



Universidad del
Rosario

Guía práctica para una **e-valoración** efectiva en línea

Guía práctica para una e-valoración efectiva

En esta guía nos centraremos en la **evaluación del aprendizaje en entornos digitales** con el propósito de comprender la función de la evaluación, tipologías, instrumentos y técnicas, de manera que cualquiera que sea la naturaleza de los contenidos o los propósitos de aprendizaje, se encuentren orientaciones para seleccionar y diseñar diferentes instrumentos de evaluación.

Para el diseño efectivo de un ambiente virtual de aprendizaje, es necesario definir cómo y cuándo se realizará la **evaluación para identificar los niveles de aprendizaje alcanzados** que permitan reorientar la acción hasta lograr evidencias de las competencias adquiridas. Según Sangrà et al. (2020) una buena experiencia e-learning será aquella que logre **involucrar activamente a los estudiantes**, en el proceso de enseñanza aprendizaje brindando retroalimentación efectiva y permanente sobre los niveles de aprendizaje alcanzado durante el proceso y que ofrezca orientaciones para mejorarlos.



[Encuentra aquí las claves de la evaluación e-learning](#)



Taxonomías de evaluación e-learning

Las taxonomías de actividades sumativas pueden ser agrupadas por sus características funcionales, interactivas, comunicativas o de habilidades de pensamiento que facilitan la selección de estas; varios autores se han puesto a la tarea de analizarlas y establecer criterios de implementación teniendo en cuenta la naturaleza de la asignatura.

- **Interacción y apropiación del conocimiento**

Scalise y Gifford (2006), plantean una matriz de 28 actividades de evaluación basada en TIC que relaciona la interacción y apropiación de conocimiento del estudiante desde niveles de complejidad y restricción en los niveles de pensamiento.



[Encuentra aquí la matriz de evaluación](#)

- **Taxonomía de Bloom**

Una de las taxonomías más conocidas es la Taxonomía de Bloom en la era digital, adaptada por Andrew Churches (Churches, 2009), en la que se analizan términos clave como crear, evaluar, analizar, aplicar, comprender y recordar; y los relaciona con Habilidades de Pensamiento, que dan lugar a una serie de acciones y herramientas para implementarlas.



[Encuentra aquí la Taxonomía de Bloom](#)

Tipos de evaluación

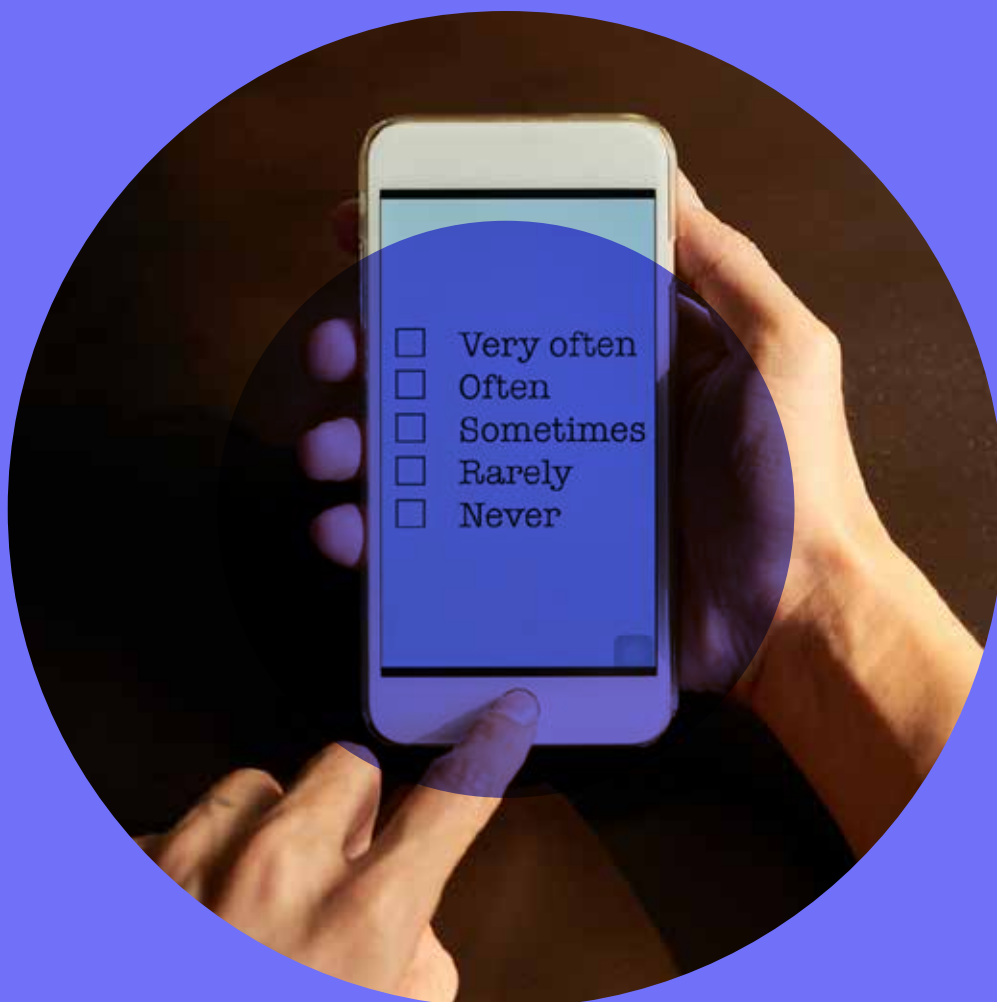
Tradicionalmente, según Ornellas, A. y Romero, Margarita (2011), hay 3 tipos de evaluaciones que se implementan según el momento de aprendizaje, cada uno con un objetivo diferente proyectándose tanto de manera individual como grupal, así:

