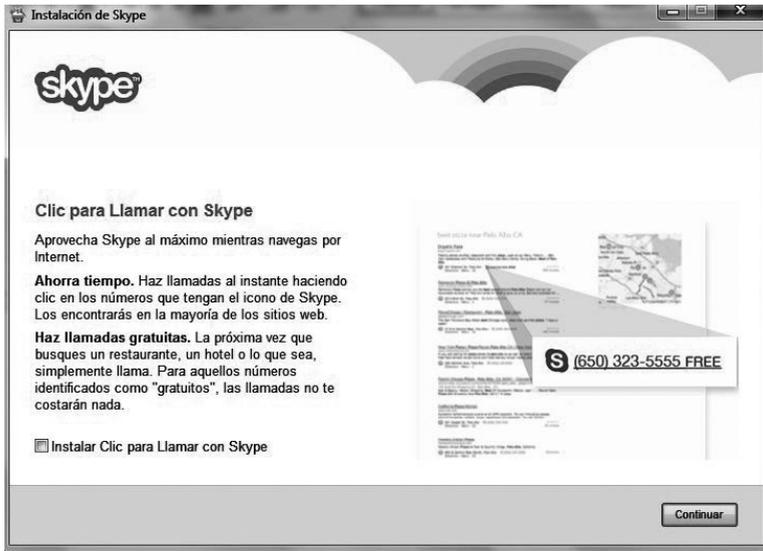


Figura 5.17. Instalación. Activar opción de llamadas a teléfonos.

Damos clic en continuar y aparece una nueva ventana donde nos sugiere un buscador y una página de inicio predeterminados para nuestro navegador (figura 5.18). Esto es opcional y depende del usuario y preferencias.



Figura 5.18. Instalación. Configurar navegador.

Hacemos clic sobre el botón **"Continuar"** y esperamos unos minutos mientras se instala *Skype* en nuestro equipo.

Teniendo ya instalado *Skype*, crearemos una cuenta para empezar a disfrutar de las múltiples opciones que ofrece.



Figura 5.19. Inicio de sesión Skype.

Iniciar sesión

Skype ofrece tres posibilidades de inicio de sesión:

Cuenta Skype: esta cuenta se obtiene al registrarnos directamente en *Skype*. Para registrarnos, hacemos clic en la parte inferior de la pantalla sobre el enlace **“Crear una cuenta”**, donde diligenciaremos un sencillo formulario de inscripción (figura 5.20).

Cuenta Microsoft: son las cuentas de correo creadas en *Outlook*, *Hot-mail* o *Messenger*. Si tenemos correo electrónico en uno de estos portales, no tenemos que crear una cuenta en *Skype* para usarlo.

Facebook: al igual que las cuentas *Microsoft*, podemos acceder a *Skype* utilizando nuestros datos de ingreso a la red social *Facebook*.

Figura 5.20. Formulario de inscripción a Skype.

Interfaz y características

Al iniciar sesión en *Skype*, observamos que la pantalla está dividida verticalmente en 2 partes, en la parte izquierda encontraremos: nuestros datos básicos de usuario (nombre y foto de perfil), un campo para la búsqueda de contactos y la lista de todos nuestros contactos. En la parte derecha observamos las conversaciones y el cuadro de diálogo en la parte inferior para escribir nuestro mensaje.

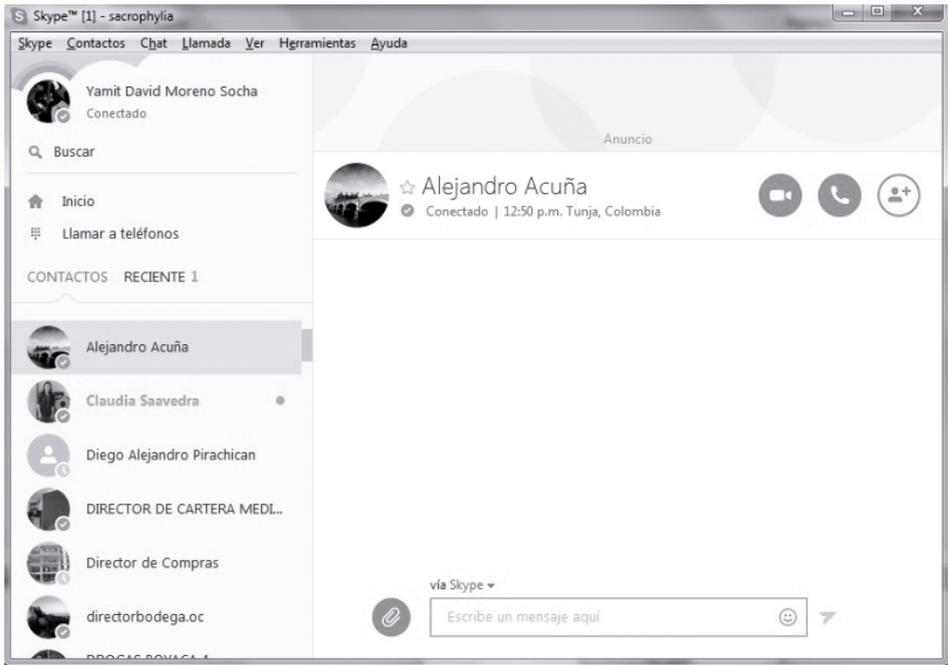


Figura 5.21. Interfaz *Skype*.

Cada vez que nos llegue un mensaje, aparecerá el nombre de nuestro contacto de color naranja indicando que hay un nuevo mensaje sin leer y se establecerá una alerta sonora (sonido) que dura menos de 1 segundo; al hacer clic sobre el contacto que está de color naranja, este volverá a su color normal (negro) dando por leído el mensaje.

Agregar contactos

Para agregar contactos, vamos al campo **“Buscar”** en la parte derecha de la pantalla y digitamos el correo electrónico del contacto, nombre o *Nickname*. Al dar clic sobre el botón **Buscar en Skype**, se inicia una búsqueda en la base de datos de todos los contactos que coinciden con lo escrito en el campo de búsqueda. Los contactos que no hacen parte de nuestra lista aparecen con el símbolo **+**. **Veamos...**

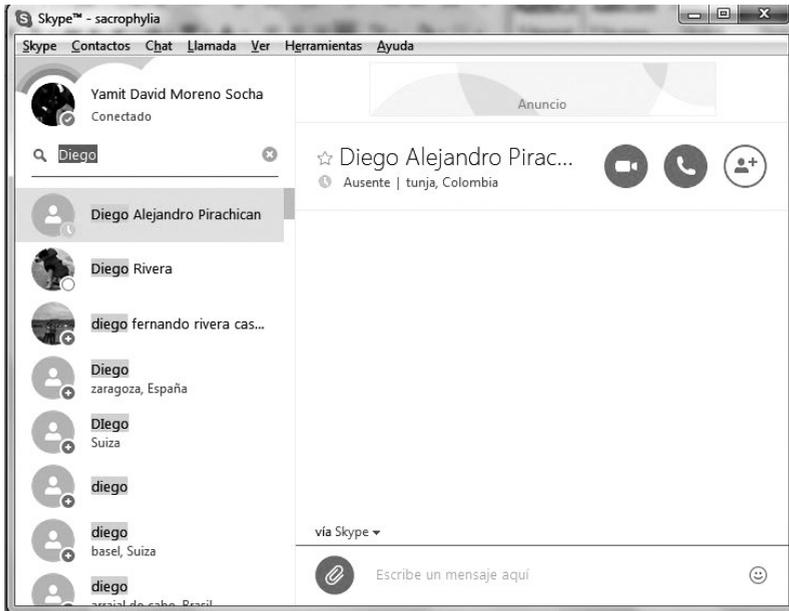


Figura 5.22. Búsqueda de contactos.

Cuando hacemos clic sobre un contacto, en la parte derecha de la pantalla, aparece la opción de añadir el contacto a nuestro círculo (figura 5.23) y se despliega un cuadro de texto donde podemos redactar una invitación para que sea parte de nuestra lista de contactos.



Figura 5.23. Invitación a contactos.

Estados de sesión

Al iniciar sesión en *Skype*, los contactos conectados pueden ver nuestro estado, en algunas ocasiones es necesario cambiarlo, de modo que se les indique el momento apropiado para escribir.



Figura 5.24. Estados de *Skype*.

Los estados de *Skype* son:

- ✔
Conectado: indica la disponibilidad para recibir cualquier tipo de información: mensaje, archivo o llamada y estar dispuesto a recibir cualquier tipo de comunicación.
- ☎
Ausente: nuestros contactos verán que hemos iniciado sesión pero que no estamos frente al computador, el estado cambia a ausente cuando llevamos determinado tiempo de inactividad en el equipo. Este tiempo puede ser configurado desde el menú *herramientas > opciones > configuración general*, y modificamos la cantidad de minutos de inactividad.
- **Ocupado:** nuestros contactos verán que estamos conectados, pero en ese momento no es posible atender el *Skype*, ellos pueden enviar mensajes e incluso intentar llamar pero no recibiremos ningún tipo de alerta sonora.
- **Invisible:** podemos mantenernos conectados, ver nuestros contactos y contactarlos, pero para ellos, nosotros no aparecemos conectados. Esta es una forma de estar activo y no ser molestado.
- **Desconectado:** aparecemos en estado desconectado, aun cuando estamos conectados, pero no podremos recibir ni enviar mensajes o realizar llamadas teniendo este estado.

- 
Solicitud de contacto pendiente: anteriormente vimos cómo enviar una solicitud a un contacto, hasta que ese contacto no nos acepte este símbolo aparecerá junto a él, indicándonos que está en espera de confirmación de invitación.
- 
Llamadas desviadas: si después de cierto tiempo no se contesta una llamada, esta se puede desviar a otra cuenta *Skype*, un teléfono fijo o móvil. Para el desvío de llamadas, es necesario adquirir un crédito utilizando tarjeta de crédito.
- 
Bloqueado: podemos bloquear a aquellos contactos no deseados. Ellos no nos podrán contactar nuevamente desde esa cuenta.

Hasta este momento, ya conocemos algunas funciones y características de *Skype*, que permiten comunicarnos con nuestros contactos, por medio de mensajes instantáneos o llamadas, también es posible llamar a un contacto a un teléfono celular o fijo, para los dos últimos es necesario realizar una recarga a la cuenta con tarjeta de crédito. **En nuestro ejemplo, haremos la llamada a un contacto *Skype*.**

Opciones de contacto

Al dar clic sobre el nombre de un contacto, se habilitan las opciones que se ilustran en la siguiente figura. **Veamos....**

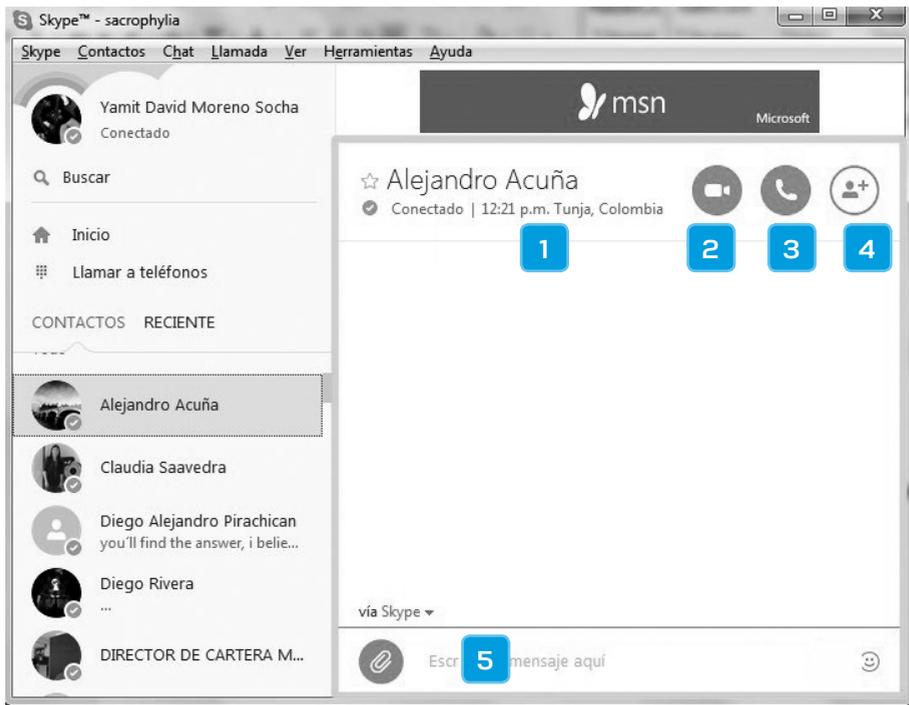


Figura 5.25. Opciones de contacto.

1. **Datos de contacto:** visualiza el nombre, el estado, la hora de la última conexión y su ciudad de procedencia.
2. **Videollamada:** si nuestro contacto tiene cámara, vemos la señal en vivo; de lo contrario, solo veremos su imagen de contacto (ver figura 5.26). Existen opciones que se pueden ejecutar durante la llamada:
 - Habilitar e inhabilitar la *webcam*.
 - Habilitar e inhabilitar el micrófono.
 - Invitar más contactos a la llamada.
 - Finalizar conversación (Llamada).
 - Calidad de la llamada, entre mayor número de líneas tenga, mejor la calidad.
 - Habilitar los mensajes durante la llamada.

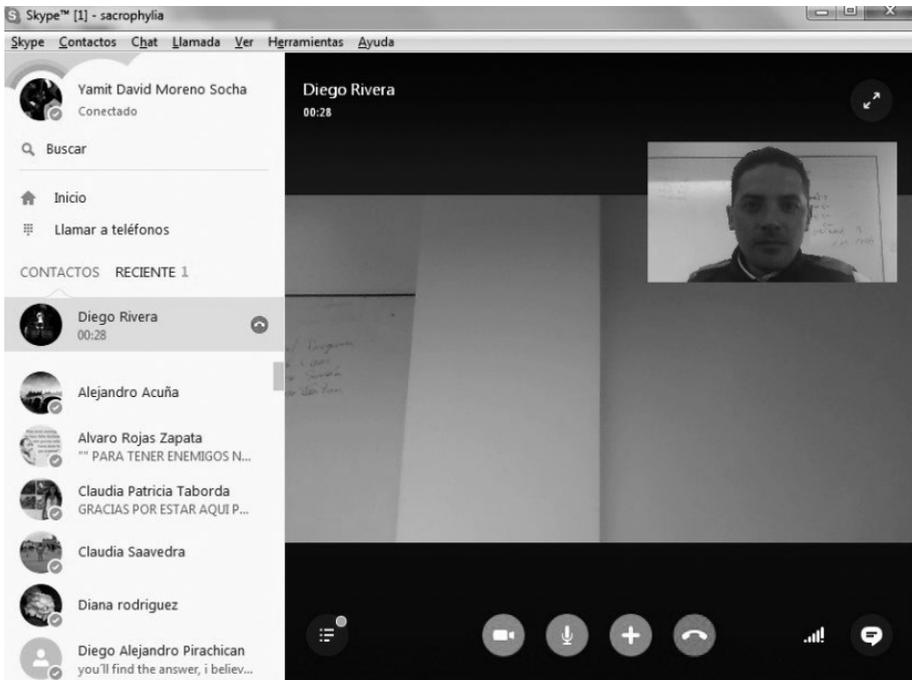


Figura 5.26. Videollamada.

3. La opción **“Llamada”** tiene las mismas opciones que videollamada, en este caso la *webcam* está inactiva. La comunicación es solo por audio.
4. Permite realizar grupos de contactos.

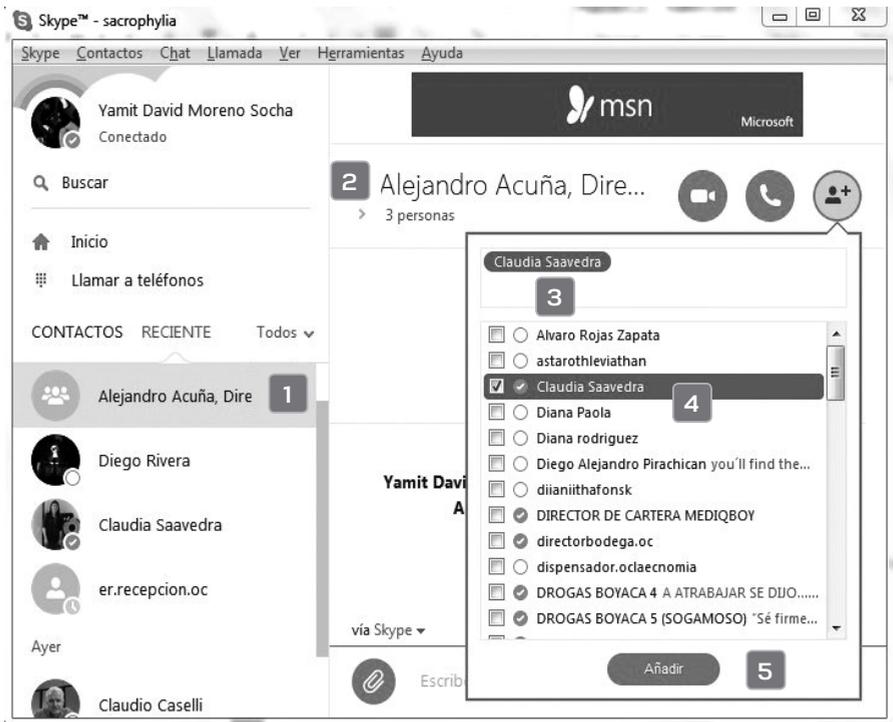


Figura 5.27. Crear grupos.

1. Indicamos el nombre del grupo que se creará.
2. Número de contactos que se encuentran actualmente en el grupo y nombre del mismo. **Observemos...**



Figura 5.28. Modificar nombre de grupos o contactos.

Desde este panel, se configuran si se quieren informar las novedades al administrador, hacer visible el historial a todos los contactos y crear vínculos para otros contactos.

3. Lista de los contactos que se van seleccionando para hacer parte del grupo.

4. Listado de todos los contactos para agregarlos a un grupo.
5. Finalizar.
5. Panel para digitar los mensajes, es posible adjuntar archivos haciendo clic en el icono .
6. Los emoticonos permiten expresar diferentes emociones a través del mensaje. *Skype* cuenta con una cantidad considerable de ellos.

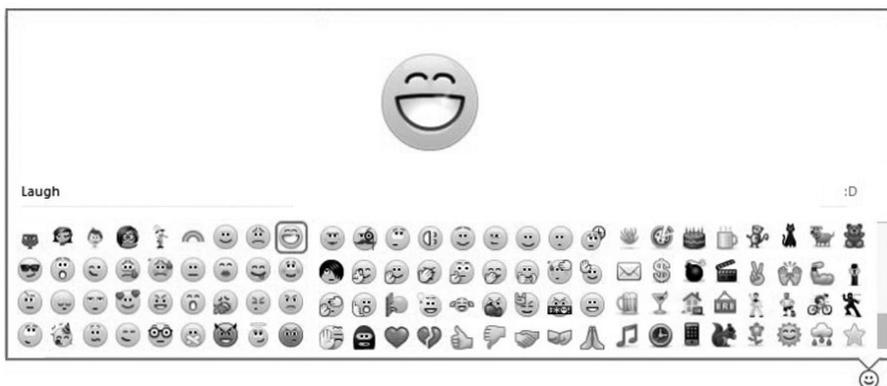


Figura 5.29. Emoticonos *Skype*.

Reflexionemos...

- Las herramientas de monitoreo facilitan el control sobre el avance y desarrollo de un proyecto, permitiendo la toma de decisiones de manera oportuna.
- Herramientas como *Skype* facilitan procesos de asesoría en tiempo real y realimentación permanente.
- El uso de herramientas colaborativas favorece el desarrollo de tareas dentro de un equipo de trabajo.

Hemos terminado el desarrollo de este capítulo, pero te invito a realizar la siguiente actividad.

Actividad

¡Apliquemos lo aprendido!

- En un grupo de cinco estudiantes, elabore un proyecto que tenga una intención pedagógica.
- Utilizando la herramienta *Trello*, organice las etapas y actividades que se desarrollarán en el proyecto y asigne un rol a cada participante.
- Programe una reunión a través de *Skype* para debatir asuntos del proyecto y presente evidencias del encuentro.

Comparte a través del foro los resultados obtenidos.



“El evaluador es un educador; su éxito debe ser juzgado por lo que otros aprenden”.

Cronbach (1989)

6 Tendencias en la evaluación e-learning

Este capítulo está orientado a reconocer las características principales de la modalidad *e-learning*, así como sus dificultades y beneficios en términos de aprendizaje. También, expone las posibilidades que ofrece la evaluación entre pares dentro de un proceso de formación en línea.

Otro de los tópicos que se abordan en este capítulo, está asociado con plataformas tecnológicas de *software* libre y comercial para adelantar procesos de formación virtual.

¡Revisemos atentamente!

Bienvenidos a la unidad didáctica

“Tendencias en la evaluación e-learning”

Objetivo:

- Conocer aspectos generales sobre tendencias en la evaluación *e-learning*.

Competencias:

Al finalizar la unidad didáctica, el estudiante estará en capacidad de:

- Reconocer generalidades de la modalidad de aprendizaje *e-learning*.
- Explorar plataformas tecnológicas de *software* libre y comercial para implementar procesos de educación virtual.
- Identificar aspectos claves en las tendencias de evaluación parcial y global del *e-learning*.

Te invito a realizar la siguiente actividad para introducirnos en el tema del capítulo.