- **Diagnóstica:** recoge información sobre los conocimientos o competencias previas en un determinado momento, y que sirven para planificar de manera más precisa el proceso de enseñanza aprendizaje adaptando las actividades desde la e-moderación, cuando se trata de cursos en línea. Esta adaptación puede darse en más ayuda en el desarrollo de algunos temas, modificación del tiempo, material de estudio complementario o actividades en encuentros sincrónicos. **Ejemplo:** cuestionarios, sondeos, juegos o tests de preguntas cerradas o abiertas que buscan explorar los saberes previos de un grupo de estudiantes.
- **Formativa:** permite obtener, sintetizar e interpretar la información sobre el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje para ofrecer una retroalimentación que le ayude al estudiante a reflexionar sobre su nivel de apropiación de los temas propios del curso. Puede realizarse previa a una evaluación sumativa a manera de práctica, como insumo para el proyecto de curso, o como fortalecimiento de conceptos. **Ejemplos:** cuestionarios de control de lectura, que buscan identificar el nivel de comprensión que los estudiantes tienen en determinado momento del curso. Esto permite establecer si es necesario realizar algún tipo de refuerzo, integrar material didáctico adicional, avanzar en el desarrollo de los temas, etc.
- **Sumativa:** valida el logro en los aprendizajes de conocimientos y competencias en función de los resultados de aprendizaje, proporcionando un nivel de valoración, cualitativa y cuantitativa. Se debe tener en cuenta los lineamientos institucionales o corporativos para definir la escala de valoración, el momento de curso en el que se incluye y las herramientas del LMS, para el caso de exámenes supervisados con software. **Ejemplo:** sustentaciones orales, desarrollo del proyecto, análisis de casos, retos o problemas que buscan medir los aprendizajes del estudiante, de forma sistemática, a lo largo del curso, y pueden estar estructurados en pasos, fases o etapas, en donde el estudiante recibe retroalimentación continua del profesor, con el fin de evidenciar el logro de los resultados de aprendizaje.



Tip

Por la naturaleza de la modalidad de formación, suelen estar presentes estudiantes con diferentes niveles de apropiación de conocimientos, por lo que se sugiere siempre incluir una actividad diagnóstica que sea autocalificable para que el estudiante reciba un *feedback* inmediato.



Dentro del proceso de evaluación, el estudiante debe tener un espacio para evaluar su proceso y una manera de lograrlo es por medio de la autoevaluación. De hecho, en las experiencias *e-learning* este tipo de evaluación es fundamental para lograr buenos resultados pues el buen manejo del tiempo, la responsabilidad y la habilidad de reflexionar sobre sí mismo y su proceso de aprendizaje, son fortalezas que contribuyen notablemente al éxito en especial para las experiencias sin acompañamiento del profesor. Algunas de las recomendaciones y fortalezas de este tipo de evaluación se describen a continuación:



Encuentra las fortalezas y recomendaciones en la autoevaluación

Criterios de evaluación

Para presentar los criterios de evaluación, se suele utilizar listas de chequeo o rúbricas las cuales se convierte en una herramienta de autoseguimiento en el desarrollo de su actividad evaluativa. También es viable recurrir un ejemplo de la entrega de la actividad, que sirva como modelo y comparación para el estudiante. La decisión sobre cuál utilizar debe corresponder al propósito, tiempo, nivel e incluso al tipo de herramienta del LMS.