Actividad

Desde lo que conoces acerca de la modalidad *e-learning*, responde las siguientes preguntas.

- ¿Estás de acuerdo con la formación a través de una modalidad *e-learning*? Justifica tu respuesta.
- ¿Qué posibilidades ofrece el *e-learning* a la educación?
- ¿Cuáles considera que son las principales falencias de la formación *e-learning*?

Comparte tu trabajo a través del foro.

El e-learning

El *e-learning*, o aprendizaje electrónico, se define como una modalidad de formación en línea, que promueve la participación e interacción de los usuarios, utilizando herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica. Bajo esta modalidad, se ve beneficiado el trabajo autónomo del estudiante, debido a la flexibilidad curricular que ofrece.

Algunos de los inconvenientes por los que se ha visto afectada esta modalidad, están asociados con el tecnocentrismo, donde prima la tecnología antes que la pedagogía. Este error ha ocasionado que el *e-learning* tenga altos índices de deserción y mortalidad académica. Otra problemática común que se le otorga, es la de replicar la formación presencial a través de un escenario virtual, sin transformar acciones que respondan a la incorporación pedagógica de las TIC.

Ventajas

- Permite a los estudiantes avanzar a su propio ritmo de aprendizaje.
- Incorpora diferentes tipos de medios y materiales audiovisuales.
- Busca que los contenidos tengan una difusión multicanal y multi-formato.
- Flexibiliza condiciones de tiempo y espacio.
- El alumno dispone de un amplio conjunto de información.

- Combina elementos multimediales, haciendo más interactivo el proceso de formación.
- Fortalece procesos de formación colaborativos.
- Disminuye los costos en desplazamiento.
- Acceso a estudios de personas que, por su condición, no pueden asistir a un aula convencional.
- Disponibilidad de material web todo el tiempo.

Desventajas

- Existe una brecha digital y generacional.
- Demanda más tiempo por parte del docente.
- Falta de cultura del estudiante para el trabajo autónomo.
- La calidad de formación disminuye si el tutor no ofrece procesos de realimentación permanentes.
- Falta de motivación.
- Altos índices de deserción.
- Hay una resistencia a la migración de la educación tradicional.
- Alto número de estudiantes por docente.

Instrumentos de evaluación

Los instrumentos o técnicas de evaluación comúnmente utilizadas bajo una modalidad *e-learning* son:

- Cuestionarios en línea.
- Casos prácticos.
- Ejercicios interactivos.
- Foros de discusión.
- Trabajo grupales.
- Entrega de tareas.
- Proyectos colaborativos.

Herramientas de comunicación

En el marco de una modalidad virtual, la comunicación se logra a través de herramientas sincrónicas y asincrónicas. **Veamos algunas...**

Tabla 6.1. Herramientas sincrónicas y asincrónicas.

HERRAMIENTAS SINCRÓNICAS	HERRAMIENTAS ASINCRÓNICAS
<ul style="list-style-type: none"> • Chat • Videoconferencia • Mensajería instantánea 	<ul style="list-style-type: none"> • Foro • Blog • Wiki • E-mail

Nota: Elaboración propia.

Para puntualizar sobre algunos aspectos generales del *e-learning*, te invito a observar atentamente el siguiente video. Visita la página web.

› <https://www.youtube.com/watch?v=GCW1LzdzFsU>

Conozcamos la mirada de algunos autores acerca del *e-learning*.

Cabero (2006) afirma que:

El *e-learning* se nos presenta como una de las estrategias formativas que puede resolver muchos de los problemas educativos con que nos encontramos, que van desde el aislamiento geográfico del estudiante de los centros del saber hasta la necesidad de perfeccionamiento constante que nos introduce la sociedad del conocimiento (p. 2).

Por otro lado, Relan & Gillani (1997, citado en Marcelo, 2002), lo definen como "la aplicación de un repertorio de estrategias instruccionales orientadas cognitivamente, y llevadas a cabo en un ambiente de aprendizaje constructivista y colaborativo, utilizando los atributos y recursos de Internet." (p. 25).

Finalmente, vale la pena mencionar la apreciación de Badrul Khan (2005, citado en Capacho, 2011), quien afirma que:

El *e-learning* puede ser definido como un enfoque innovador para ofertar ambientes y facilidades de aprendizaje bien diseñadas, centradas en el aprendizaje, e interactivas con cualquier persona, en cualquier lugar y en cualquier tiempo utilizando los atributos y recursos de varias tecnologías digitales acompañadas de otras formas de materiales apropiados para el aprendizaje en ambientes abiertos, flexibles y distribuidos (p. 3).

Luego de este recorrido por los aspectos generales de la modalidad de formación *e-learning*, entremos a revisar las tendencias de la evaluación en el *e-learning*.

Evaluación entre pares en el *e-learning*

Es una estrategia de evaluación comúnmente utilizada en escenarios de formación virtual, que contempla la participación de los estudiantes para agilizar procesos de evaluación y ofrecer una revisión holística de una tarea o actividad. Esta evaluación consiste en una dinámica de trabajo en la que un grupo de estudiantes se evalúan entre sí.

Actualmente, esta forma de evaluar es muy utilizada en escenarios de formación masiva, aunque algunas investigaciones han dejado en evidencia las dificultades que conlleva dentro del proceso educativo.

En la siguiente figura, podemos observar un diagrama propuesto por Ibarra & Gómez (2012, p. 6), para estructurar la evaluación entre pares desde una mirada organizativa.

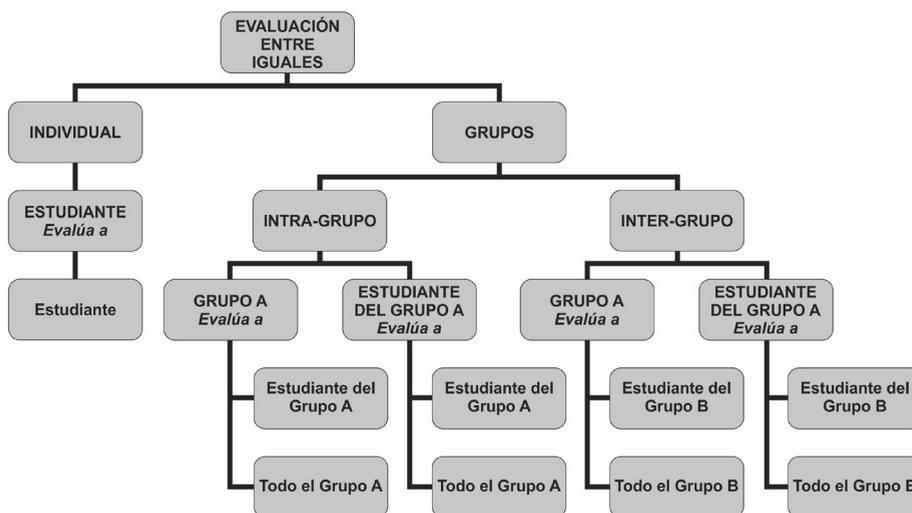


Figura 6.1. Tipos de evaluación entre pares.

Conozcamos un poco sobre los beneficios y dificultades que ofrece la evaluación entre pares en un proceso de aprendizaje.

Beneficios de la evaluación entre pares

- El estudiante puede desarrollar la capacidad de jurado evaluador para emitir un juicio.
- Contribuye al desarrollo de competencias académicas e investigativas.
- Fomenta el pensamiento crítico y reflexivo en los estudiantes.
- Se reciben procesos de realimentación desde diferentes miradas.
- El estudiante asume una responsabilidad en su propio proceso de evaluación y en el de sus compañeros.
- Promueve la colaboración y la cooperación entre estudiantes.
- Aumenta la seguridad en el desempeño académico del estudiante.
- Para emitir un juicio, el estudiante debe documentarse y conocer sobre la temática que va a evaluar, por lo que este tipo de evaluación promueve el aprendizaje autónomo.

Dificultades de la evaluación entre pares

- Desequilibrio entre la calificación emitida por el docente frente a la que otorga el estudiante evaluador.
- Se cuestionan las habilidades de los estudiantes para evaluar a su par.
- Existe desconocimiento de la validez de esta técnica de evaluación.
- En algunos casos, los estudiantes sobrevaloran la calificación de sus compañeros.
- Puede ocurrir que algunos estudiantes aprovechen esta forma de evaluación para beneficio propio.

Como podemos observar, este tipo de evaluación presenta algunas dificultades para su implementación, pero también son muchos los beneficios que puede ofrecer en un proceso de aprendizaje.

En la siguiente figura, se puede observar un modelo propuesto por Falchikov (2005) que explica cómo aplicar procesos de autoevaluación y evaluación entre pares.

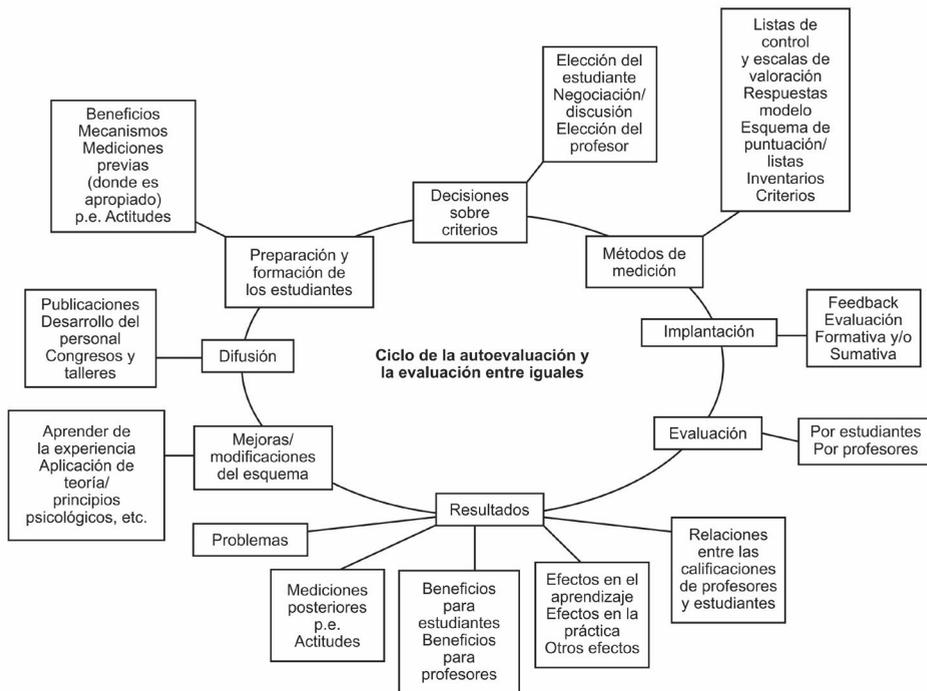


Figura 6.2. Cómo llevar a la práctica autoevaluación y evaluación entre iguales (Falchikov, 2005, p. 125).

Tendencias de la evaluación en el *e-learning*

La evaluación en el *e-learning* ha generado muchas expectativas a nivel pedagógico y tecnológico en términos de calidad, por lo que es importante entrar a revisar los aspectos de evaluación que se tienen en cuenta en una modalidad como el *e-learning*.

Según Sangrá (2001, citado por Rubio, 2003), existen dos tendencias de evaluación en el *e-learning* como son: enfoque parcial y enfoque global.

Enfoque Parcial

En el enfoque parcial, se orienta a la evaluación de cuatro aspectos importantes, como lo son: la actividad formativa, los materiales de formación, las plataformas tecnológicas y la relación coste/beneficio.

- **La actividad formativa**

Este aspecto está orientado a verificar el cumplimiento de los objetivos dentro de un proceso de aprendizaje, el desempeño y la realimentación, utilizando la evaluación diagnóstica, formativa y sumativa.

Existen algunos modelos para evaluar la calidad del *e-learning*. **Veamos...**

Modelo de los cinco niveles de evaluación de Marshall & Shriver (en McArdle, 1999)

Este modelo busca que, a través de la evaluación de los siguientes criterios, el estudiante que se está formando bajo una modalidad virtual, alcance los conocimientos y las destrezas necesarias.

Tabla 6.2. Modelo de los cinco niveles de evaluación de Marshall and Shriver (en McArdle, 1999).

CRITERIO	DESCRIPCIÓN
Docencia	Aquí se evalúan las competencias digitales que tiene el docente para asumir el rol de tutor virtual.
Materiales del curso	La evaluación de los materiales está sujeta a la percepción de los estudiantes, teniendo en cuenta criterios de: calidad, efectividad y pertinencia.
Currículum	Los contenidos son evaluados siguiendo exigentes técnicas de evaluación.
Módulos de los cursos	Se evalúa la estructura y organización de cada uno de los módulos del curso.
Transferencias del aprendizaje	Este criterio busca conocer el nivel de aplicación de conocimientos adquiridos, en un escenario profesional.

Nota: Adaptado de Rubio (2003). Enfoques y modelos de evaluación del *e-learning*.

También, para adelantar procesos de evaluación bajo la modalidad *e-learning*, el modelo de los cuatro niveles de Kirkpatrick (1994), se utiliza en diversos escenarios académicos.

Tabla 6.3. Modelo de los cuatro niveles de Kirkpatrick (1994).

CRITERIO	DESCRIPCIÓN
Reacción	Este criterio busca conocer la percepción del estudiante frente a la formación recibida, los materiales entregados y, en general, el escenario de aprendizaje. Para esta prueba, se puede aplicar un instrumento de carácter cualitativo o cuantitativo.
Aprendizaje	Está orientado a conocer los conocimientos, destrezas y habilidades alcanzadas por el estudiante. Se puede aplicar la evaluación formativa y sumativa para garantizar el proceso.
Transferencia	Busca determinar la aplicación de la formación recibida en un escenario profesional.
Impacto	Se analiza el impacto en el medio que tiene el profesional que se forma bajo la modalidad <i>e-learning</i> . Aquí es importante evidenciar que, a través de una modalidad virtual, también se contribuye con el crecimiento social, cultural, educativo y económico.

Nota: Adaptado de Rubio (2003). Enfoques y modelos de evaluación del *e-learning*.

El Modelo Sistémico de Vann Slyke *et al.* (1998) es otra alternativa de evaluación que podemos utilizar en una modalidad *e-learning*.

Tabla 6.4. Modelo Sistémico de Vann Slyke et al (1998).

CRITERIO	DESCRIPCIÓN
Características institucionales	Esta evaluación está orientada a conocer las garantías que ofrece la institución para ofertar programas académicos bajo modalidad <i>e-learning</i> .
Características de los destinatarios de la formación	Aquí se busca caracterizar a los estudiantes que ingresan a recibir el proceso de formación, para atender la diversidad de perfiles.
Características del curso	Se evalúa el curso en general, teniendo en cuenta su metodología y estrategias para su desarrollo.
Características de la formación a distancia	Está orientada a conocer las acciones que se adelantan para familiarizar a docentes, estudiantes e institución con el modelo de formación virtual.

Nota: Adaptado de Rubio (2003). Enfoques y modelos de evaluación del *e-learning*.

En conclusión, hemos revisado algunos modelos que permiten evaluar la actividad formativa en una modalidad *e-learning*.

- **Los materiales de formación**

Los contenidos que se ofrecen a un estudiante, en el marco de una modalidad virtual, toman vital importancia, ya que son el principal emisor de información y dispositivo de interacción entre estudiantes y docentes, por esta razón se debe aplicar una evaluación rigurosa que permita garantizar la calidad y efectividad de los materiales.

Algunos criterios que se tienen en cuenta en este proceso de evaluación son:

- Funcionalidad.
- Veracidad y calidad del contenido.
- Propósitos pedagógicos.
- Estrategias didácticas.
- Interfaz gráfica.
- Interactividad.
- Navegación.
- Actividades de realimentación.
- Evaluación.

Los tipos de materiales que comúnmente se utilizan en esta modalidad son textuales y multimediales para su uso *online* y *offline*.

Para evaluar materiales digitales, existen diferentes instrumentos que facilitan esta labor. Te invito a conocer una rúbrica para evaluar la calidad de los materiales educativos digitales. **Visita la página web.**

› [http://eprints.ucm.es/12533/2/R%C3%BAbrica_calidad_MED_2013_\(2\).pdf](http://eprints.ucm.es/12533/2/R%C3%BAbrica_calidad_MED_2013_(2).pdf)

- **Evaluación de las plataformas tecnológicas**

La evaluación de las plataformas tecnológicas se encamina a garantizar el rendimiento y calidad de las herramientas para implementar un entorno virtual de aprendizaje. Esta plataforma debe ser un entorno dinámico que promueva la participación e interacción entre estudiantes.

En el mercado actual, existe una variedad de plataformas tecnológicas de *software* libre y comercial, disponibles para su implementación en ambientes educativos. La selección dependerá de la institución que ofrece este tipo de formación.

- **Características de fiabilidad de una plataforma tecnológica**

- **Interoperabilidad**

Es la capacidad que tiene la plataforma para interpretar e integrar recursos desde sitios externos, sin ningún tipo de restricción. Así, se mejoran los procesos de gestión de la información y se brinda un mejor servicio al usuario.

- **Soporte**

Es recomendable que se cuente con un equipo de soporte que garantice el correcto funcionamiento de la plataforma y de los materiales que allí se alojen, de esta manera, se evitan traumatismos en el desempeño de docentes y estudiantes.

- **Robustez**

La plataforma seleccionada debe ser un sistema seguro, ágil, eficaz y potente, que ofrezca diferentes servicios y permita la integración de múltiples aplicaciones.

- **Seguridad**

La seguridad de la plataforma es un factor importante para garantizar la privacidad de los usuarios y evitar fugas de información. Se recomienda realizar constantemente *back up* para evitar pérdidas de información.

- **Usabilidad**

La usabilidad de la plataforma debe permitir a los usuarios adelantar procesos efectivos, eficientes y satisfacer sus necesidades. La aplicación de un instrumento al usuario, permitirá conocer su percepción acerca de la misma. En conclusión, es un elemento importante que posibilita el fácil uso y navegación por parte del usuario.

- **Flexibilidad**

La funcionalidad del sistema debe permitir una adaptación fácil a los usuarios. Los recursos y actividades que se compartan en la plataforma, deben estar abiertos y disponibles para que los usuarios los visiten en cualquier momento y lugar, independientemente si se coincide, o no, en tiempo y espacio.

- **Escalabilidad**

Independientemente del número de usuarios registrados, la plataforma estará en capacidad de funcionar en forma ágil y confiable.

- **Interactividad**

El escenario de aprendizaje, en general, debe permitir que el usuario se sienta protagonista, capaz de regular su ritmo de aprendizaje y con posibilidades de intercambiar conocimientos. En la medida que la plataforma integre elementos multimediales, facilitará la interacción recíproca entre docentes y estudiantes.

Otras características importantes que se deben tener en cuenta para la selección de la plataforma son las opciones de seguimiento y evaluación que permite.

- **Herramientas de seguimiento**

La plataforma debe permitir registrar la actividad del estudiante, para que el docente pueda hacer un seguimiento cuidadoso, es decir, verificar la frecuencia con la que visita la página, visualiza contenidos, descarga archivos, participa en las actividades que propone el docente, además los tiempos en cada conexión que realiza a la plataforma. Usualmente, las plataformas tecnológicas emiten un reporte estadístico de la actividad de los estudiantes, que ayuda al docente a analizar su desempeño en el curso.

- **Herramientas de evaluación**

En cuanto a las herramientas de evaluación, la plataforma debe permitir configurar las evaluaciones, incorporando diferentes opciones como:

- Selección múltiple.
- Falso o Verdadero.
- Ordenar palabras o frases.
- Asociar parejas.
- Actividades de arrastre.
- Etiquetas.
- Rellenar espacios.
- Respuesta corta.
- Descripción.

Muchas de las anteriores opciones permiten configurar su calificación automática, facilitando el trabajo del docente.

Finalmente, es importante mencionar que la plataforma debe permitir integrar evaluaciones realizadas desde sitios externos, de esta manera, el proceso de evaluación será más dinámico y llamativo para el estudiante.

Ahora, veamos algunas plataformas tecnológicas comerciales y de *software* libre, que podemos utilizar para implementar un proceso de formación virtual.

Tabla 6.5. Plataformas comerciales.

PLATAFORMAS COMERCIALES	
PLATAFORMA	DESCRIPCIÓN
Blackboard	Es uno de los sistemas gestión del aprendizaje más robusto del mercado que facilita la administración de cursos en línea, además integra diversas herramientas que promueven la comunicación e interacción entre los usuarios. Blackboard es uno de los proveedores más representativos a nivel mundial.
brightspace	Es considerada como una plataforma de aprendizaje fácil, flexible e inteligente que se adapta fácilmente a las necesidades de estudiantes y docentes.
FirstClass	Plataforma educativa que ofrece servicios de administración de cursos y otras modalidades de formación como: cursos formales, personalizados y talleres.
eCollege	Es un sistema integrado de gestión de aprendizaje con una potente infraestructura tecnológica. Brinda la posibilidad a docentes y estudiantes de disfrutar una experiencia de aprendizaje fascinante.

Nota: Elaboración propia.

Ahora, veamos algunas plataformas tecnológicas de *software* libre que permiten el acceso al código fuente para modificarlo y personalizarlo a las necesidades del contexto. Este tipo de herramientas han venido tomado relevancia, debido a las grandes posibilidades de administración de aprendizaje que ofrece.

Tabla 6.6. Plataformas de *software* libre.