Generalmente los formatos de rúbricas se basan en 4 componentes clave que orientan el desarrollo de las actividades en un escenario de aprendizaje:



Encuentra los criterios de evaluación

Rúbricas

- **Holísticas o de puntajes**

Se utilizan para valorar el conjunto sin entrar en detalle de las valoraciones de cada parte, lo cual las hace fáciles de desarrollar, pero no ofrecen mucho detalle al estudiante sobre los desempeños a mejorar. Aquí es viable incluir una columna de observaciones o comentarios para realizar anotaciones dirigidas directamente sobre el desempeño del estudiante en el desarrollo de la actividad, por lo que suele ser más flexible.

Grados de dominio	
Grado 0	No se muestra dominio
Grado 1	El dominio del conocimiento o práctica evaluado es débil; esto se refleja en dudas, errores o en torpeza en la enunciación del conocimiento o en la realización de la práctica.
Grado 2	El conocimiento todavía es dudoso y la práctica se traduce en una ejecución poco hábil o poco ágil
Grado 3	El conocimiento y la práctica están adquiridos y se demuestran con comodidad, fluidez y agilidad.
Grado 4	Se domina perfectamente el conocimiento y la práctica está automatizada.

Rúbrica Holística . Tomado de Del Pozo (2017), pág. 43.



- **Analítica**

También llamada rúbrica descriptiva, que se utilizan cuando se requiere valorar en detalle varias cualidades del trabajo que demuestra el desempeño, requieren más trabajo en la realización, pero ofrecen al estudiante y al profesor información detallada sobre oportunidades de mejora, por lo cual permite hacer que la evaluación sea continua y formativa. Es posible incluir escala con varios niveles de desempeño y porcentaje dentro de la calificación final según su importancia.

Rúbrica de evaluación “Sesión de taller” Aspecto: preparación de la sesión				
Criterio	No de muestra dominio	Componente	Aceptable	No aceptable
Material	El material está preparado de tal forma que no falta ningún elemento a lo largo de la sesión.	Casi todo el material está preparado de tal forma que faltan muy pocos elementos a lo largo de la sesión.	Parte del material está preparado. En alguna ocasión se debe interrumpir la sesión, aunque sea por un espacio breve de tiempo, para buscar algún tipo de elemento.	La mayor parte del material no está preparado. La sesión se debe interrumpir varias veces, aunque sea por espacios breves.
Espacio	El espacio está preparado para evitar accidentes y disfrutar de la actividad. En caso necesario, todas las actividades se adaptan para que puedan desarrollar en el espacio previsto.	El espacio está más o menos preparado para evitar accidentes y disfrutar de la actividad. En caso necesario, la mayoría de las actividades se adaptan para que puedan desarrollar en el espacio previsto.	El espacio está poco preparado para evitar accidentes y disfrutar de la actividad. Algunas actividades se adaptan para que puedan desarrollar en el espacio previsto, pero otras no pueden realizarse completamente porque no se ha adaptado el espacio de manera adecuada.	El espacio no está preparado para evitar accidentes y disfrutar de la actividad. La mayoría de las actividades no se adaptan para que se pueda desarrollar en el terreno previsto.

Rúbrica Analítica. Tomado de Del Pozo (2017), pág. 44.



• Lista de verificación

Esta es una de las rúbricas más sencillas y se consideran una herramienta de autoevaluación, de los pasos que el estudiante debe validar dentro de un procedimiento, por ejemplo, es viable que el profesor la implemente en la práctica de un laboratorio en donde se deben seguir una serie de pasos. (Suskie, 2009: 138)

Criterios	Sí	No	Observaciones
Antes de iniciar el procedimiento, prepara los instrumentos en un espacio limpio y ordenado.			
Cuenta con el equipo de protección personal adecuado.			
Examina los instrumentos previamente, evitando utilizar aquellos que presentan daños.			
Utiliza el instrumento adecuado según la acción a ejecutar.			
Maneja los instrumentos según las indicaciones del fabricante.			