PLATAFORMAS DE SOFTWARE LIBRE	
PLATAFORMA	DESCRIPCIÓN
Chamilo	Es una plataforma gratuita para implementar servicios de <i>e-learning</i> que se adapta a diferentes campos educativos. Su estructura está basada en un enfoque constructivista y ofrece un diseño ligero, intuitivo y sencillo que facilita la navegación de estudiantes y docentes.
claroline	Plataforma disponible en varios idiomas que facilita la creación de campus personalizados y fomenta el trabajo en línea. Se destaca que, para su correcto funcionamiento, no requiere un soporte técnico especial.

PLATAFORMAS DE SOFTWARE LIBRE	
PLATAFORMA	DESCRIPCIÓN
Dokeos	Es un potente sistema gestor de aprendizaje que maneja una interfaz gráfica intuitiva y facilita la administración de cursos a docentes. Dentro de las herramientas de comunicación e interacción más significativas están: reuniones en línea y videoconferencias que disminuyen las distancias espaciotemporales.
ATutor	Es una plataforma de código abierto utilizada para administrar cursos y compartir contenido bajo la modalidad <i>e-learning</i> . La navegación de los usuarios se facilita, ya que dispone de herramientas globales, jerárquicas y secuenciales.
moodle	Es una de las plataformas de aprendizaje más populares, de uso gratuito, que ofrece diferentes actividades y recursos para adelantar procesos de aprendizaje.

Nota: Elaboración propia.

Para continuar conociendo sobre plataformas educativas para gestión de aprendizaje, te invito a observar el siguiente video que expone aspectos importantes sobre el tema. **Visita la página web.**

› <https://www.youtube.com/watch?v=cUNH-F70TG0>

Actividad

Teniendo en cuenta el anterior video, realice un mapa mental colaborativo que destaque los aspectos más importantes sobre plataformas educativas.

Comparte tu trabajo a través del foro.

• La relación costo-beneficio

La relación costo-beneficio es otro criterio importante al momento de evaluar una plataforma educativa, ya que se busca analizar el retorno económico que se recibe al invertir en una plataforma o en otra.

Existen modelos y propuestas que permiten determinar la relación entre costo y beneficio, uno de ellos es el modelo de evaluación del ROI para soluciones *e-learning* propuesto por Duart (2001). **En la siguiente tabla se presenta el modelo.**

Tabla 6.7. Modelo de evaluación del ROI para soluciones *e-learning* (Duart, 2001).

	Acciones	Instrumentos de evaluación	
DISEÑAR	Definir los objetivos de la acción formativa.	Redactar objetivos acordes con la estrategia de la institución y con la operativa de la unidad de negocio en la que se va a implementar.	Frases concretas y concisas que expresen <i>qué</i> resultados esperamos conseguir.
	Definir los objetivos de aprendizaje de los participantes.	Redactar objetivos de aprendizaje de acuerdo con los participantes.	Compromiso de cada uno de los participantes con sus objetivos al inicio de la acción formativa. Tabla de relación entre los objetivos de aprendizaje y los resultados esperados.
	Determinar la modalidad formativa (presencial, <i>e-learning</i> , dual, etc.).	Analizar qué modalidad formativa puede alcanzar mejor los objetivos esperados de forma más eficiente.	Tabla comparativa de ventajas e inconvenientes de las modalidades de formación valoradas. Valoración de las resistencias o motivaciones existentes en cada modalidad. Valoración de los costos de introducción de una nueva modalidad formativa en función de los resultados esperados.
	Determinar los beneficios de la acción formativa.	Exponer los beneficios esperados, tanto cuantificables como no, para la organización y para los participantes de la modalidad de formación elegida. Establecer los resultados esperados. Exponer los resultados en datos cuantificables, señalando también logros y beneficios cualitativos esperados. Establecer los niveles de satisfacción esperados (clientes / proveedores; internos o externos).	Lista de beneficios concretos esperados expresados en porcentajes de mejora. Lista de beneficios internos a la unidad de negocio, propios de los participantes y de los clientes y proveedores de la unidad. Lista de logros expresados en períodos cortos de tiempo. Plan de comunicación, interno y/o externo a la propia unidad de negocio, que incluya los objetivos y los logros esperados.
	Determinar los costes de la acción formativa.	Exponer los costes de la modalidad elegida, tanto para la institución como para la unidad de negocio o los participantes.	Lista de costes de la acción formativa.
	Calcular el ROI de la acción formativa.	Analizar los beneficios, las inversiones y los costes en función de los objetivos y resultados esperados.	Cálculo del ROI. Publicación del cálculo del ROI.

		Acciones	Instrumentos de evaluación
IMPLEMENTACIÓN	Desarrollo de la acción formativa.	Desarrollar la acción formativa de acuerdo con la planificación prevista.	Recolección de información durante el proceso. Información sobre el proceso a los participantes y a los beneficiarios de la acción formativa. Corrección de errores de desviación sobre la planificación.
	Evaluación de la acción formativa.	Evaluar la acción a partir de los diferentes instrumentos realizados.	Análisis y difusión de los resultados de la evaluación.
EVALUACIÓN	Evaluación del diseño realizado e implementado.	Valorar mejoras a realizar en el diseño de futuras acciones formativas a partir de las omisiones, debilidades o fortalezas del diseño actual.	Lista de elementos a incorporar, mantener o evitar en futuros diseños de acciones formativas.

Nota: Rubio (2003). Enfoques y modelos de evaluación del *e-learning*.

Hasta aquí, hemos visto la evaluación a través de un enfoque parcial, pasemos a revisar los aspectos generales del enfoque global.

Enfoque global

Este enfoque está orientado a evaluar la gestión de calidad de la implementación de un modelo *e-learning*, para proponer estrategias de mejora continua que alcancen la eficiencia y efectividad en los procesos que se adelanten. En este enfoque se tiene en cuenta sistemas de evaluación centrados en modelos y normas de calidad y sistemas basados en la evaluación comparativa.

Según González (2000), un sistema de calidad en una institución está fundamentado en los siguientes principios:

- Proceso orientado a la satisfacción de las necesidades y expectativas de los destinatarios.
- Mejora permanente de todo lo que la organización pretende alcanzar sobre la base de unos objetivos claros y explícitos.
- La garantía de la calidad de los procesos internos como medida para alcanzar la calidad del producto.
- La prevención, en lugar de la supervisión y detección de errores.

Para cerrar este capítulo, te sugiero una plantilla para el diseño de un curso virtual, donde podrás aplicar los conocimientos adquiridos sobre tendencias de formación virtual. Veamos...

Tabla 6.8. Plantilla para la planeación de un curso virtual.

ORGANIZACIÓN PREVIA	
Título del curso	
Identificación de la necesidad	
Introducción al curso	
Perfil del participante	
Objetivos del curso	
Contenido temático del curso	
DISEÑO INSTRUCCIONAL – METODOLOGÍA ASSURE	
Analizar las características de los estudiantes	
Definir los objetivos de aprendizaje	
Selección de estrategias, metodologías, medios y materiales	
Organizar el escenario de aprendizaje	
Participación de los estudiantes	
Evaluación y revisión	
DISEÑO PEDAGÓGICO	
Definición del modelo pedagógico	
Estrategias de seguimiento	
Estrategias de evaluación	
SELECCIÓN DE LA PLATAFORMA – LMS	
Nombre de la plataforma	
Justifique la selección	
EVALUACIÓN DE LA PERCEPCIÓN DEL CURSO	
Diseñar un instrumento que permita conocer la percepción del estudiante acerca de la formación recibida	

Nota: Elaboración propia.

Reflexionemos...

- El *e-learning* como una modalidad de formación en línea, promueve la participación e interacción de los usuarios, utilizando herramientas de comunicación sincrónica y asincrónica.
- Los contenidos que se ofrecen a un estudiante en el marco de una modalidad virtual toman vital importancia, ya que son el principal emisor de información y dispositivo de interacción.
- En una modalidad *e-learning* se ve beneficiado el trabajo autónomo del estudiante, debido a la flexibilidad curricular que ofrece.
- Algunos de los inconvenientes por los que se ha visto afectada la modalidad virtual, están asociados con el tecnocentrismo, donde prima la tecnología antes que la pedagogía.

Hemos terminado el desarrollo de este capítulo, pero te invito a realizar la siguiente actividad.

Actividad

¡Apliquemos lo aprendido!

Selecciona una temática relacionada con alguna de las asignaturas que orientas y diseña un curso virtual teniendo en cuenta la plantilla sugerida en la última sección de capítulo.

Comparte la plantilla diligenciada a través del foro.



“Jamás acepté que la práctica educativa debería limitarse sólo a la lectura de la palabra, a la lectura del texto, sino que debería incluir la lectura del contexto, la lectura del mundo”.

Paulo Freire (1999)

7 Plataformas educativas para procesos de evaluación

Las plataformas tecnológicas se han convertido en un actor importante dentro del proceso de formación, debido a las posibilidades de interacción, comunicación y gestión que ofrecen. Por esta razón, el presente capítulo está orientado a conocer algunas plataformas que facilitan procesos de seguimiento, acompañamiento y evaluación en el aula.

Aunque en el desarrollo del capítulo se presentan diversos sistemas como apoyo a la evaluación, se profundizará en una llamativa plataforma denominada *edmodo*, la cual ha resultado ser un recurso novedoso y eficaz en el aula.

¡Revisemos atentamente!

Bienvenidos a la unidad didáctica

“Plataformas educativas para procesos de evaluación”

Objetivo:

- Conocer plataformas tecnológicas que faciliten procesos de evaluación y seguimiento en el aula.

Competencias:

Al finalizar la unidad didáctica, el estudiante estará en capacidad de:

- Identificar diferentes plataformas tecnológicas para procesos de seguimiento, acompañamiento y evaluación.
- Reconocer las funciones básicas de la plataforma *edmodo*.
- Utilizar la plataforma *edmodo* como herramienta para la evaluación, el seguimiento y el acompañamiento de los estudiantes.

Te invito a realizar la siguiente actividad para introducirnos en el tema del capítulo.

Actividad

Para introducirnos un poco sobre el tema de plataformas educativas, revisaremos atentamente el siguiente video que brinda un panorama general sobre los usos básicos de una plataforma educativa. **Visita la página web.**

<https://www.youtube.com/watch?v=xT-RdrOaIOI>

Dialoga con tus compañeros sobre los conceptos que se ilustran en el video y tu posición frente al tema.

Plataforma educativa

Es un sistema de gestión de cursos que permite el registro de estudiantes para comunicar, interactuar, compartir recursos, hacer seguimiento y evaluar. También, estas herramientas se conocen como LMS, cuyas siglas corresponden a *Learning Management System* y traduce sistema gestor de aprendizaje.

Hoy en día, este tipo de herramientas han tomado un papel muy importante dentro de los procesos de aprendizaje, ya que flexibilizan procesos entre docentes y estudiantes. Estas plataformas ofrecen herramientas de comunicación síncrona y asíncrona que permiten extender prácticas presenciales a escenarios virtuales apoyando los procesos del aula. Según *The Institute for Academic Technology - IAT* (1997, citado por Álvarez, 2000) son:

Sistemas de apoyo al aprendizaje centrados en el alumno que integran diferentes tecnologías para permitir oportunidades de actividades e interacción de manera asíncrona y en tiempo real. Los modelos están basados en la combinación de una apropiada selección de tecnologías de interacción y trabajo colaborativo con aspectos de sistemas de aprendizaje abierto y a distancia (p. 112).

Veamos algunas características principales de las plataformas educativas.

Características de una plataforma tecnológica educativa

- Facilitan la gestión de usuarios y recursos.
- Favorece procesos de interacción y comunicación entre los actores de un proceso formativo.
- Ofrecen comunicación sincrónica y asincrónica, haciendo uso de herramientas como foros, chat, videoconferencia, entre otros.
- Optimiza procesos de seguimiento y evaluación a estudiantes.
- Promueve la participación de los estudiantes a través de actividades propuestas por el docente.

Vamos a revisar algunas plataformas tecnológicas educativas que podemos utilizar en nuestra institución.

Descripción de herramientas tecnológicas educativas

moodle

Es una plataforma de aprendizaje gratuita, que permite la creación y administración de cursos. Esta plataforma es desarrollada bajo un modelo constructivista social. Se reconoce como una de las plataformas más utilizadas en diferentes escenarios académicos.

coursesites

Servicio en línea que permite enriquecer el curso con elementos sociales y colaborativos, además, se puede aprovechar formulando una metodología de enseñanza participativa donde se incorporen contenidos en la nube. Su versión libre permite la creación máxima de tres cursos.

edmodo

Es una herramienta que combina el componente educativo con el social y ofrece la posibilidad de trabajar, de manera participativa e interactiva, entre estudiantes y docentes. Esta aplicación se convierte en un espacio de aprendizaje dinámico donde se publica y evalúa contenido en línea. Tiene una versión móvil que permite estar conectado todo el tiempo para no perder las novedades y notificaciones de último momento. Su interfaz gráfica es similar a la de una red social.

Es una plataforma que permite y facilita a los docentes crear sus clases integrando diferentes contenidos digitales y, a su vez, permite evaluar la lección programada. Esta herramienta no cuenta con espacios participativos para promover la interacción con los estudiantes, aunque se puede aprovechar lo que ofrece para integrarlo con *edmodo*.

blendspace

eduplifter

Herramienta en línea que permite organizar el trabajo por asignaturas. Se considera que su navegación es muy lenta y escasea de espacios de discusión.

schoology

Es un gestor de aprendizaje en línea con una interfaz llamativa y sencilla de utilizar por estudiantes y docentes. Esta plataforma tiene versión móvil, maximizando así las posibilidades de comunicación e interacción.

easyclass

Plataforma en línea que permite, a docentes, crear grupos virtuales como apoyo a sus asignaturas. A través de estos grupos, pueden compartir y almacenar recursos, gestionar tareas, realizar evaluaciones y promover debates. Es muy fácil de utilizar por estudiantes y docentes.

Las plataformas que revisamos anteriormente son servicios en línea que basta con realizar el registro en la página principal, para empezar a disfrutar de las funcionalidades que ofrece cada herramienta.

Para realizar un ejercicio práctico, utilizaremos la plataforma *edmodo*.

Plataforma *edmodo*

Recordemos que *edmodo* es una herramienta gratuita que se caracteriza por tener una interfaz gráfica intuitiva, similar en funciones y distribución al muro de la red social *Facebook*. Esta plataforma combina herramientas de una red social con elementos de una plataforma educativa, favoreciendo la percepción de los estudiantes, debido a su afinidad por navegar en redes sociales. Es una plataforma que fortalece los procesos comunicativos entre los estudiantes y propicia procesos de interacción entre los mismos.

En la siguiente tabla, observaremos un paralelo entre dos plataformas, una de ellas *edmodo*, que es la que vamos a trabajar.

Tabla 7.1. Comparativo *Moodle* vs. *Edmodo*.

Moodle	Edmodo
Plataforma de aprendizaje	Plataforma de aprendizaje + red social
Modular	Interactivo, Bitácora de publicaciones
Secuencial	Aleatorio
Cursos	Grupos + subgrupos

Nota: Elaboración propia basada en el trabajo de Gómez (2012).

El anterior paralelo refleja que, aunque las dos plataformas fueron pensadas para apoyar procesos de aprendizaje, *Moodle* resulta mucho más lineal y modular, mientras que *edmodo* ofrece más ventajas de índole comunicativo, que pueden ser aprovechadas por los estudiantes. Así mismo, como se mencionó anteriormente, *edmodo* tiene una estructura gráfica similar a la de *Facebook* que facilita su administración por parte de aquellos usuarios que no tienen un conocimiento avanzado en el uso de herramientas tecnológicas. Esta plataforma, también facilita el proceso de evaluación y seguimiento de los estudiantes para analizar su desempeño y cuenta con una aplicación móvil que permite, tanto a docentes como a estudiantes, estar informado de manera permanente con lo que está pasando al interior del grupo.

Resumiendo las bondades de *edmodo*...

- Maneja una interfaz amigable al usuario.
- Permite compartir y almacenar recursos.
- Agiliza procesos de evaluación.
- Favorece la interacción y comunicación.
- Ofrece la posibilidad de hacer seguimiento a los estudiantes.
- Tiene una aplicación móvil.

Bien, iniciemos por crear una cuenta en *edmodo*. Para esto, debemos ingresar a la página principal y hacer el respectivo registro. **Visita la página web.**

› <https://www.edmodo.com/?language=es>

Antes de pasar al uso práctico de *edmodo*, te invito a realizar la siguiente actividad.

Actividad

Lee atentamente **“Edmodo o cómo gestionar la clase comunicativa de forma fácil y eficaz”** y realiza un escrito sobre las bondades que ofrece *edmodo* en procesos educativos.

Comparte el escrito a través del foro.

Registro en *edmodo*

Edmodo permite crear cuentas a docentes, estudiantes y padres de familia. Para nuestro ejercicio, utilizaremos el rol docente. Así que, una vez ingresemos a la página principal de *edmodo*, seleccionamos la opción **“Profesor”**.

edmodo

<https://www.edmodo.com/?language=es>

Aquí, ingresamos una cuenta de correo electrónico, asignamos una contraseña y hacemos clic en el botón **“Regístrate gratis”**.



Figura 7.1. Página principal *edmodo*.

Lo siguiente que hacemos es configurar el perfil de usuario y hacer clic en el botón **“Siguiente”**.

Figura 7.2. Configurar perfil del usuario.

Ahora, configuramos nombre, nivel y área del grupo.

Figura 7.3. Configuración del primer grupo.

Entorno de trabajo de *edmodo*

Aquí, ya podemos disfrutar del entorno de trabajo que nos ofrece *edmodo*. Conozcamos cada una de sus secciones. Observemos...

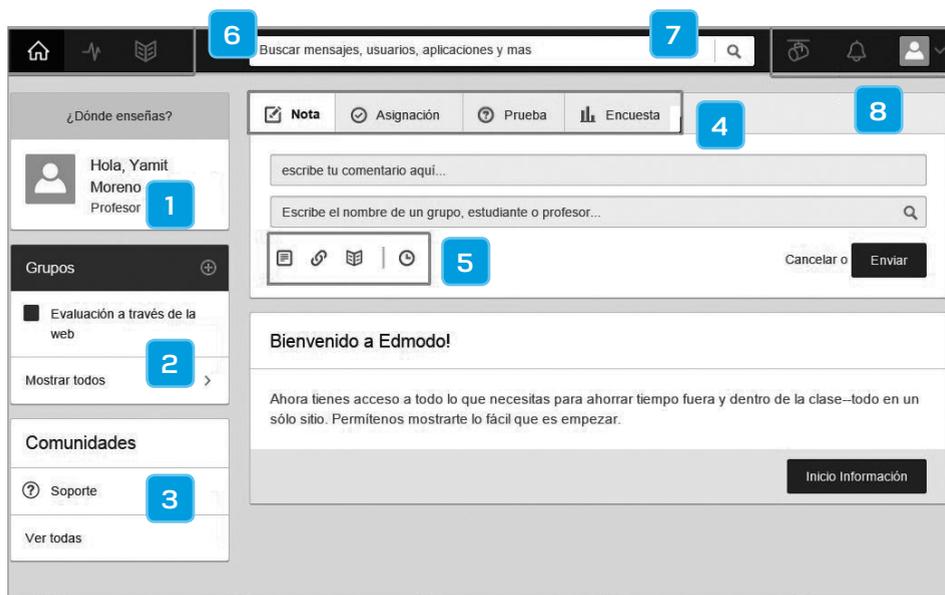


Figura 7.4. Entorno de trabajo de *edmodo*.

1. Observamos los datos de perfil del docente.
2. A través de este panel, podemos ver los grupos que hemos creado.
3. En este espacio se muestran las comunidades a las cuales hacemos parte.
4. Este menú permite compartir, en el grupo, notas de último momento, tareas, evaluaciones y encuestas.
5. Opciones para subir archivos adjuntos o recursos desde la biblioteca de *edmodo*.
6. Estos iconos nos permiten volver a la página principal, ver estadísticas de participación por grupo y acceder a la biblioteca de recursos.
7. Podemos buscar usuarios, mensajes, comunidades y aplicaciones.
8. Aquí podemos configurar el perfil de la cuenta y revisar las notificaciones recibidas.

Después de dar una mirada general al entorno de trabajo de *edmodo*, pasemos a revisar la forma de matricular los estudiantes al grupo.

Matricular estudiantes

Edmodo nos permite matricular estudiantes de una forma muy sencilla. Lo primero que hacemos es clic sobre el nombre del grupo para acceder al mismo.

Una vez hemos ingresado al grupo, *edmodo* nos asigna un código de matriculación, que será el que entreguemos a los estudiantes para que se inscriban al grupo.

Veamos...



Figura 7.5. Listado de grupos creados.



Figura 7.6. Código de matriculación.

1. Con este código, los estudiantes deben ingresar a la página principal de *edmodo* y seleccionar el rol **“estudiante”**. Allí, ingresan el código y sus datos personales para efectuar su matrícula en el grupo creado.

La siguiente imagen ilustra la ventana de registro desde el rol **“Estudiante”**.

Una vez el estudiante termina el proceso de matriculación, el docente recibirá una notificación en su cuenta de *edmodo*, que informa la llegada de un nuevo miembro al grupo.

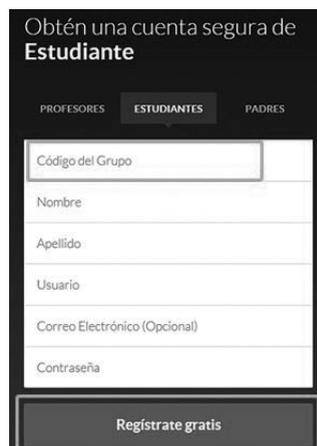


Figura 7.7. Matriculación desde el rol **“Estudiante”**.