- **Escala de valoración**

También considerada una de las más sencillas, pues permite definir un criterio y usar una escala de valoración como la de Likert en la que se evalúan principalmente opiniones y actitudes. Puede usarse una escala de acuerdo, frecuencia, importancia o probabilidad, incluso puede usarse escalas numéricas.

Criterios	Escala de valoración		
	Siempre	Casi siempre	Nunca
Los aportes en el debate son una verdadera contribución que hace el discente a la solución del caso planteado, a fin de contribuir a la discusión al respecto de manera colaborativa con el grupo.			
Las intervenciones profundizan en las discusiones, resolviendo definitivamente algunos de sus puntos en debate o formulando algunas problemáticas nuevas por resolver.			
Respetar las reglas de la gramática y la ortografía, así como la digitación y netiqueta es indispensable para presentar los argumentos de forma organizada, coherente y consistente.			

- **Punto crítico o un solo punto**

Al igual que las rúbricas holística y analítica, la rúbrica de punto crítico divide los criterios de evaluación en categorías, las cuales son los estándares que un estudiante debe cumplir para completar la actividad, describiendo los aciertos y los puntos a mejorar. Permite que los estudiantes no se basen en una calificación o una comparación de desempeños, sino que invita a identificar las buenas prácticas y las posibilidades de mejora de su propio quehacer y trabajar en ellas.



Criterios	Duración / extensión	tiempo de estudio
	Tesis: es clara, creativa y tiene un argumento interesante.	
	Argumento general: es claro, creativo y conscientemente respaldado por los siguientes párrafos.	
	Extensión: tiene entre 2 y 3 páginas.	
	Gramática y formato: son correctos, incluye página de citas en MLA.	

Rúbrica de un solo punto. Adaptada de Hashem, Danah (2017).



Tip

Para crear las rúbricas, como asesor tecno-pedagógico, puedes usar herramientas como **Rubistar**, **Rubric Maker**, **CoRubric**.



Diseño de la evaluación

En el momento de diseñar un sistema de evaluación, para cualquier modalidad (presencial, virtual, híbrido, remoto, dual*, hyflex**) y nivel de formación se hace necesario comprender qué se debe evaluar y cómo el estudiante puede identificarlo adecuada y oportunamente. En este caso se consideran las competencias, resultados u objetivos de aprendizaje, evidencias, entre otros, y a partir de estos diseñar actividades formativas o sumativas (evaluativas) que despierten el interés y motivación, pues más allá de memorizar información, se espera que los estudiantes realicen procesos de metacognición desarrollando y fortaleciendo habilidades para implementar y tomar decisiones a partir de lo que ha aprendido.