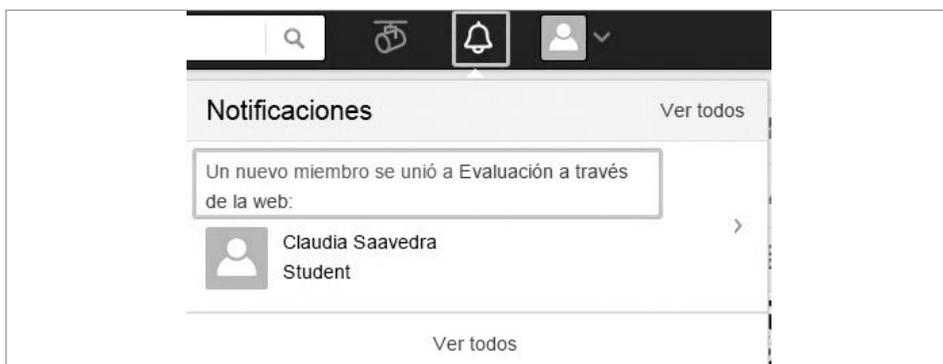


Figura 7.8. Notificación de nuevo miembro al grupo.

El docente podrá visualizar la lista de miembros agregados a su grupo.

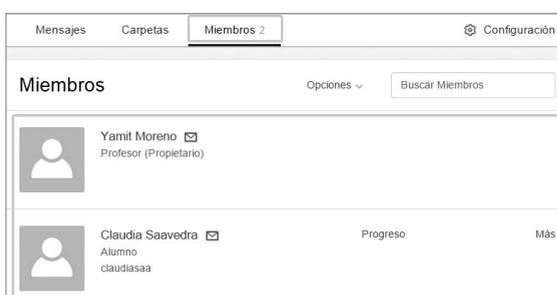


Figura 7.9. Listado de miembros matriculados.

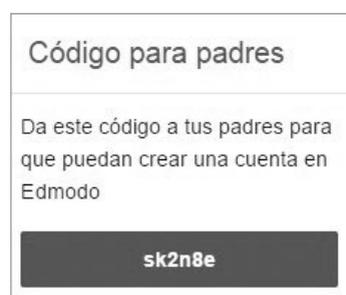


Figura 7.10. Código para padres.

A través de la cuenta de estudiantes, *edmodo* proporciona un código para que los padres se registren y puedan hacer seguimiento del desempeño de sus hijos.

Creación de subgrupos

Tal como habíamos comentado anteriormente, *edmodo* permite crear subgrupos dentro de un grupo, lo que promueve el trabajo interno por equipos, haciendo la participación de los estudiantes mucho más efectiva y dinámica. **Veamos el procedimiento...**



Figura 7.11. Creación de subgrupos.

1. Clic en el botón **“Create a small group”**.
2. Ingresamos el nombre del subgrupo y hacemos clic en el botón **“Crear”**.

Publicar una nota

Las notas en *edmodo* son utilizadas para difundir información, la cual estará disponible a los comentarios de los miembros del grupo.

Lo primero que debemos hacer es ubicarnos en el muro del grupo y seleccionar la opción **“Nota”**.



Figura 7.12. Publicar una nota.

1. Estando en el muro del curso, seleccionamos la opción **“Nota”**.
2. Aquí, escribimos el mensaje que deseamos publicar.
3. Podemos enviar la nota a todo el grupo o seleccionar apenas algunos miembros del grupo.
4. Se puede agregar a la nota, un archivo, un enlace externo, un documento desde la biblioteca de *edmodo* y, adicional, programar la publicación del mensaje. Después, hacemos clic en el botón **“Enviar”**.

Los mensajes publicados pueden recibir **“Me gusta”**, comentarios y compartirse, similar que en la red social *Facebook*. Una vez el mensaje ha sido publicado en el grupo, se observará de la siguiente manera.

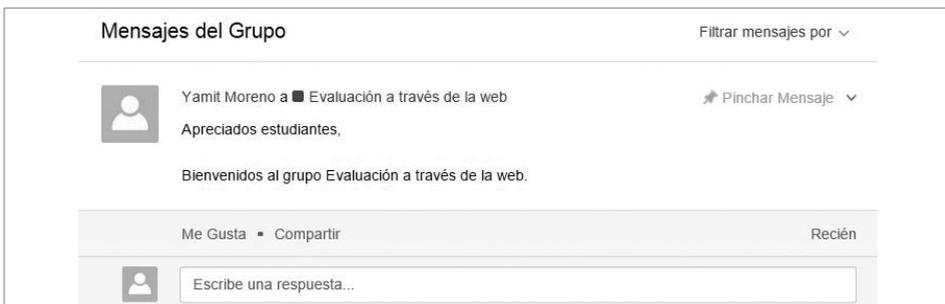


Figura 7.13. Mensaje publicado en el grupo.

En caso de querer eliminar un mensaje en el grupo, utilizamos la siguiente opción (Figura 7.14).

Crear una alerta

Las alertas en *edmodo* permiten a los docentes publicar información importante de último momento. **Veamos...**



Figura 7.14. Eliminar mensaje del grupo.



Figura 7.15. Crear una alerta.

1. Seleccionamos la opción **“Alerta”**.
2. Aquí escribimos el mensaje, el cual no debe superar los 140 caracteres.
3. Podemos enviar la alerta a todo el grupo o seleccionar algunos miembros del grupo.
4. Programamos la fecha y hora que deseamos se pulique la alerta.

Recapitulemos...

Hasta aquí, hemos visto la forma de registrarnos en *edmodo* como docentes, estudiantes y padres, hemos conocido el entorno de trabajo, la forma de matricular estudiantes, crear grupos y subgrupos y publicar una nota o alerta. **Sigamos aprendiendo muchas cosas más acerca de edmodo.**

Crear una evaluación

Esta fascinante herramienta permite crear evaluaciones a través de preguntas de opción múltiple, falso o verdadero, respuesta corta, rellenar espacios y asociar. En un test de *edmodo*, podemos incorporar diferentes tipos de preguntas.

Debemos seleccionar la opción **“Prueba”** y hacer clic en el botón **“Crear una prueba”**.

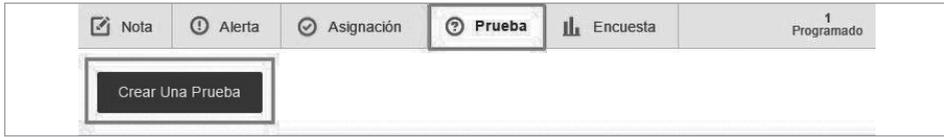


Figura 7.16. Crear una prueba.

Ahora, configuramos los datos generales de la prueba.



Figura 7.17. Configuración de los datos generales de la prueba.

1. Escribimos el título de la prueba.
2. Configuramos el límite de tiempo que tendrán los estudiantes para resolver la prueba.
3. Aquí, seleccionamos el tipo de opciones que se agregarán a la prueba.
4. Una vez hemos terminado la prueba, podemos asignarla a un grupo, previsualizarla e imprimirla.

El siguiente paso es agregar la pregunta y opciones. **Veamos...**

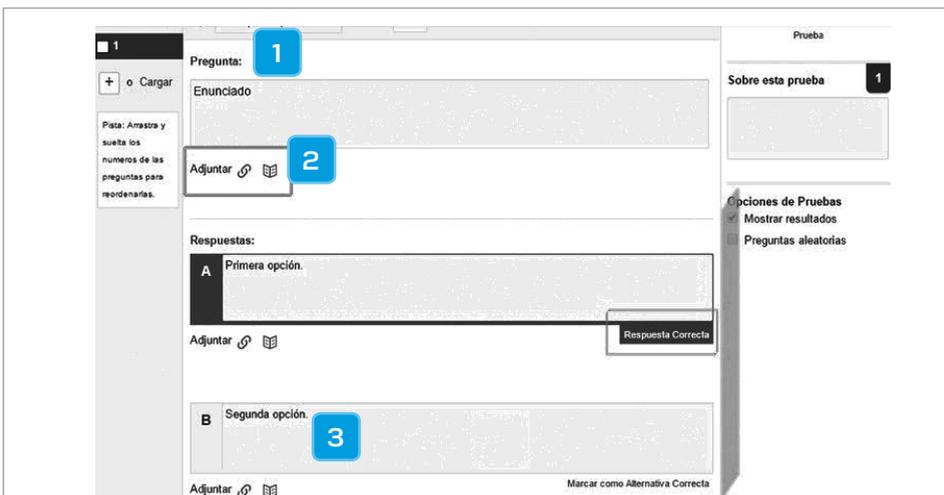


Figura 7.18. Pregunta "Opción múltiple".

1. Escribimos el enunciado de la pregunta.
2. Aquí podemos subir un archivo adjunto o un recurso desde la biblioteca.
3. Seleccionamos la opción correcta, en caso de necesitar más opciones hacemos clic en el botón **“Añadir respuesta”**.

Selecciona el siguiente icono para seguir añadiendo preguntas (Figura 7.19).

Ahora, vamos a agregar una pregunta de Falso o Verdadero. **Veamos...**



Figura 7.19. Agregar preguntas.

Figura 7.20. Pregunta tipo “Verdadero o Falso”.

1. Seleccionamos el tipo de pregunta y el puntaje dentro de la prueba.
2. Escribimos la pregunta y podemos subir un archivo adjunto o recurso desde la biblioteca.
3. Seleccionamos la respuesta correcta.

Otra opción de pregunta que podemos agregar a la prueba es la de **“Rellena los huecos”**.

Figura 7.21. Pregunta “Rellena los huecos”.

1. Aquí, podemos observar el listado de preguntas creadas. Para reordenarlas, hacemos clic sostenido y arrastramos.
2. Ingresamos la frase y, con guion bajo “_”, demarcamos el espacio que deberá rellenar el estudiante.
3. Escribimos la respuesta correcta en cada uno de los huecos creados.

La última opción que podemos agregar a la prueba es **“Asociar o unir”** elementos según corresponda. **Observemos...**

Une cada letra con la respuesta correspondiente.

Adjuntar

1

Introduce las opciones y sus posibles uniones (A-1, B-2, etc.). La organización de las posibles opciones será aleatoria cuando los estudiantes lo vean.

A Uno	1 One
B Dos	2 Two
C Tres	3 Three

2

Figura 7.22. Pregunta “Asociar o unir”.

1. Escribimos la pregunta y podemos subir un archivo adjunto o recurso desde la biblioteca.
2. Ingresamos las parejas de elementos que se deben asociar según corresponda.

Una vez hemos terminado la prueba, podemos previsualizarla y asignarla a un grupo.

Estás previsualizando esta prueba. [Cerrar vista previa]

Mi primer prueba 59:52 abandonar

Enviar prueba

0/4 Preguntas completadas

Asignado por Yamit Moreno Profesor

Instrucciones: Contesta cada pregunta de la izquierda. Cuando hayas contestado todas la preguntas, haz click en el botón “Enviar prueba”, arriba.

Figura 7.23. Previsualización de la evaluación.

Para asignar la evaluación al grupo, debemos hacer clic en el botón **“Asignar prueba”** que se encuentra en la parte derecha de la página.



Figura 7.24. Asignar prueba.

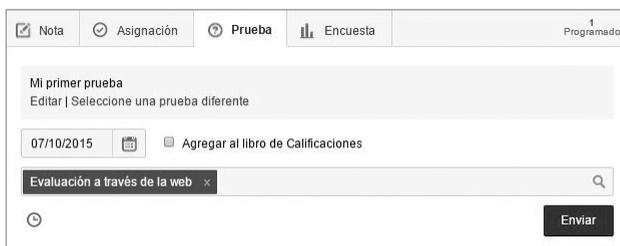


Figura 7.25. Configuración de publicación de la prueba.

Luego, configuramos la fecha de aplicación de la prueba, el grupo destino y hacemos clic en el botón **“Enviar”**.

En el grupo del estudiante, aparecerá la evaluación de la siguiente manera.



Figura 7.26. Evaluación vista desde el perfil del estudiante.

Una vez todos los estudiantes hayan presentado la prueba, el docente podrá revisar las calificaciones de los estudiantes. **Veamos...**

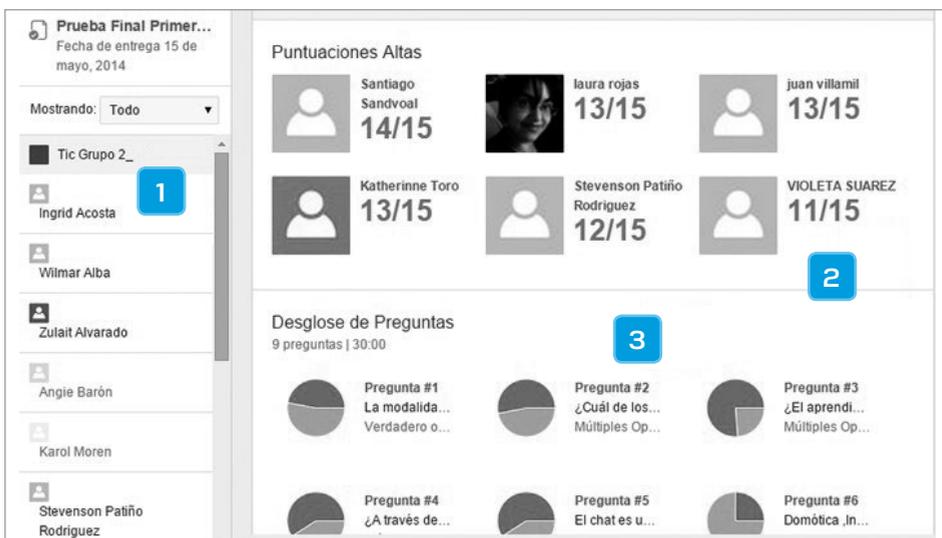


Figura 7.27. Resultados de las pruebas presentadas.

1. Aquí, aparece el listado de estudiantes que presentaron, o no, la prueba.
2. *Edmodo* califica automáticamente las pruebas y resalta los estudiantes con calificaciones más altas.
3. Por cada estudiante, se presenta el porcentaje obtenido en cada pregunta.

Finalmente, vamos a aprender a crear una **“Encuesta”** dentro de un grupo.

Crear encuesta

Edmodo permite crear encuestas que resultan muy útiles para conocer la percepción de los estudiantes frente a diferentes temas. Una vez la encuesta ha sido publicada y diligenciada, *edmodo* automáticamente muestra estadísticas de las respuestas.

Debemos ubicarnos en el muro del grupo y seleccionar la opción **“Encuesta”**.

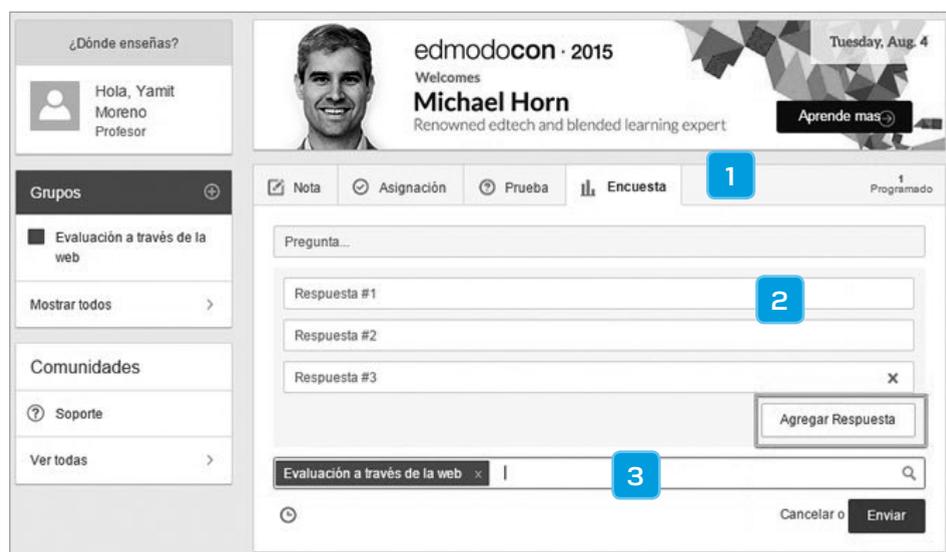


Figura 7.28. Crear “Encuesta”.

1. Estando dentro del grupo, seleccionamos la opción **“Encuesta”**.
2. Escribimos el enunciado de la pregunta y las posibles opciones. En caso de requerir más opciones, hacemos clic en el botón **“Añadir”**.
3. Seleccionamos el grupo destino y damos clic en el botón **“Enviar”**.

En la siguiente imagen, se ilustra los resultados de la encuesta publicada en el grupo, la cual va a estar disponible no solo para que los estudiantes voten sino para que la comenten.

Otra importante herramienta de *edmodo* es la biblioteca digital, que permite compartir y almacenar recursos en los grupos.



Figura 7.29. Estadísticas de encuesta aplicada.

Crear biblioteca

La biblioteca de recursos es creada por el docente, la cual puede ser organizada a través de carpetas. La documentación archivada en la biblioteca podrá ser compartida en los diferentes grupos que administre el docente.

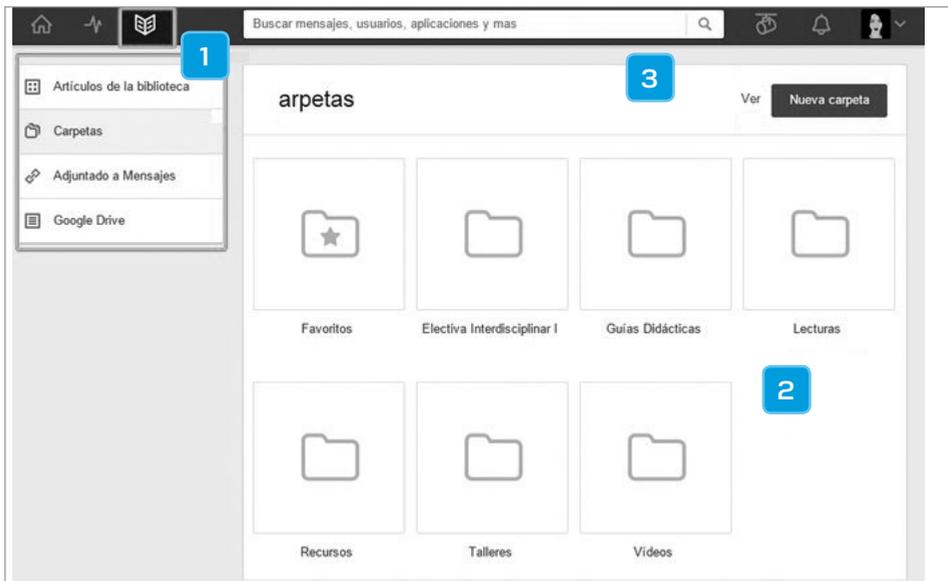


Figura 7.30. Biblioteca digital.

1. Aquí, encontramos las fuentes de insumos de la biblioteca digital.
2. Podemos organizar la biblioteca a través de carpetas para facilitar la búsqueda y recuperación de documentos.
3. A través de este botón, podemos seguir creando carpetas para organizar el contenido de la biblioteca.

Finalmente, es importante mencionar que, la plataforma *edmodo* permite hacer seguimiento de desempeño a los estudiantes y otorgar insignias producto de sus méritos. **Veamos...**

Progreso / Tic grupo 25 Exporta

Notas Insignias

Calificación nueva 1

Estudiante	Total	Prueba Final 2do 50%_Grupo 25	Subir Fase 8 - Presentar Resultados	Suba FASE 7 - Obtener Información	Suba FASE 6 - Definir el problema	Subir Fase 8 - Presentar Resultados	Subir FASE 7 - Obtener Información	Subir FASE 6 - Definir el problema
angle fonseca	85%	9/9	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Milena Galindo	69%	6/9	N/A	N/A	N/A	-	-	-
Angie Garcia	77%	6/9	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
fredy giraldo	77%	5/9	N/A	N/A	N/A	Turned In	Turned In	Turned In
heiner gomez	67%	6/9	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
ivan gonzalez	65%	6/9	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Klaudia Guio	77%	7/9	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
eduar hernandez	56%	5/9	N/A	N/A	N/A	-	-	-
Karina Hernandez	69%	6/9	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

2

Figura 7.31. Progreso del estudiante.

1. Observamos el porcentaje de cumplimiento de cada estudiante.
2. En esta fila, aparecen las tareas asignadas por el docente y su estado de entrega.

Al hacer clic en cada perfil, podemos observar un resumen del progreso del estudiante, el cual resulta pertinente para analizar su índice de participación y responsabilidad en el grupo. **Veamos...**

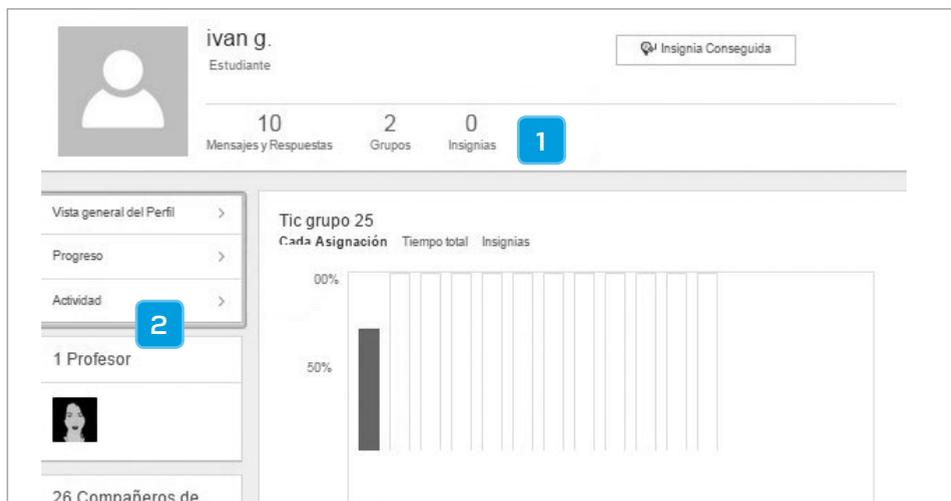


Figura 7.32. Perfil general de progreso.

1. Obtenemos el reporte del número de mensajes y respuestas que ha realizado el estudiante, la cantidad de grupos a los que pertenece y las insignias otorgadas por el docente.
2. Vemos el resumen detallado de las participaciones efectuadas por el estudiante, a lo largo del periodo académico.

Para complementar sobre las diversas funciones que ofrece la plataforma *edmodo*, te invito a observar atentamente el siguiente video, el cual te aclarará dudas e inquietudes. **Visita la página web.**

› <https://www.youtube.com/watch?v=VrZEJMyWfAE>

En conclusión, son muchos los beneficios que nos ofrece la plataforma de aprendizaje *edmodo*. Crea tu cuenta y administra, desde allí, tus clases.

Reflexionemos...

- Las plataformas tecnológicas son sistemas de gestión de cursos que permiten el registro de estudiantes para comunicar, interactuar, compartir recursos, hacer seguimiento y evaluar.
- Hoy en día, las plataformas educativas han tomado un papel muy importante dentro de los procesos de aprendizaje, ya que flexibilizan el vínculo entre docentes y estudiantes.
- *Edmodo* es una plataforma que fortalece los procesos comunicativos entre estudiantes y docentes, y propicia procesos de interacción entre los mismos.

Hemos terminado el desarrollo de este capítulo, pero te invito a realizar la siguiente actividad.

Actividad

¡Apliquemos lo aprendido!

Teniendo en cuenta la ficha de evaluación que ofrece la siguiente lectura, evalúa la plataforma *edmodo* que revisamos anteriormente. Visita la página web para acceder a la lectura.

<https://www.dropbox.com/s/4ndaslvdlf9kb4/Plataformas%20en%20la%20educacion%20en%20linea.pdf?dl=0>

Comparte la ficha de evaluación diligenciada a través del foro.



“Si la evaluación no es fuente de aprendizaje, queda reducida a la aplicación elemental de técnicas, reduciendo u ocultando procesos complejos que se dan en la enseñanza y en el aprendizaje. La evaluación educativa es aprendizaje y todo aprendizaje que no conlleve autoevaluación de la actividad misma del aprender, no forma”.

Molnar (1997)

8

Diseño de instrumentos en la web

E

n muchas ocasiones, los docentes necesitan caracterizar a sus estudiantes en el aula, y para facilitar esta labor existen diversas herramientas en la web que permiten la recolección y análisis de información.

En este capítulo, revisaremos algunas de ellas como la ofrecida por Google, denominada “Formularios de Google” y conoceremos también las funciones básicas de la herramienta “SurveyMonkey” para el diseño de instrumentos.

Se espera que, al finalizar el desarrollo del capítulo, el lector esté en capacidad de crear y analizar instrumentos de recolección de información, a través del uso de estas novedosas herramientas web.

¡Revisemos atentamente!

Bienvenidos a la unidad didáctica
“Diseño de instrumentos en la web”

Objetivo:

- Conocer herramientas tecnológicas para el diseño de instrumentos de evaluación.

Competencias:

Al finalizar la unidad didáctica, el estudiante estará en capacidad de:

- Identificar las funciones básicas de las herramientas *Google Forms* y *SurveyMonkey*.
- Crear instrumentos en línea para adelantar procesos de evaluación.
- Analizar volúmenes de información recolectada para apoyar procesos de toma de decisiones.

Te invito a realizar la siguiente actividad para introducirnos en el tema del capítulo.

Actividad

- Piensa acerca de información importante que te gustaría conocer sobre tus estudiantes.
- En un documento en Word, diseña una encuesta que te permita recoger la información que deseas conocer acerca de tus estudiantes.

Comparte, a través del foro, el archivo de la encuesta diseñada.

Diseño de instrumentos en la web

La web ofrece novedosas herramientas para el diseño de instrumentos como: encuestas, test, actividades, entre otros. **Veamos algunas herramientas...**

Formularios de Google

Los formularios de Google permiten realizar encuestas, cuestionarios, test y todo tipo de recopilación de información de forma fácil. Además, facilita su tratamiento y análisis.

Para iniciar el proceso de creación del formulario, debemos ingresar a la página principal de “Formularios de Google”.

Google Forms

<https://www.google.com/intl/es-419/forms/about/>

Ahora, desde nuestra cuenta de correo de *Gmail*, ingresamos a la tienda de aplicaciones de *Google*, haciendo clic en el siguiente icono , el cual se encuentra ubicado en la parte superior derecha. **Veamos...**

Desde la tienda de aplicaciones de *Google*, seleccionamos la opción **“Formularios”** e iniciamos su creación.

Crear formulario

1. Aquí, podemos parametrizar la forma de presentar nuestro formulario, como: mostrar el porcentaje de avance del formulario, permitir una única respuesta, mostrar las preguntas en orden aleatorio, entre otras opciones.



Figura 8.1. Aplicaciones de Google.

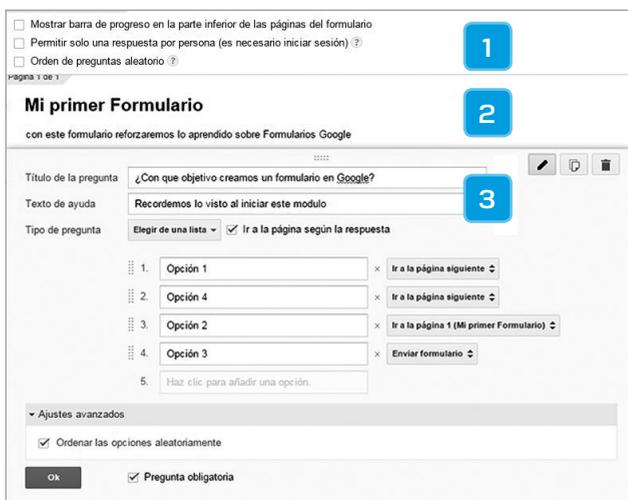


Figura 8.2. Creación formulario.

2. Definimos un nombre para nuestro formulario y una breve descripción del mismo.
3. Escribimos el enunciado de la pregunta y, si se desea, agregamos un texto de ayuda, que permita al estudiante recordar con facilidad la respuesta adecuada. Luego, seleccionamos el tipo de pregunta que se agregará al formulario. Las opciones de pregunta las podemos ver en la siguiente imagen.

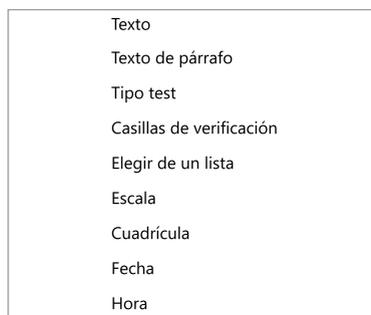


Figura 8.3. Tipos de preguntas.

Una vez definimos el tipo de pregunta, ofrecemos las diferentes opciones de respuesta.

Para agregar una nueva pregunta, se realiza un procedimiento similar. **Veamos...**

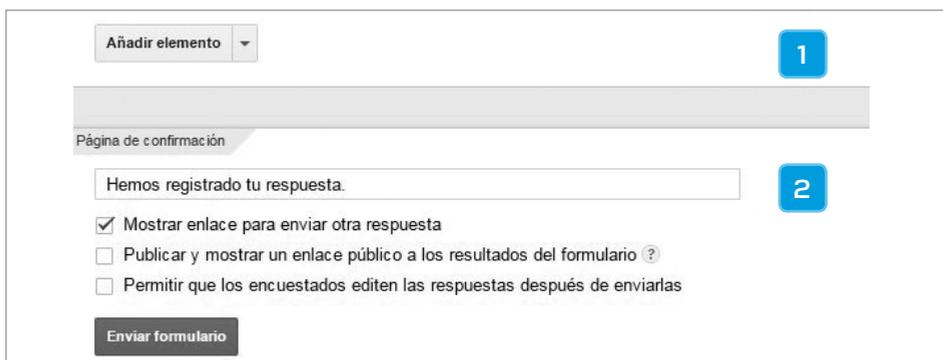


Figura 8.4. Agregar nueva pregunta.

1. Para agregar una nueva pregunta, hacemos clic en la opción **“Añadir elemento”** y escogemos el tipo de pregunta de la lista desplegable.
1. Para finalizar, configuramos las acciones previas al envío del formulario.

Compartir formulario

Veamos la forma de compartir el formulario a través de diferentes medios.

Podemos compartir el formulario a través de la URL o utilizando código embebido, el cual se genera haciendo clic en el botón insertar. Este código nos permitirá incrustar nuestro formulario en un sitio web externo.

Aquí, diligenciamos una lista de contactos que esperamos diligencien la encuesta. Además, escribimos un breve mensaje que se incluirá en las invitaciones que se enviarán.

Figura 8.5. Compartir formulario..

La interfaz de los formularios de *Google* es muy similar a la de la *suite de Microsoft Office (Word, Excel, PowerPoint, etc.)*, por lo que el trabajar en esta plataforma se hace muy amigable y familiar.

En la barra de menú, encontramos la opción **“Respuestas”** y, entre paréntesis, la cantidad de respuestas recogidas. **Veamos...**

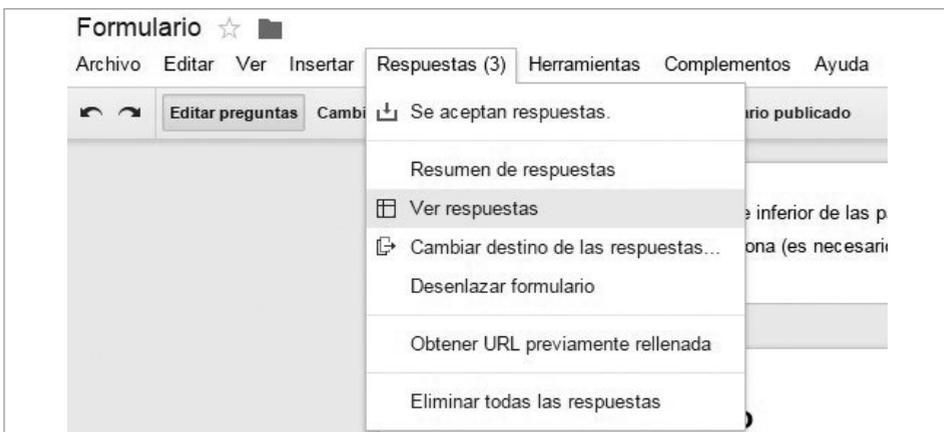


Figura 8.6. Menú Respuestas.

Análisis de resultados

Para ver los resultados, hacemos clic en el menú **“Respuestas”** y seleccionamos la opción **“Resumen de respuestas”**. Aquí, podremos observar el resultado por pregunta.

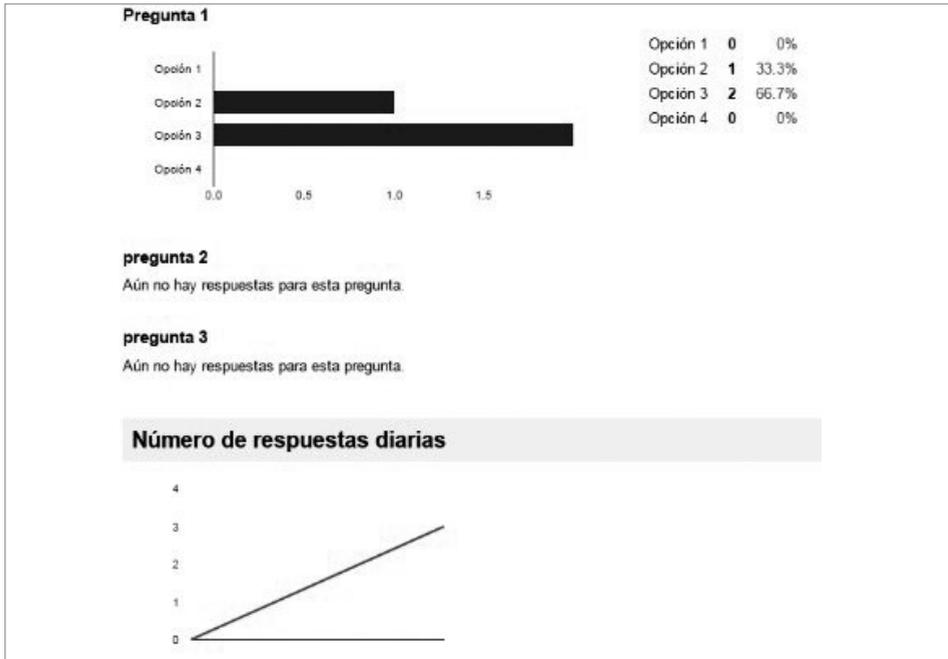


Figura 8.7. Resultado por preguntas.

También, podemos ver todas las respuestas del formulario en una hoja de cálculo o archivo de *Excel*, lo que facilitará su análisis estadístico. Para esto, hacemos clic en la opción **“Ver respuestas”**.

Formulario (respuestas) ☆				
Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Formulario Completar				
fx Marca temporal				
	A	B	C	D
1	Marca temporal	Pregunta 1	pregunta 2	pregunta 3
2	6/07/2015 21:49:30	Opción 3	Opción 3	Opción 2
3	6/07/2015 21:49:57	Opción 2	Opción 1	Opción 3
4	6/07/2015 21:51:30	Opción 3	Opción 2	Opción 1
5				

Figura 8.8. Resultados en formato *Excel*.

Los formularios creados se almacenarán automáticamente en *Google Drive*.

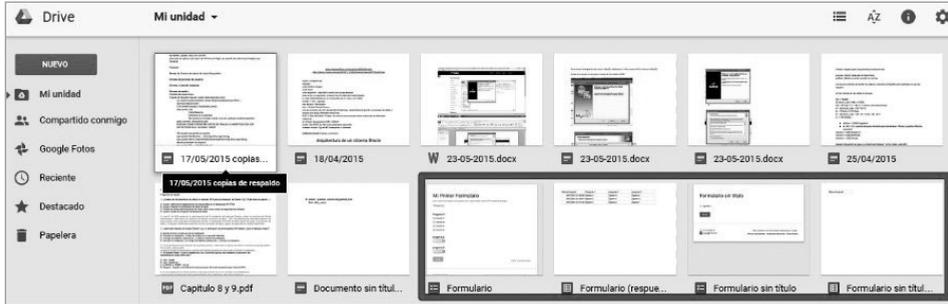


Figura 8.9. Almacenamiento de formularios.

Hasta aquí, hemos visto las funciones básicas y los beneficios de *Google Forms* para el diseño de instrumentos, pasemos a revisar otra novedosa herramienta que nos ofrece la web.

SurveyMonkey

Es una herramienta *online* para crear diferentes tipos de encuestas, cuestionarios y evaluaciones simples. Cuenta con quince tipos de preguntas que permite desarrollar encuestas simples hasta complejas o de gran tamaño, con la posibilidad de compartirlas a través de redes sociales.

El análisis de los resultados se realiza en tiempo real para una mayor satisfacción del cliente, dependiendo de la complejidad del cuestionario y el tiempo de respuesta de la información.

Para iniciar a trabajar en esta herramienta, debemos hacer el registro previo. **Accede a la página web oficial en:**

SurveyMonkey

<https://es.surveymonkey.com/>

Teniendo en cuenta que no disponemos de recursos para un registro profesional, seleccionamos la opción **"Registro gratis"**.

Cree encuestas, obtenga respuestas.

Registro profesional

Registro GRATIS

Las cuentas BASIC son siempre gratuitas.
Cambie de plan para obtener características más poderosas.

Figura 8.10. Registro gratis en *SurveyMonkey*.

El siguiente paso consiste en diligenciar un sencillo formulario con datos básicos o suscribirse utilizando una cuenta de *Google* o *Facebook*.

Figura 8.11. Ingreso de datos de registro.

Crear encuesta

Una vez realizado el registro, de manera satisfactoria, empezaremos a crear nuestro cuestionario haciendo clic en el botón [+ Crear encuesta](#), el cual se encuentra en la parte superior derecha de nuestra pantalla.

La página posterior permite escoger entre dos posibles ayudas para la elaboración de nuestra encuesta.

Figura 8.12. Ayuda para elaboración de encuesta.

1. Es posible comenzar una encuesta desde cero, para esto solo debemos definir un título y seleccionar una categoría dentro de una lista de opciones.

Dependiendo de la categoría seleccionada, cada vez que cree una nueva pregunta, la aplicación le mostrará una lista de preguntas sugeridas.

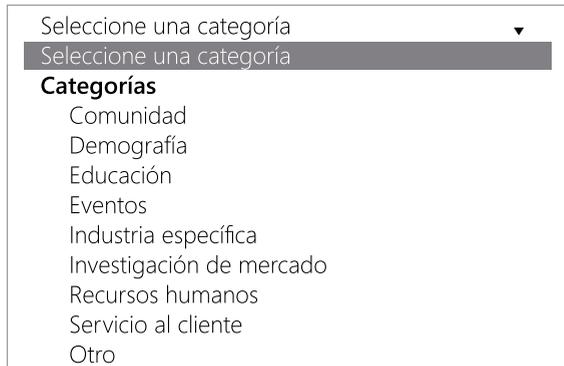


Figura 8.13. Categorías de encuesta.

2. Esta herramienta nos permite seleccionar plantillas prediseñadas por categoría, las cuales contienen preguntas formuladas de acuerdo a la categoría escogida, el hecho de que sea prediseñada no quiere decir que no podamos replantear, agregar o eliminar preguntas y sus posibles respuestas.

Un aspecto importante antes de determinar la plantilla que vamos a escoger, es verificar si está disponible para cuentas gratuitas o *premium*. Para saber si la plantilla que vamos a utilizar es o no gratuita, debemos fijarnos en el color del botón **“Utilizar esta plantilla”**, si es de color amarillo indica que es para cuentas pagas, si por el contrario es de color azul claro, quiere decir que es para cuentas gratuitas como es nuestro caso.

Después de determinar qué tipo de encuesta vamos a diseñar (nueva o prediseñada), empezamos a crear nuestras preguntas con sus posibles respuestas. Para nuestro ejemplo, realizaremos una encuesta desde cero, es decir, sin usar plantilla prediseñada.

Agregar preguntas

En el lado izquierdo de nuestra pantalla, encontramos el cuadro de opciones que permite crear preguntas y respuestas, y dar formato a nuestra encuesta, entre otras características.



Figura 8.14. Agregar preguntas y respuestas.

1. Este módulo almacena todos los tipos de pregunta que ofrece *SurveyMonkey*, entre las que encontramos: preguntas de múltiple respuesta, respuesta única, menú desplegable, texto libre, entre otras opciones.

Al ubicar el *mouse* sobre cada tipo de pregunta, se despliega una ventana emergente con una sugerencia de pregunta y respuesta, para agregar basta con hacer clic o arrastrar la pregunta al contenido.

2. El banco de preguntas está agrupado por categorías, al seleccionar una pregunta de este módulo, se almacenará con su configuración implícita, por lo que el modificar la pregunta o la respuesta podría ocasionar inexactitudes al momento de analizar los resultados, se sugiere mantener la pregunta y sus respuestas tal cual se presentan.
3. El módulo lógica permite ordenar aleatoriamente las páginas y preguntas, así como controlar la cantidad de participantes encuestados a los que se dirigirá el producto.
4. Aquí se configura la interfaz gráfica que permite agregar logotipos, pie de página, títulos, barras de progreso, enlaces, idioma, entre otros. Cabe anotar que, algunas de estas opciones solo están habilitadas para cuentas *premium*.
5. Permite cambiar los colores de algunas partes de la página, como las barras de progreso y los recuadros de títulos. Si se quiere hacer una personalización de colores, es necesario tener una cuenta paga.

En el lado derecho de la pantalla, iniciamos la construcción de nuestra encuesta.

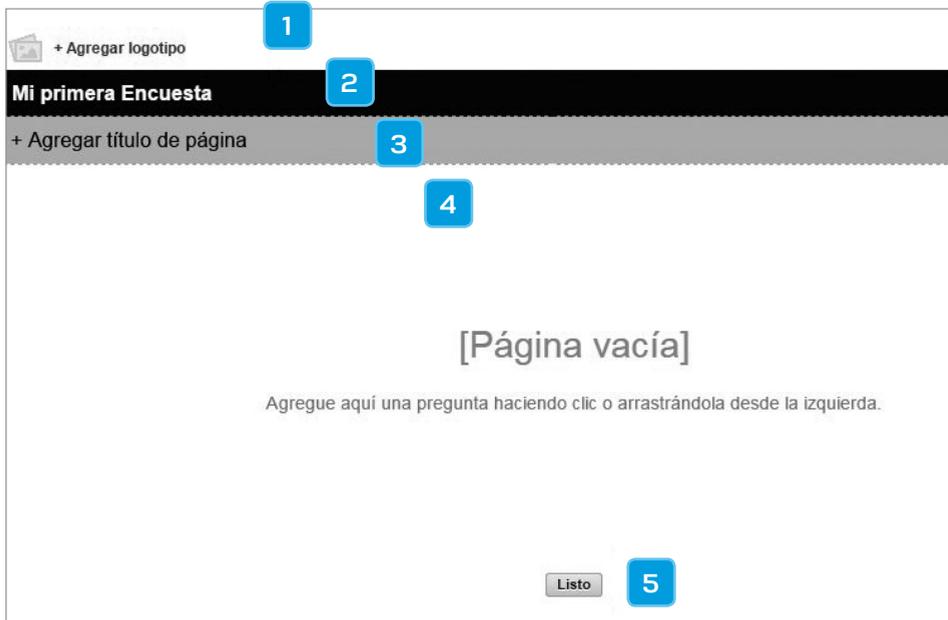


Figura 8.15. Crear encuesta desde cero.

1. Podemos agregar un logotipo, pero hay que tener en cuenta que el tamaño de la imagen no sea demasiado grande o muy pequeño, ya que, después de agregarla, no es posible modificar su tamaño. Los formatos compatibles son jpg, png y gif.



Figura 8.16. Agregar logotipo.

2. Si deseamos, podemos cambiar el título de nuestra encuesta sin sobrepasar los 250 caracteres, y asignarle atributos básicos como: subrayado, cursiva, color, alinear el texto. Por último, podemos cambiar la categoría que escogimos desde un principio. **Observemos...**

Figura 8.17. Agregar título a la encuesta.

3. Se define el título de la página que estamos construyendo, a medida que se van creando páginas, podemos colocar un nombre que las identifique, esta opción es muy similar al título de la encuesta, la diferencia radica en el tamaño de caracteres, que disminuye en 100 y en vez de seleccionar o cambiar la categoría, hay un recuadro para digitar una descripción sobre las secciones de la encuesta. **Veamos...**

Figura 8.18. Título y descripción por página.

4. En este espacio, vamos a agregar todas las preguntas que va a requerir nuestra encuesta, para esto hacemos clic sobre el tipo de pregunta o la arrastramos hasta esta sección desde el módulo **“GENERADOR”**, explicado anteriormente.
5. Por último, podemos cambiar el nombre a los botones de acción que aparecen en la parte inferior, el botón **“Listo”** aparecerá en todas las páginas determinando la finalización de la misma, en caso de tener más de una página la encuesta, aparecerán los botones de **“Siguiente”** y **“Anterior”**.

Figura 8.19. Botones de acción.

En la siguiente figura, podemos observar la forma de construir las preguntas. En este caso, se ha agregado una pregunta de opción múltiple desde el módulo **“GENERADOR”**. Para agregar más opciones de respuesta, hacemos clic en la opción que tiene como icono **+**, si por el contrario deseamos eliminar, clic en el icono que está al lado derecho **×**. **Veamos...**

Figura 8.20. Crear preguntas.

En la parte inferior de la anterior figura, encontramos también dos opciones que permiten definir si el tipo de pregunta será de múltiple respuesta; es así que, cada pregunta tendrá casillas de verificación, de lo contrario usará *RadioButtons*, que solo permiten seleccionar una única respuesta.

La última opción ofrece la posibilidad de agregar un campo de respuesta alternativa que se puede parametrizar como obligatorio; y así mismo, especificar la longitud en el número de caracteres.

Configurar pregunta según respuesta

Después de guardar nuestra pregunta, se habilitan algunas opciones de edición. **Veamos...**

Área designada para la introducción de la encuesta



Figura 8.21. Editar pregunta.

1. Permite editar, reformular o cambiar las preguntas.
2. La pestaña opciones (figura 8.22) permite parametrizar las preguntas y respuestas. Las opciones que ofrece son:

“Se requiere una respuesta para esta pregunta”, la cual obliga a contestar para avanzar a la siguiente pregunta.

“Cambiar el diseño de cómo se muestran las opciones”, configura la forma de visualizar las respuestas. En el caso de opción múltiple, las respuestas se pueden mostrar en filas o de 1 a 3 columnas.

“Distribuir respuestas al azar, clasificar o presentar opciones”, permite barajar las respuestas, de modo que, cada vez que ingresen a la encuesta, las respuestas tengan un orden diferente. Esto disminuye la posibilidad de copia entre compañeros.

“Ajustar el diseño de preguntas”, ajusta la pregunta en una ubicación específica, es decir, podemos ubicar una pregunta junto o debajo de otra, darle un ancho a la pregunta en porcentaje o píxeles y un margen alrededor de la misma.

“Habilitar prueba de texto para la pregunta A/B (Asignación al azar)”, muestra al azar diferentes versiones de una pregunta, imagen o texto independiente, y establece el porcentaje de encuestados a los que se les mostrará cada variable. Cuando se analizan los resultados, se puede evaluar la manera en que los estímulos diferentes afectaron las respuestas.

Figura 8.22. Opciones de configuración de la pregunta.

3. Aquí configuramos los eventos que sucederán en caso de que un encuestado seleccione determinada pregunta, permite redireccionar al encuestado a determinada página incluyendo una de descalificación, la cual se encuentra disponible para cuentas *Premium*, o al fin de la encuesta.

Si la respuesta es...	Entonces pasar a...	Borrar todo
Respuesta 1	-- Elegir página --	Borrar
Respuesta 2	-- Elegir página --	Borrar
Respuesta 3	-- Elegir página --	Borrar
Respuesta 4	-- Elegir página --	Borrar

Figura 8.23. Configuración de las respuestas.

4. Esta última función permite copiar preguntas con sus posibles respuestas en otra página, antes o después de una pregunta de esa página.

Compartir encuesta

Para finalizar nuestra encuesta y publicarla, nos dirigimos a la parte superior derecha de la pantalla y buscamos el botón [Siguinte →](#), si por error o desconocimiento utilizamos funciones profesionales, las cuales son exclusivas para las cuentas *premium*, aparecerá una ventana emergente de advertencia donde sugerirá cambiar nuestro plan a uno profesional o retirar las opciones. En caso de no presentarse inconvenientes, avanzaremos al siguiente paso donde encontraremos el enlace web para compartir la encuesta. **Veamos...**

1. Aquí encontramos el enlace de la encuesta que vamos a compartir.
2. Respuestas por computadora: esta opción se tiene en cuenta para laboratorios informáticos.
3. Editar respuestas: podemos parametrizar que, después de enviar cada página de respuestas, el encuestado las pueda o no editar.



Figura 8.24. Enlace web de la encuesta.

4. La página de agradecimiento y la de descalificación son de uso exclusivo de cuentas pagas. La primera aparece después de terminar la encuesta; la segunda, determina cuáles encuestados no califican dependiendo determinada respuesta.

Resultados de la encuesta

Para revisar las encuestas que hemos realizado, nos dirigimos a la parte superior izquierda de la pantalla y ubicamos la pestaña “**Mis Encuestas**”.



Al dar clic, nos redireccionará a una página donde encontraremos nuestras encuestas, si las tenemos.

TODAS LAS ENCUESTAS		MODIFICADO	RESPUESTAS	2	3	4
1	Mi primera Encuesta Creada 9.07.2015	10.07.2015	0			
	ac Creada 8.07.2015	10.07.2015	3			
	Plantilla de encuesta sobre la membresía Creada 8.07.2015	8.07.2015	0			

+ Crear encuesta

TODAS LAS ENCUESTAS: 3 de 3

Figura 8.25. Listar encuestas creadas.

En la anterior figura, aparecen las encuestas que hemos creado. Desde esta página, podemos ingresar a los detalles de la encuesta, el análisis, la edición y la recopilación de las respuestas.

1. Al hacer clic sobre el título de la encuesta, podemos ingresar a los datos básicos de la misma.

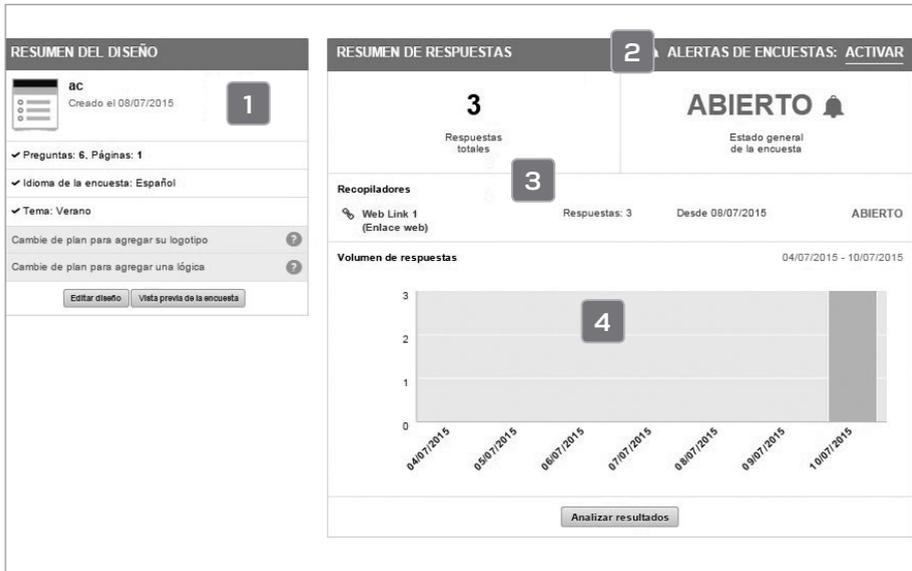


Figura 8.26. Datos básicos de la encuesta.

1. En esta parte de la pantalla, encontramos datos como la cantidad de páginas, preguntas, idioma, categoría y, si tenemos una cuenta gratuita, ofrece opciones de logotipo y lógica para agregar en nuestra encuesta.
 2. Nuestras encuestas pueden alertar cada vez que existan nuevas respuestas, estas alertas se envían al correo electrónico registrado en la cuenta creada con anterioridad. Podemos activar o desactivar las alertas cuando lo deseemos y se enviarán siempre y cuando la encuesta se encuentre abierta.
 3. En esta parte, podemos observar los detalles generales de la encuesta, vemos la fecha de creación, cantidad de respuestas y el enlace web para compartir.
 4. Por último, encontramos una gráfica estadística informando el porcentaje de respuestas diarias a partir de la publicación de la encuesta.
2. Permite ingresar a la edición de la encuesta, encontrando una vista previa de la misma como lo muestra la figura 8.27, aquí, podemos editar las preguntas y respuestas existentes o agregar nuevas, igualmente lo podemos hacer con las diferentes opciones y funciones explicadas anteriormente.

Figura 8.27. Editar encuesta terminada.

3. En **“Recopilar Respuestas”** (figura 8.28), vemos una pequeña y básica información sobre nuestra encuesta: enlace web, estado, cantidad de respuestas, fecha de última modificación. Si deseamos, podemos eliminar este recopilador o las respuestas existentes hasta este momento.

RECOPIADORES: 1 de 1			
APODO	ESTADO	RESPUESTAS	FECHA DE MODIFICACIÓN
Enlace web 1 Creado el 08/07/2015	ABIERTO	3	viernes, 10 de julio de 2015 13:37

Figura 8.28. Recopilar respuestas.

4. Esta es una parte muy importante de la herramienta, es acá donde analizamos las respuestas de la encuesta mediante gráficos, tablas, porcentajes, etc. La información se presenta discriminada por pregunta.

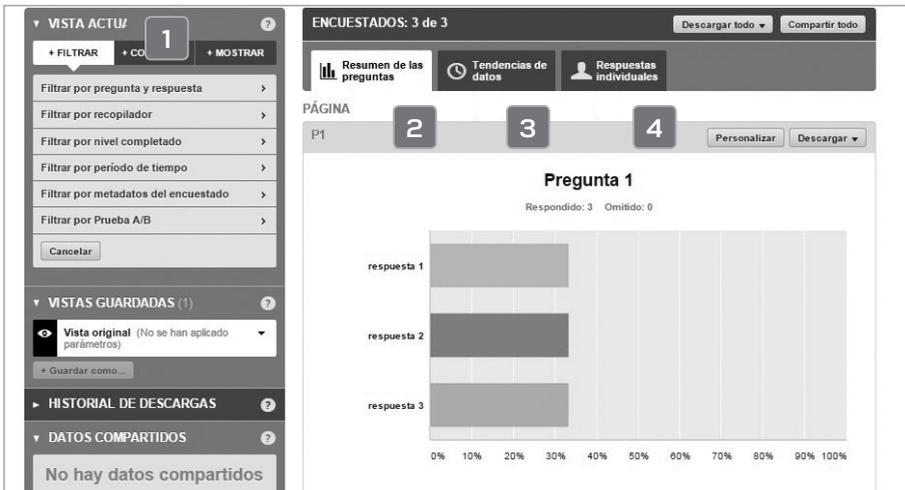


Figura 8.29. Resultados por preguntas.

1. En este módulo, podemos observar las preguntas y respuestas. Esta opción permite filtrar por pregunta y respuesta, por recopilador, nivel completado, por periodo de tiempo, tiempo de respuesta, e IP. Además, podemos comparar las respuestas de una pregunta con las de otra, pero para analizarlas

es necesario tener una cuenta *premium*. Por último, podemos decidir la forma de visualizar la encuesta.

- La opción **“resumen de las preguntas”** permite visualizarlas de acuerdo al filtro aplicado, si no aplicamos ningún filtro podemos visualizar todas las preguntas en un gráfico de barras horizontales por porcentaje. Para cambiar el tipo de gráfica, hacemos clic en el botón **Personalizar**, ubicado al lado derecho de cada pregunta.

Ahora, veamos los tipos de gráficos que permite crear esta novedosa herramienta.

Gráficos

Los ocho tipos de gráficos se ilustran en la siguiente figura, como son: barra horizontal, barra vertical, barras horizontales apiladas, barras verticales apiladas, gráfico circular, gráfico en anillo, gráfico de líneas y gráfico de áreas; después de elegir uno de los anteriores gráficos, podemos establecer si aplicará a las demás preguntas o solo en la actual, solo basta seleccionar la casilla de verificación **“Aplicar a todo”**.



Figura 8.30. Gráficos de análisis de resultados.

Ahora, conozcamos las opciones de visualización de la pregunta. Aquí, podemos quitar la gráfica que se presenta por defecto, sus datos como son los indicadores de porcentaje y título o la tabla de datos donde se presenta la información en porcentaje por respuesta. También, es posible mostrar estadísticas básicas, mostrar los resultados con 1, 2 o sin decimales, cambiar etiquetas por leyendas, que equivale a las convenciones en los gráficos.



Figura 8.31. Opciones de visualización.

Es importante tener en cuenta que, para personalizar los colores de los gráficos, se debe disponer de una cuenta *Premium*.

La última opción, “**Etiquetas**”, permite cambiar los nombres de las preguntas y respuestas en los gráficos. **Veamos...**

Figura 8.32. Agregar etiquetas.

3. La tendencia de datos está disponible para versiones pagas. Esta opción permite analizar resultados a largo plazo. Esto quiere decir que, a medida que va pasando el tiempo y se sigue implementando la misma encuesta, es posible analizar los cambios en las respuestas en diferentes épocas de tiempo.
4. Por último, las respuestas individuales, esta opción permite mostrar la encuesta por participante. La siguiente figura muestra la respuesta de cada pregunta, infortunadamente permite editar o eliminar las respuestas de cualquier encuestado, lo que trunca el proceso de análisis y se presta para conflictos internos en cuanto a la veracidad de la información.

Figura 8.33. Respuestas individuales.

Ahora, ya podemos realizar nuestra propia encuesta y compartirla con nuestros compañeros. Para finalizar este capítulo, te invito a visitar los siguientes videos como complemento al tema.

En la siguiente página web podrás ver un video tutorial de cómo realizar encuestas online en *SurveyMonkey*.

› <https://www.youtube.com/watch?v=R7DqWeGJddo>

En la siguiente página web encontrarás un video tutorial para hacer el análisis de las encuestas con *SurveyMonkey*.

› <https://www.youtube.com/watch?v=C95HvSnvxFk>

Reflexionemos...

- Las actuales herramientas tecnológicas facilitan los procesos de recolección y análisis de información.
- La aplicación de instrumentos en línea puede incrementar el número de personas encuestadas, ampliando la muestra de investigación en cualquier estudio.
- A través del uso de herramientas como *Google Forms* o *SurveyMonkey*, se pueden adelantar diferentes procesos de análisis y evaluación de productos, materiales, situaciones, entre otros.

Hemos terminado el desarrollo de este capítulo, pero te invito a realizar la siguiente actividad.

Actividad

¡Apliquemos lo aprendido!

Teniendo en cuenta la actividad realizada al iniciar este capítulo, la cual consistía en diseñar una encuesta en un archivo de word que permitiera recoger información acerca de tus estudiantes. Realiza el montaje de esta encuesta, en una de las herramientas en línea que abordamos.

Aplica este instrumento en línea a tus estudiantes y comparte, a través del foro, el análisis de resultados.



“El gran desafío, tanto para el docente como para el alumno, es encontrar ese equilibrio entre grado de desafío de una actividad y el grado de habilidad de la persona que la realiza” .

Howard Gardner (2000)

9

Milaulas como herramienta para administrar procesos de aprendizaje

E

l desarrollo de este capítulo busca que el lector pueda aplicar los conocimientos aprendidos en capítulos anteriores en un proceso de aprendizaje real, por lo que se explora una plataforma tecnológica de dominio sencillo que permite materializar las necesidades de los docentes.

Las plataformas tecnológicas, como apoyo a la labor educativa, ofrecen flexibilizar el currículo e incrementar las posibilidades de interacción y comunicación entre docentes y estudiantes, por esta razón se espera que este capítulo pueda ser un insumo importante para que los docentes lleven a la práctica una experiencia de apoyo virtual en procesos presenciales.

¡Revisemos atentamente!

Bienvenidos a la unidad didáctica

“Milaulas como herramienta para administrar procesos de aprendizaje”

Objetivo:

- Conocer las posibilidades que ofrece *Milaulas* para procesos de gestión de aprendizaje.

Competencias:

Al finalizar la unidad didáctica, el estudiante estará en capacidad de:

- Crear un sitio en *Moodle*, a través del servicio de *Milaulas*.
- Reconocer las funciones básicas de la plataforma *Moodle*.
- Administrar recursos y actividades en un curso creado en *Moodle*.

Te invito a realizar la siguiente actividad para introducirnos en el tema del capítulo.

Actividad

Lee atentamente “*Moodle, la plataforma para la enseñanza y organización escolar*” y responde las siguientes preguntas.

- ¿Qué es *Moodle*?
- ¿Cuáles son las ventajas de utilizar *Moodle* en procesos educativos?
- Menciona las posibilidades que ofrece *Moodle* para el desarrollo organizacional de la comunidad educativa.

Visita la página web para acceder a la lectura

http://www.ehu.eus/ikastorratza/2_alea/moodle.pdf.

Comparte tus respuestas a través del foro.

Quizás, muchas veces has intentado instalar la plataforma *Moodle*, pero se te ha hecho un proceso complejo. Por esta razón, este capítulo está orientado a conocer un servicio web denominado *Milaulas*, que ofrece la posibilidad de crear cursos virtuales, siendo indiferente para el usuario el proceso de instalación. **Veamos...**

Milaulas

<https://www.milaulas.com>

Es un servicio web que permite explorar las funciones de la plataforma más popular del mercado como es *Moodle*. A través de un sencillo registro, el usuario podrá disponer de todas las opciones de administración que concede la herramienta. Otro valor agregado de esta plataforma es que permite crear un número ilimitado de cursos, y matricular la cantidad de usuarios que desee. Dentro de las últimas actualizaciones que ofrece esta excelente herramienta, está el servicio de videoconferencia y pizarra.

Algunas estadísticas importantes que reporta la página de *Milaulas* es que, en la actualidad, administran aproximadamente 10.000 instalaciones de *Moodle*, donde mensualmente acceden cerca de 300.000 usuarios y se imparten más de 40.000 asignaturas.

En conclusión, *Milaulas* puede ser una alternativa ágil y pertinente para que usted, como docente, utilice *Moodle* para apoyar procesos de formación presenciales.

Crear sitio

Para iniciar a utilizar este magnífico servicio, lo primero que debemos hacer es crear el sitio, para esto colocamos un nombre y correo electrónico.

Crea tu sitio

Nombre: .milaulas.com **E-mail:**

Solo letras minúsculas y números. (Entre 2 y 12 caracteres) Prometemos no usar tu dirección para nada más.
Si usas una cuenta de correo @hotmail.com, @outlook.com o @live.com por favor añade milaulas.com a la lista de remitentes seguros de tu cuenta antes de crear tu nuevo sitio.

Figura 9.1. Creación del sitio en *Milaulas*.

1. Ingresamos el nombre del sitio, el cual no debe superar entre 2 y 12 caracteres, utilizando únicamente letras minúsculas y números.
2. Ingresamos nuestro e-mail y hacemos clic en el botón **“Crear sitio”**.

Luego, aparecerá el siguiente mensaje.

Crea tu sitio

Tu sitio esta siendo creado. Recibirás un email con los datos de acceso en pocos minutos. ¡Gracias!

Figura 9.2. Alerta de creación de sitio.

Abrimos el correo electrónico donde nos enviarán los datos de acceso al curso para su ingreso.

Bienvenido a Mil Aulas Recibidos x

soporte@milaulas.com
para mí

¡Bienvenido/a a Mil Aulas!

Puedes entrar en tu sitio Moodle mediante el siguiente enlace:

<https://evaluajdc.milaulas.com>

(Por favor no añadas www. al principio.)

Tus datos de acceso son:

Usuario: admin
Contraseña: Thah8oog

Puedes leer las condiciones de uso en <https://milaulas.com/>

Un saludo,

El equipo de Mil Aulas
<https://www.milaulas.com/>
<https://twitter.com/milaulas>

Figura 9.3. Datos de ingreso al sitio

1. Aquí, podemos observar la URL de nuestro sitio creado en *Milaulas*.
2. *Milaulas* nos asigna un usuario y contraseña de acceso al sitio. El usuario creado tiene privilegios de administrador, lo que le permite crear cursos y administrarlos.

Con los datos que nos enviaron, ingresaremos al sitio creado por *Milaulas*.



Figura 9.4. Ingreso al sitio creado en Moodle.

1. A partir de este momento, ya tenemos el sitio creado y esta será la dirección que utilizaremos siempre para ingresar a nuestro sitio en Moodle.
2. Hacemos clic en la opción **“Entrar”** e ingresamos el nombre de usuario y contraseña enviado por e-mail.

Editar perfil

Realizamos el registro como administradores y hacemos clic en el botón **“Entrar”**. Configuramos nuestro perfil, para esto hacemos clic en el nombre de usuario, seleccionamos la opción **“Perfil”** y clic en **“Editar perfil”**. **Veamos...**

Aquí, ya podremos reemplazar los datos que nos enviaron, por información personal. Este bloque nos permite cambiar el nombre de usuario, contraseña, nombres y apellidos, colocar una imagen de perfil, entre otras opciones.

Después de ajustar los datos, hacemos clic en el botón **“Actualizar información personal”**. En la parte superior del sitio, se visualizarán los nuevos datos de usuario.

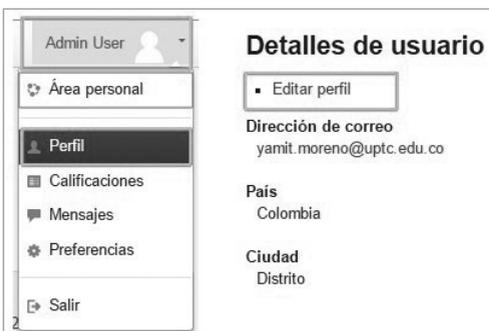


Figura 9.5. Editar perfil de usuario.



Figura 9.6. Configuración perfil de usuario.

Crear curso

Ahora, ya podemos iniciar a crear nuestro primer curso en *Moodle*. Nos ubicamos en la parte inferior de la página y hacemos clic en la opción **“Agregar un nuevo curso”**.



Figura 9.7. Creación de un nuevo curso.

El siguiente paso es configurar la información general del curso. **Veamos...**

Figura 9.8. Configuración de datos generales del curso.

La segunda sección que configuramos es el formato del curso, el cual, para nuestro ejercicio, lo dejaremos en formato semanal y con un número de 10 semanas.

Figura 9.9. Formato del curso.

Lo siguiente que hacemos es configurar la apariencia del curso y el tamaño máximo de subida de archivos. Para nuestro ejercicio, le vamos a dejar 250 MB, que corresponde al tamaño máximo que permite la plataforma.

Finalmente, configuramos el acceso a invitados, es decir, si vamos a permitir que personas que no están matriculadas en el curso, ingresen como invitados con una contraseña que asignamos. En nuestro caso, no vamos a permitir el acceso a invitados. **Observemos...**

Figura 9.10. Acceso a invitados.

Después de estos ajustes, hacemos clic en el botón **“Guardar cambios y mostrar”**, y ya podemos ver nuestro curso creado en *Moodle*.

Figura 9.11. Cursos disponibles.

Entorno de trabajo del curso

Al hacer clic en el nombre del curso, ya podremos iniciar a administrar los servicios que ofrece el curso. **Conozcamos el escenario en un curso de Moodle.**

1. Aquí, podemos observar el título que le asignamos al curso.
2. A través de este panel, podemos navegar por la página principal, la página del sitio, los participantes y todas las semanas del curso actual.
3. Este es el panel de administración, donde podremos hacer matriculaciones, ver calificaciones, restaurar el curso, hacer copias de seguridad, cambiar de rol, entre otras opciones de administración.
4. Teniendo en cuenta que el formato que escogimos para el curso es semanal, aquí podemos observar que su estructura está organizada por semanas.

La evaluación a través de la web

SurveyMonkey®

Ejemplos y plantillas de encuestas, lealtad del cliente, Comercio.

1

2

3

4

5

6

Activar edición

NAVIGACIÓN

Página Principal

Área personal

Páginas del sitio

Curso actual

Webevaluación

Participantes

Insignias

General

10 de julio - 16 de julio

17 de julio - 23 de julio

24 de julio - 30 de julio

31 de julio - 6 de agosto

7 de agosto - 13 de agosto

14 de agosto - 20 de agosto

21 de agosto - 27 de agosto

28 de agosto - 3 de septiembre

4 de septiembre - 10 de septiembre

11 de septiembre - 17 de septiembre

Curso

ADMINISTRACIÓN

Administración del curso

Activar edición

Editar ajustes

Usuarios

Filtros

Informes

Calificaciones

NOVEDADES

10 de julio - 16 de julio

17 de julio - 23 de julio

24 de julio - 30 de julio

31 de julio - 6 de agosto

7 de agosto - 13 de agosto

14 de agosto - 20 de agosto

21 de agosto - 27 de agosto

28 de agosto - 3 de septiembre

4 de septiembre - 10 de septiembre

DESCRIBIR EN LOS FOROS

Búsqueda avanzada

ÚLTIMA(S) NOTICIA(S)

Añadir un nuevo tema...

(Sin novedades aún)

EVENTOS PRÓXIMOS

No hay eventos próximos

Ir al calendario...

Nuevo evento...

ACTIVIDAD RECIENTE

Actividad desde lunes, 13 de julio de 2015, 02:54

Informe completo de la actividad reciente...

Sin novedades desde el último acceso

Figura 9.12. Entorno de trabajo de un curso en Moodle.

5. En esta sección, podemos buscar foros y estar informados sobre últimas noticias, próximos eventos y la actividad reciente de los participantes del curso.
6. Este botón permite agregar actividades o recursos en cada una de las semanas.

Matricular usuarios

Podemos configurar tres métodos de matriculación, que son: Matriculación manual, Acceso a invitados y Auto-matriculación. Para configurar estos métodos de matriculación, nos ubicamos en el panel de administración y hacemos clic en **“Usuarios”** y luego en **“Métodos de matriculación”**.

La configuración de los métodos de matriculación dependerá de los permisos que el docente quiera otorgar para acceder al curso.

ADMINISTRACIÓN

Administración del curso

Desactivar edición

Editar ajustes

Usuarios

Usuarios matriculados

Métodos de matriculación

Matriculación manual

Grupos

Permisos

Otros usuarios

Nombre	Usuarios	Arriba/Abajo	Editar
Matriculación manual	0	↓	✕ 👤 ⚙️
Acceso de invitados	0	↑ ↓	✕ ⚙️
Auto-matriculación (Student)	0	↑	✕ ⚙️

Añadir método

Elegir...

Figura 9.13. Métodos de matriculación en Moodle.

Vamos a hacer el ejercicio utilizando el método de matriculación: **“Auto-matriculación”**. De esta manera, el docente únicamente tendrá que enviar la URL del curso al estudiante y él realizará su proceso de registro. **Veamos...**

- La URL que enviaríamos al estudiante en nuestro ejercicio sería: <https://evaluajdc.milaulas.com>.
- Una vez ingresa a la página que corresponde esta URL, el estudiante hace clic en la opción **“Entrar”** y aquí es donde inicia su proceso de automatriculación.
- Hacemos clic en el botón **“Crear nueva cuenta”** e ingresamos los datos correspondientes de registro.
- En el correo, recibirá un mensaje de confirmación de cuenta. **Veamos...**

Figura 9.14. Inicio de sesión en Moodle.

Nota: Cada estudiante realiza este mismo procedimiento y el docente únicamente se preocupa por revisar qué estudiantes se han matriculado en el curso.

Ahora, veamos, desde el **“rol docente”**, al usuario que se acabó de matricular. Para esto, nos ubicamos en el panel de navegación y hacemos clic en la opción **“Participantes”**. **Observemos...**

Figura 9.15. Listado de participantes.

El anterior método de matriculación que revisamos facilitará el proceso de matrícula para docentes y estudiantes. De modo que, una vez tenemos el curso creado y los usuarios matriculados, podemos iniciar a administrar actividades y recursos.

Para agregar cualquier recurso o actividad, debemos hacer clic en el botón:

Activar edición

Cada semana ofrece la opción de configurar su nombre y las actividades y recursos que se agregarán por semana.

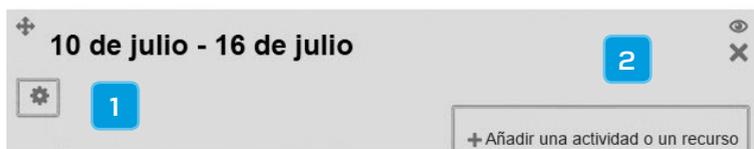


Figura 9.16. Administración por semana.

1. Clic sobre el icono para cambiar el nombre de la semana y colocar un resumen sobre los temas que abordará.
2. Aquí, podemos empezar a añadir una actividad o recurso para desarrollar en el marco de la semana.

Vamos a aprender a agregar las actividades y recursos más utilizados en un curso en Moodle.

Agregar tarea

Para agregar una tarea al curso, seleccionamos la opción **“Tarea”** y luego hacemos clic en el botón **“Agregar”**.

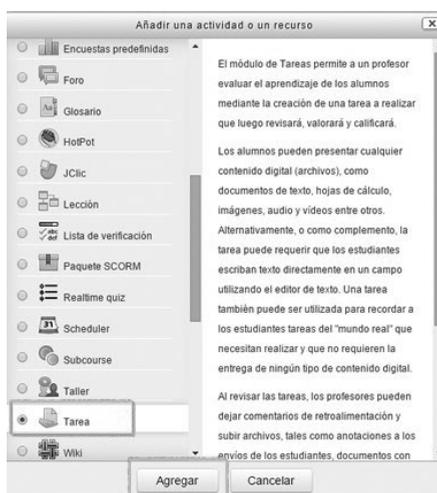


Figura 9.17. Agregar tarea.

Lo siguiente que debemos hacer es agregar la descripción general de la tarea.

Agregando Tarea a 10 de julio - 16 de julio Expandir todo

▼ General

Nombre de la tarea: Taller "Herramientas en la nube" **1**

Descripción

A través de este espacio suba el taller desarrollado. **2**

Muestra la descripción en la página del curso

Archivos adicionales **3**

Tamaño máximo para archivos nuevos: Sin límite

Archivos

Puede arrastrar y soltar archivos aquí para añadirlos

Figura 9.18. Descripción general de la tarea.

- 3. Aquí, escribimos el nombre de la tarea.
- 3. Se describe detalladamente la tarea que el estudiante debe realizar.
- 3. Se puede subir un archivo adjunto como complemento de la tarea.

Luego, configuramos el rango de fechas en el que estará disponible la tarea.

▼ Disponibilidad

Permitir entregas desde **1**

Fecha de entrega

Fecha límite

Mostrar siempre la descripción

▼ Tipos de entrega

Tipos de entrega Archivos enviados Texto en línea

Número máximo de archivos subidos **2**

Tamaño máximo de la entrega **3**

Límite de palabras Habilitar

Figura 9.19. Descripción general de la tarea.

1. Configuramos la fecha de inicio y entrega límite de la tarea.
2. Definimos el número máximo de archivos que podrá subir el estudiante.
3. Especificamos el tamaño máximo del archivo que deben subir los estudiantes.

Aquí, también podemos configurar otros elementos como: el límite de palabras, los tipos de realimentación, la configuración de la entrega y el estado de visibilidad. Al finalizar la respectiva configuración de la tarea, hacemos clic en el botón **“Guardar cambios y regresar al curso”**. El resultado lo podemos observar en la siguiente figura.



Figura 9.20. Tarea publicada en curso.

En la medida que los estudiantes vayan entregando sus tareas, podremos visualizar un sumario de calificaciones.

Taller "Herramientas en la nube"	
A través de este espacio suba el taller desarrollado.	
Sumario de calificaciones	
Participantes	1
Enviados	0
Pendientes por calificar	0
Fecha de entrega	sábado, 11 de julio de 2015, 00:00
Tiempo restante	La tarea ha vencido
Entrega fuera de plazo	Solo los estudiantes a los que se les haya concedido una prórroga pueden aún presentar la tarea
Ver/Calificar todas las entregas	

Figura 9.21. Sumario de calificaciones.

Agregar foro

Los foros son actividades muy utilizadas en los cursos virtuales como estrategia de trabajo colaborativo, que fortalece el pensamiento crítico y reflexivo de los usuarios. Para crear un foro, realizamos el siguiente procedimiento.

De la lista de recursos y actividades, seleccionamos la opción **“Foro”** y hacemos clic en el botón **“Agregar”**.



Figura 9.22. Agregar foro.

Lo siguiente que debemos hacer es configurar los datos generales del foro, el tamaño máximo permitido de subida de archivos, el umbral de mensajes para bloqueo, los ajustes comunes al módulo, la calificación y el rango de fechas permitido para publicar en el curso.

Figura 9.23. Configuración datos generales del foro.

1. Escribimos el nombre y la descripción del foro.
2. Configuramos los demás datos generales que sugiere el foro, según las necesidades del docente.
3. Hacemos clic en el botón **“Guardar cambios y regresar al curso”**.

Finalmente, en la siguiente figura, podemos observar el foro propuesto en el curso.



Figura 9.24. Foro publicado en el curso.

En el bloque de **“Actividad reciente”**, se van publicando las últimas acciones que se han realizado en el curso.

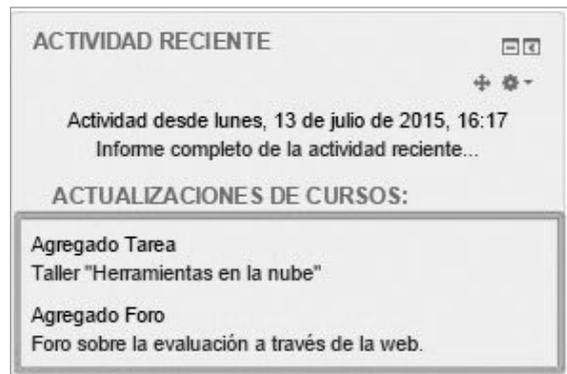


Figura 9.25. Reporte de actividad pendiente.

Agregar chat

El chat también es una herramienta muy utilizada en un proceso de formación virtual. Para agregarlo al curso, realizamos el siguiente procedimiento. Seleccionamos la opción **“Chat”** y hacemos clic en el botón **“Agregar”** (fig. 9.26).

Lo siguiente que hacemos es agregar el nombre y descripción de la sala de chat. (fig. 9.27).

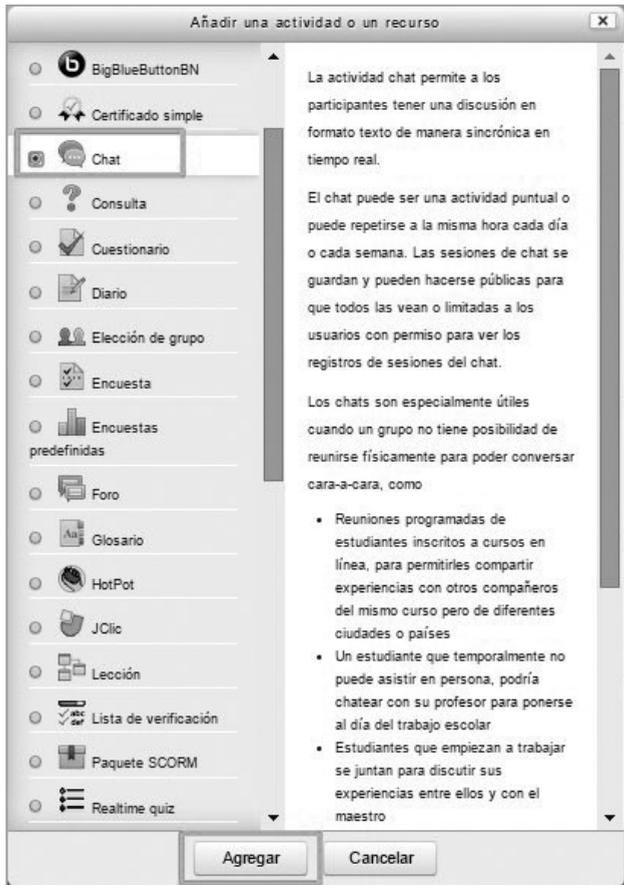


Figura 9.26. Agregar chat.

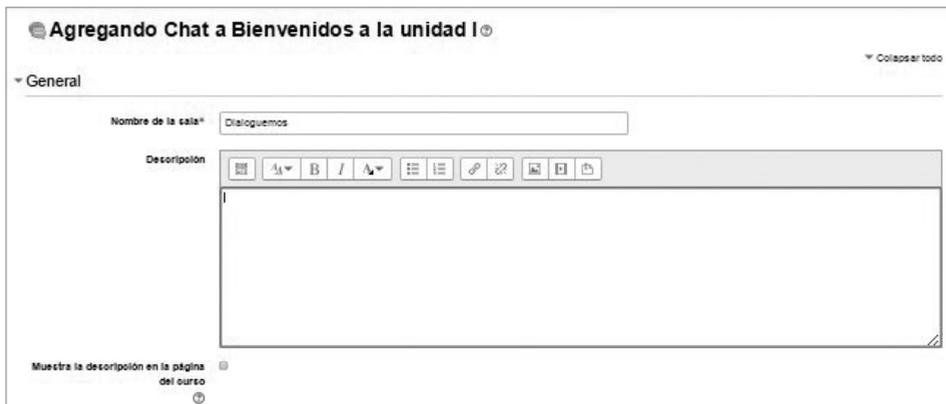


Figura 9.27. Descripción general del chat.

Al igual que en los anteriores ejercicios, continuamos configurando las características del chat.

Figura 9.28. Descripción general del chat.

1. Aquí, debemos configurar la fecha y hora en la que será programada la sesión de chat, el horario de las publicaciones y datos en general propios de cada sesión de chat.
2. En esta sección, podemos configurar los ajustes comunes del módulo para dejar, o no, visible el chat. Luego, hacemos clic en el botón **“Guardar cambios y regresar al curso”**

En la siguiente figura, podemos observar el chat publicado en el curso.

Figura 9.29. Chat publicado.

Cuando los estudiantes y el docente ingresen a la sala de chat podrán iniciar a interactuar sobre el tema acordado previamente.

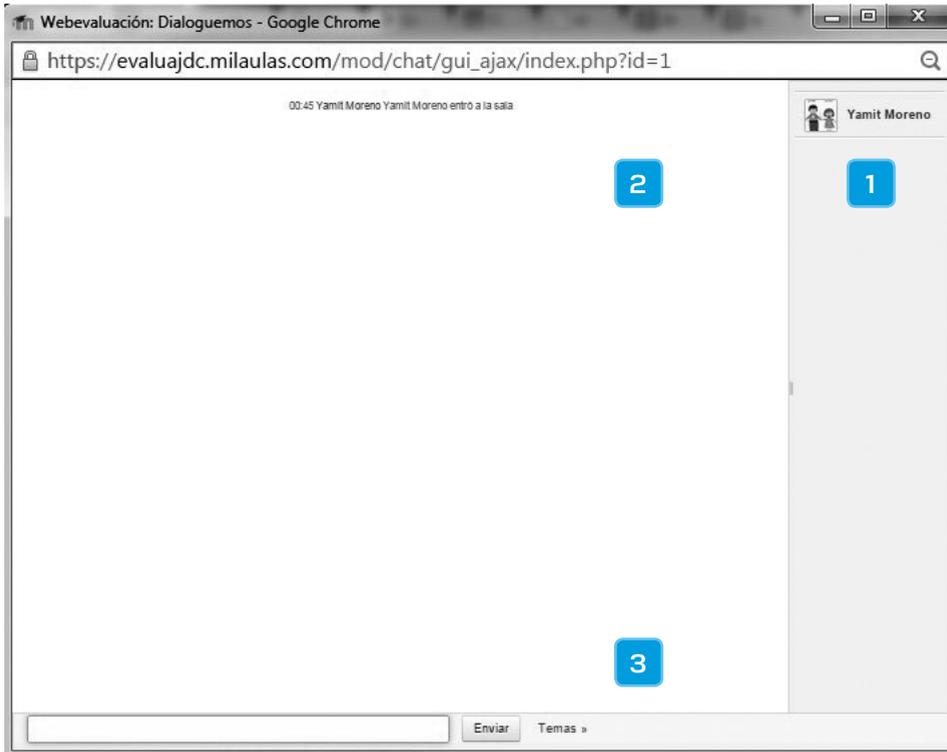


Figura 9.30. Sala de chat.

1. Aquí se listan los usuarios que ingresan a la sala de chat.
2. Se visualizan los mensajes publicados por los participantes en la sesión de chat.
3. Campo para escribir los mensajes y enviarlos.

Agregar cuestionario

El uso de cuestionarios en *Moodle* es muy funcional para conocer el desempeño del estudiante, a través de una prueba en línea se evalúan la apropiación de conocimientos. Una vez se finaliza la prueba, esta plataforma automáticamente le entrega su calificación.

De la lista de recursos y actividades, seleccionamos la opción **“Cuestionario”** y hacemos clic en el botón **“Agregar”**.

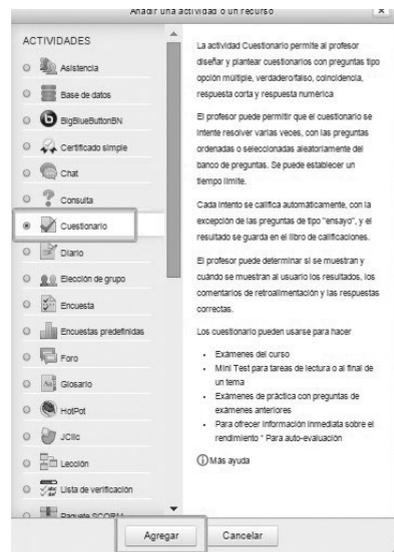


Figura 9.31. Crear cuestionario.

Agregando Cuestionario a Bienvenidos a la unidad I

General

Nombre: Prueba Final

Descripción: Esta prueba tiene como objetivo indagar sobre los conocimientos.....

Muestra la descripción en la página del curso

Temporalización

Abrir cuestionario: 14 julio 2015 01 45 Habilitar

Cerrar cuestionario: 14 julio 2015 01 45 Habilitar

Límite de tiempo: 0 minutos Habilitar

Cuando el tiempo ha terminado: El envío debe hacerse antes de que el tiempo termine, de lo contrario, no se contabilizará

Periodo de gracia para el envío: 1 días Habilitar

Figura 9.32. Configurar cuestionario.

En el siguiente paso, configuramos los datos generales del cuestionario y la temporalización.

1. Escribimos el nombre y descripción del cuestionario.
2. Configuramos la fecha de apertura y cierre del cuestionario, el límite de tiempo y el periodo de gracia para el envío de la prueba.

De igual forma, configuramos el método de calificación, el número de intentos permitidos, la cantidad de preguntas por página, el comportamiento de las preguntas, apariencia de la prueba, la realimentación y los ajustes comunes al módulo. Finalmente, hacemos clic en **“Guardar cambios y regresar a curso”**.

La siguiente figura ilustra el cuestionario publicado en el curso. Ahora, empezamos a agregar las preguntas y, para esto, hacemos clic sobre el cuestionario.

Bienvenidos a la unidad I

En esta unidad abordaremos

- Taller "Herramientas en la nube" Editar
- Foro sobre la evaluación a través de la web. Editar
- Dialoguemos Editar
- Prueba Final** Editar

+ Añadir una actividad o un recurso

Figura 9.33. Cuestionario publicado en el curso.

Luego de hacer clic sobre el cuestionario, podremos editarlo para agregar las preguntas, utilizando las opciones: **“una nueva pregunta”**, **“del banco de preguntas”** o **“una pregunta aleatoria”**. También, podemos activar la opción de **“Ordenar las preguntas al azar”**.



Figura 9.34. Agregar preguntas.

Para nuestro ejercicio, vamos a agregar las preguntas al cuestionario a través de la opción **“una nueva pregunta”**. Las preguntas más populares de *Moodle* son: pregunta calculada, de emparejamiento, numérica, de opción múltiple, preguntas de rellenar, respuesta corta, opción múltiple, falso/verdadero, descripción, entre otras novedosas opciones. Para empezar, agregaremos una pregunta de opción múltiple. **Veamos...**

Hacemos clic en el tipo de pregunta **“Opción múltiple”** y luego clic en el botón **“Agregar”**.

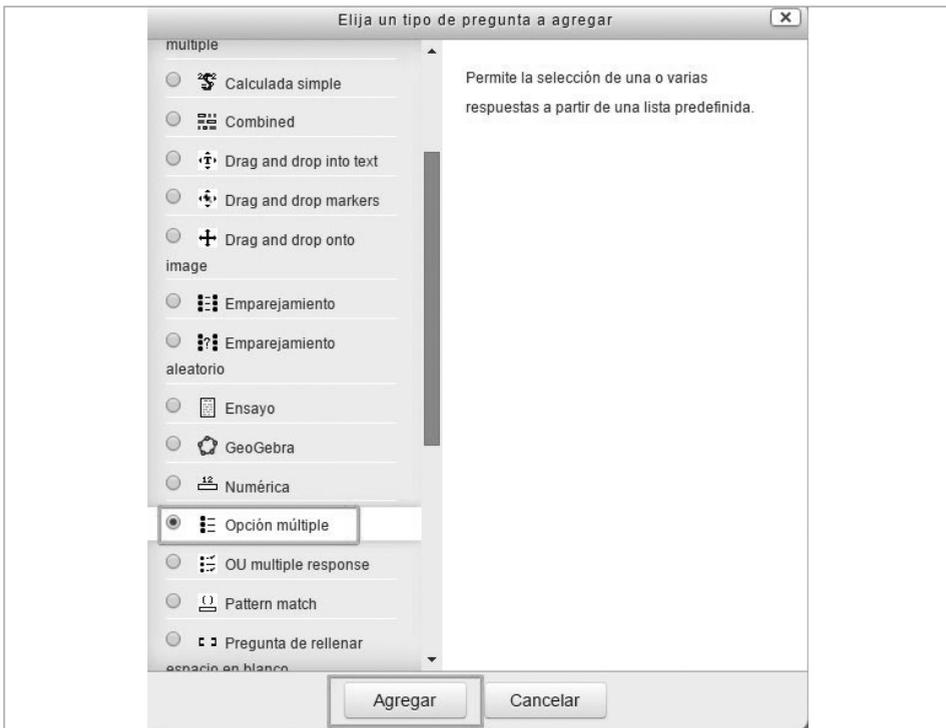


Figura 9.35. Pregunta “Opción múltiple”.

Ahora, debemos crear la pregunta con su respectiva configuración. **Observemos...**

Figura 9.36. Configuración general de la pregunta.

1. Para llevar un orden en la creación de las preguntas, agregamos un indicador.
2. Escribimos el enunciado de la pregunta y definimos su puntuación dentro del cuestionario.
3. Si se desea, podemos agregar una realimentación general que sirva en caso que el estudiante responda bien o no la pregunta. En esta primera parte de configuración de la pregunta, podemos también definir el número de respuestas, barajarlas y numerarlas.

Ahora, veamos la forma de agregar las opciones de respuesta y señalar la correcta.

1. Agregamos las opciones de respuesta en cada bloque. En nuestro ejercicio, agregaremos tres opciones, pero el docente tiene la facultad de decidir y agregar el número de opciones que considere pertinente.
2. Nos ubicamos en la respuesta correcta y asignamos la calificación del 100%.
3. Si el docente desea, puede agregar una realimentación en cada opción de respuesta.

Otros elementos que configuramos son: la penalización por cada intento incorrecto, pistas, marcar el número de respuestas correctas, entre otras opciones.

▼ Respuestas

Elección 1

Tres

Calificación: Ninguno

Elección 2

Nueve

Calificación: 100%

Elección 3

Siete

Calificación: Ninguno

Figura 9.37. Agregar opciones de respuesta.

Para finalizar, hacemos clic en **“Guardar Cambios”**.

En la siguiente figura, podemos ver la primera pregunta agregada al cuestionario. Para continuar agregando preguntas, hacemos clic en la opción **“Agregar”**.

Editando cuestionario: Prueba Final

Preguntas: 1 | Este cuestionario está abierto

Paginar de nuevo

Calificación máxima: 10,00 Guardar

Total de calificaciones: 1,00

Ordenar las preguntas al azar

Página 1

1. ¿Cuántos planetas hay en el sistema solar?

Agregar - 1,00

Agregar -

Figura 9.38. Primera pregunta creada en el cuestionario.

Ahora, vamos a añadir una pregunta de Falso/Verdadero. Después de dar clic en la opción **“Agregar”**, seleccionamos nuevamente **“una nueva pregunta”**. Allí, escogemos el tipo de pregunta **“Verdadero/Falso”** y hacemos clic en la opción **“Agregar”**.

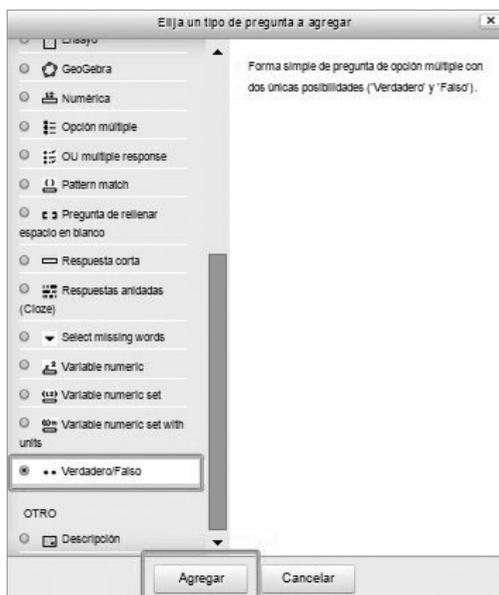


Figura 9.39. Agregar pregunta "Falso/Verdadero".

Después de ingresar a la configuración de la pregunta, repetimos el procedimiento anterior en cuanto a colocar el indicador de la pregunta, el enunciado, la puntuación y la realimentación general.

Figura 9.40. Configuración de la respuesta "Falso/Verdadero".

1. Escogemos la respuesta correcta, según corresponda.
2. Escribimos una realimentación, en caso de que la respuesta sea verdadera.
3. Escribimos una realimentación, en caso de que la respuesta sea falsa, y hacemos clic en el botón **“Guardar cambios”**.

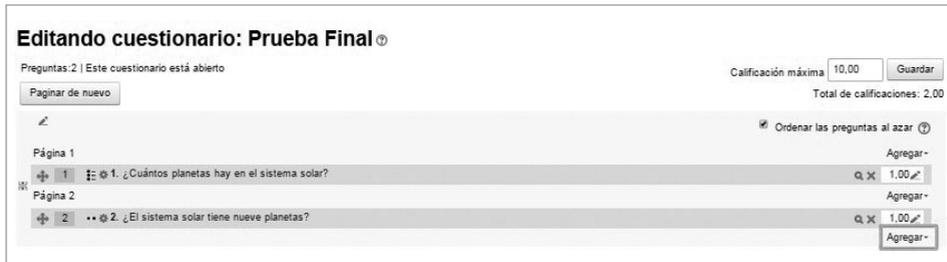


Figura 9.41. Pregunta “Falso/Verdadero” publicada en el cuestionario.

De esta manera, podemos seguir agregando diferentes tipos de preguntas al cuestionario. Veamos la forma cómo se visualizará una vez lo hayamos terminado.

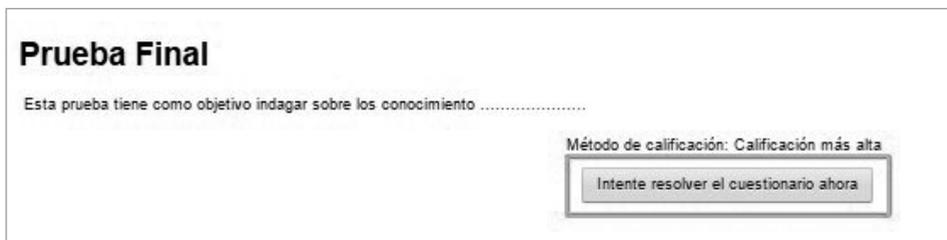


Figura 9.42. Visualizar cuestionario.

Finalmente, el estudiante podrá visualizar y responder el cuestionario. Para ver la calificación, deberá hacer clic en el botón **“Enviar todo y terminar”**.



Figura 9.43. Solucionar cuestionario.

Moodle automáticamente califica la prueba, de modo que el estudiante inmediatamente podrá conocer su resultado. **Veamos...**

Comenzado el	martes, 14 de julio de 2015, 04:51
Estado	Finalizado
Finalizado en	martes, 14 de julio de 2015, 04:58
Tiempo empleado	6 minutos 22 segundos
Puntos	1,00/2,00
Calificación	5,00 de 10,00 (50%)

Pregunta 1	¿Cuántos planetas hay en el sistema solar?
Correcta	Seleccione una:
Puntos 1,00 sobre 1,00	<input checked="" type="radio"/> a. Nueve ✓
🚩 Marcar pregunta	<input type="radio"/> b. Tres
🔗 Editar pregunta	<input type="radio"/> c. Siete
Respuesta correcta	
La respuesta correcta es: Nueve	

Pregunta 2	¿El sistema solar tiene nueve planetas?
Incorrecta	Seleccione una:
Puntos 0,00 sobre 1,00	<input type="radio"/> Verdadero
🚩 Marcar pregunta	<input checked="" type="radio"/> Falso ✗
🔗 Editar pregunta	
La respuesta correcta es "Verdadero"	

Figura 9.44. Resultado del cuestionario.

Como pudimos observar a lo largo de este capítulo, el servicio que nos ofrece *Milaulas* para utilizar *Moodle* resulta ser muy funcional y eficiente para docentes y estudiantes, por esta razón te invito a seguir explorando esta excelente herramienta.

Reflexionemos...

- *Milaulas* es un excelente servicio web que, a través de un sencillo registro, permite explorar las funciones de la plataforma más popular en el mercado como es *Moodle*.
- La herramienta *Milaulas* permite crear un número ilimitado de cursos y matricular la cantidad de usuarios que el docente desea.
- *Moodle* permite administrar recursos y actividades, favoreciendo procesos de aprendizaje.

Hemos terminado el desarrollo de este capítulo, pero te invito a realizar la siguiente actividad.

Actividad

¡Apliquemos lo aprendido!

Teniendo en cuenta la actividad realizada en el capítulo 6, que corresponde al diseño de un curso virtual utilizando la plantilla sugerida en este capítulo, realice el montaje de esta propuesta de curso a través de la plataforma *edmodo* o *Moodle* desde el servicio que ofrece *Milaulas*.

Una vez termine la creación del curso, comparta el enlace en el foro para que sus compañeros se puedan matricular.



“El profesor debería ser un crítico, y no un simple calificador”.

Stenhouse (1984)

BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, C., Gallego, D., & Honey, P. (1992). *Los estilos de aprendizaje* (5ª ed.). Bilbao: Mensajero.
- Álvarez, M. (2000). *Sistemas Integrados para Educación Distribuida. Estudio Comparativo y Propuesta de Modelo*. Disertación presentada al Comité Académico del Centro de Excelencia de la Universidad Autónoma de Tamaulipas. México.
- Astolfi, J.P. (1999). El error, un medio para enseñar. *Investigación y enseñanza*, (15). Sevilla: Díada.
- Cabero, J. A. (2006). Bases pedagógicas del e-learning. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, (6), 1-10.
- Collazos, C., Guerrero, L., & Vergara, A. (2002). A guide for the implementation of a collaborative learning model in the classroom. *ITINERANTES Journal, ISSN, 1657-7124*.
- Clark, B. (1992). *El sistema de educación superior. Una visión comparativa de la organización académica*. México: UAM.
- Díaz-Barriga, F., & Hernández-Rojas, G. (1998). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo*. México: McGraw Hill.
- Dominguez, E., Fernández-Pampillón, A., & de Armas, I. (2013). *Rúbrica para evaluar la calidad de los Materiales Educativos Digitales v1. 0. Technical Report*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Duart, J.M. (2001). *ROI i e-learning: més enllà de beneficis i costos*. UOC.
- Falchikov, N. (2005). *Improving Assessment Through Student Involvement. Practical solutions for aiding learning in higher and further education*. London: Routledge Falmer.
- Gatica-Lara, F., & Uribarren-Berrueta, T. D. N. J. (2013). ¿Cómo elaborar una rúbrica? *Investigación en educación médica*, 2(5), 61-65.
- Gonzales Sánchez, S. (2010). *Revisión de plataformas de entorno de aprendizaje*. Lima.
- González, T. (2000). Evaluación y gestión de la calidad educativa. En T. González (Coord.) *Evaluación y gestión de la calidad educativa. Un enfoque metodológico* (pp. 49-80). Málaga: Aljibe.
- Guerra, M. Á. S. (1993). La evaluación: un proceso de diálogo, comprensión y mejora. *Investigación en la Escuela*, (20), 23-38.
- Helg, A. (2001). *La educación en Colombia, 1918-1957: una historia social, económica y política*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Ibarra Sáiz, M. S., Rodríguez Gómez, G., & Gómez Ruiz, M. Á. (2012). *La evaluación entre iguales: beneficios y estrategias para su práctica en la universidad: Benefits of Peer Assessment and Strategies for Its Practice at University*. España: Ministerio de Educación.

- Kagan, S. (1992). *Cooperative learning*. San Juan Capistrano, CA: Kagan Cooperative Learning.
- Kirkpatrick, D. (1959). *Modelo de los cuatro niveles de Kirkpatrick*. España: Professional Training.
- Marcelo, C. (2002). *Conceptos en torno a la teleformación*. Barcelona: Ediciones Gestión 2000, pp. 19-38.
- Marqués Graells, P. (2010). *La evaluación de los aprendizajes*. España: Universidad Autónoma de Barcelona, Departamento de pedagogía aplicada, Facultad de educación.
- Marshall & Shriver. (1999). *Modelo de los cinco niveles de evaluación*. En McArdle, (1999). *Training Design and Delivery*. Alexandria, VA. American Society for Training and Development.
- Mayer, J. D. & Salovey, P. (1997). What is emotional intelligence? En P. Salovey y D. Sluyter (Eds). *Emotional Development and Emotional Intelligence: Implications for Educators* (p. 3).
- Mayer, J., Caruso, D. & Salovey, P. (1999). Emotional intelligence meets traditional standards for an intelligence. *Intelligence*, 27, 267-298.
- Mayer, J. D., Salovey, P., Caruso, D. R., & Sitarenios, G. (2001). Emotional intelligence as a standard intelligence: A Reply. *Emotion*, 1, 232-242.
- Muñoz, G. (2012). *Edmodo o cómo gestionar la clase comunicativa de forma fácil y eficaz*. España: Deusto.
- Nava, A. M. G., & Solís, G. C. (2001). Propuesta teórica de evaluación en la Educación Basada en Competencias. *Rev Enferm IMSS*, 9(3), 147-153.
- Piéron, M. (1999). *Para una enseñanza eficaz de las actividades físico-deportiva*. Zaragoza: Editorial INDE, p. 122.
- Portilla, J. R. C. (2011). *Evaluación del aprendizaje en espacios virtuales-TIC*. Barranquilla: Universidad del Norte.
- Ramírez, M. T., & Téllez, J. P. (2006). *La educación primaria y secundaria en Colombia en el siglo XX* (No. 002992). Bogotá: Banco de la República de Colombia.
- Robles, A. (2004). Las plataformas en la educación en línea. *Revista Electrónica e-formadores*, (4). España.
- Rubio, M. J. (2003). Enfoques y modelos de evaluación del e-learning. *Revista electrónica de investigación y evaluación educativa*, 9(2), 101-120. Recuperado de http://www.uv.es/RELIEVE/v9n2/RELIEVEv9n2_1.pdf
- Sadler, D.R. (1989). Formative assessment and the design of instructional systems. *Instructional science*, 18(2), 119-144.

- Sangrà, A. (2001). *La qualitat en les experiències virtuals d'educació superior*. España: Universitat Oberta de Catalunya.
- Sanmartí, N. (2008). *10 Ideas clave. Evaluar para aprender*. España: Grao.
- Salanova, E. (1999). *Planificación, programación y evaluación de los procesos de enseñanza-aprendizaje*. España.
- Tyler, R. (1950). *Basic principle of curriculum and instruction*. Chicago: Chicago University.
- Van Slyke, C. Kittner, M., & Belanger, F. (1998). *Identifying Candidates for Distance education: A telecommuting perspective. Proceedings of the America's Conference on Information Systems*. Baltimore (pp. 666-668).
- Zeus, P., & Skiffington, S. (2002). *Guía completa de Coaching en el trabajo*. Madrid: McGraw-Hill Profesional, p.165.

CIBERGRAFÍA

- <http://ww2.educarchile.cl/Portal.Base/Web/verContenido.aspx?ID=217244>
- http://www.uv.es/relieve/v9n2/RELIEVEv9n2_1.pdf
- <http://basica.sep.gob.mx/C4%20HERRAMIENTAS-ESTRATEGIAS-WEB.pdf>
- <https://support.skype.com/es/faq/FA3501/que-es-la-configuracion-de-estado-y-como-puedo-cambiarla-en-skype-para-el-escritorio-de-windows>
- <https://tributaporunperumejor.files.wordpress.com/2013/10/31.png>
- <http://www.skype.com/es/>
- <https://trello.com/>
- <https://www.iconfinder.com>
- <http://www.e-encuesta.com/inicio/>
- <http://www.educaplay.com/>
- <https://es.surveymonkey.com/>
- <https://www.google.com/intl/es-419/forms/about/>
- <http://registrarseen-outlook.com/wp-content/uploads/2013/07/skype-logo-02.jpg>



Juan D Castellanos
Fundación Universitaria

2016



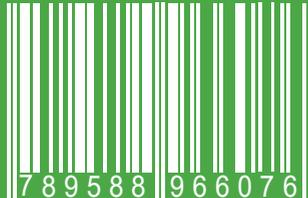
Juan D Castellanos
Fundación Universitaria

Juan D. Castellanos
Fundación Universitaria



EDITORIAL

ISBN: 978-958-8966-07-6



9 789588 966076