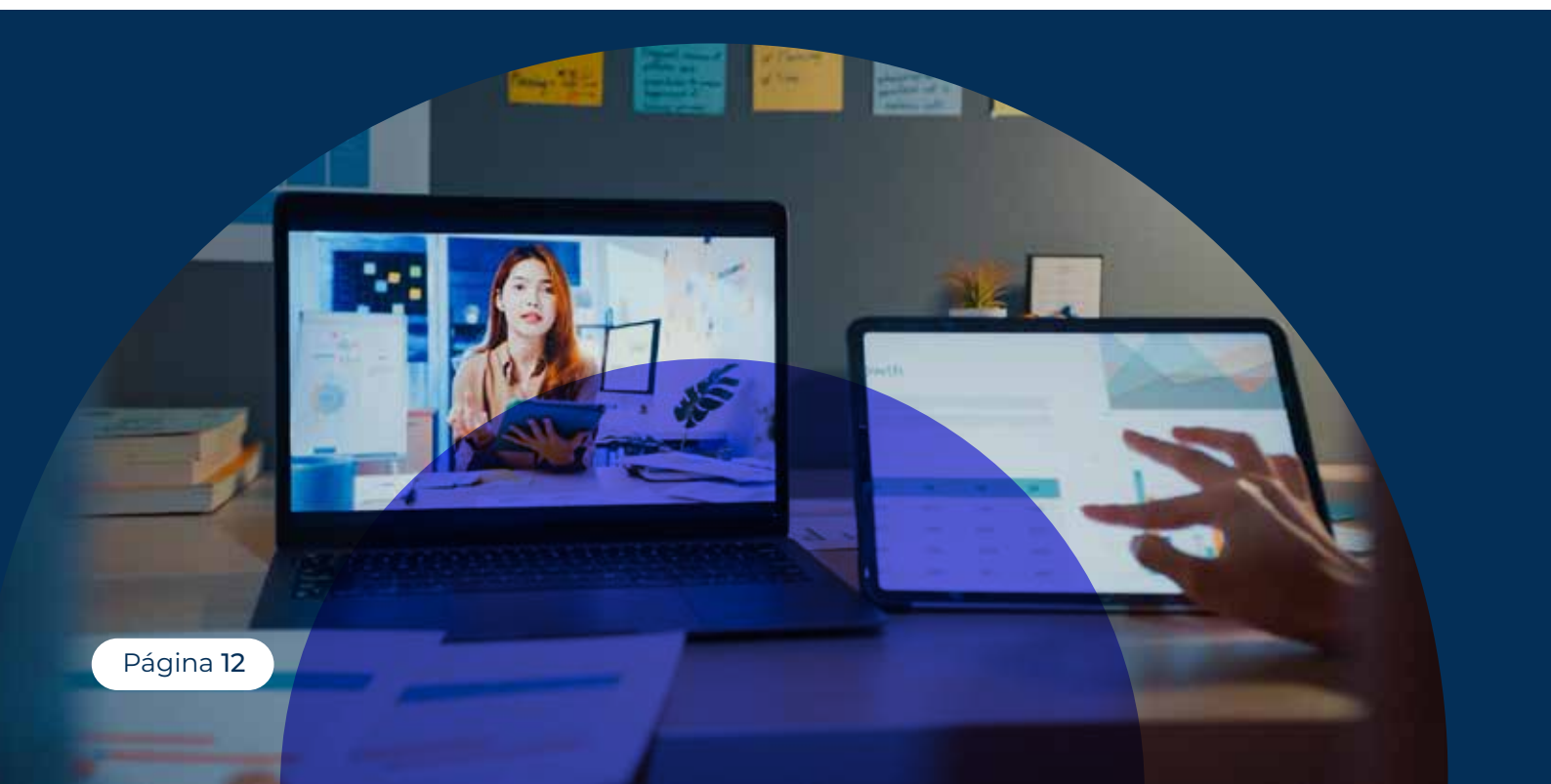
En el diseño de la actividad sumativa se debe cuestionar si la evaluación:

- ¿Es continua?
- ¿Responde a los resultados de aprendizaje?
- ¿Qué tipología de evaluación es?

Compartir la información importante y clave en el aula virtual, le permitirá al estudiante conocer y recuperar información para hacer una efectiva autogestión de su aprendizaje.

Según Gill Salmon (2013), el diseño de actividades evaluativas e-learning, o e-actividades, debe entenderse desde los propósitos curriculares, pedagógicos y de interacción, por lo que es clave comprender que:

- Las instrucciones deben orientar de manera detallada al estudiante con un lenguaje claro y relacionado con el resultado de aprendizaje, para que el tutor o e-moderador pueda desarrollar sus actividades de manera eficiente y no tenga la necesidad de dedicar tiempo a la explicación para un desarrollo efectivo.



- Debe ser adecuado para el desarrollo y entrega de manera virtual, disponiendo los recursos, instrumentos y documentos de estudio desde fuentes primarias, explicando el acceso a ellas, incluyendo un tutorial corto, si ese el caso.
- Que sea posible desarrollarla, desde el alcance del equipo de producción, el LMS y las aplicaciones externas.
- Considerar oportunidades para la reutilización, escalabilidad y personalización, de manera que puedan adaptarse e implementarse en otros cursos en línea o en la misma actualización del curso original.
- Promueve el aprendizaje basado en el estudiante y en las actividades, alejándose del aprendizaje basado en el contenido.
- Desafiar y motivar a los estudiantes a criticar constructivamente, revisar y consolidar ideas de una manera enfocada.



- Aumentar la participación del estudiante.
- Aportar a la optimización de tiempo en los procesos de tutoría virtual.
- Incluir tecnologías y medios digitales de acuerdo a los avances de los LMS y software actual.
- Incorporar rápidamente principios pedagógicos sólidos en la enseñanza y el aprendizaje.

Apartir de Salmon, G. (2013)

Recuerda que algunos de los principios asociados al diseño de e-actividades son:

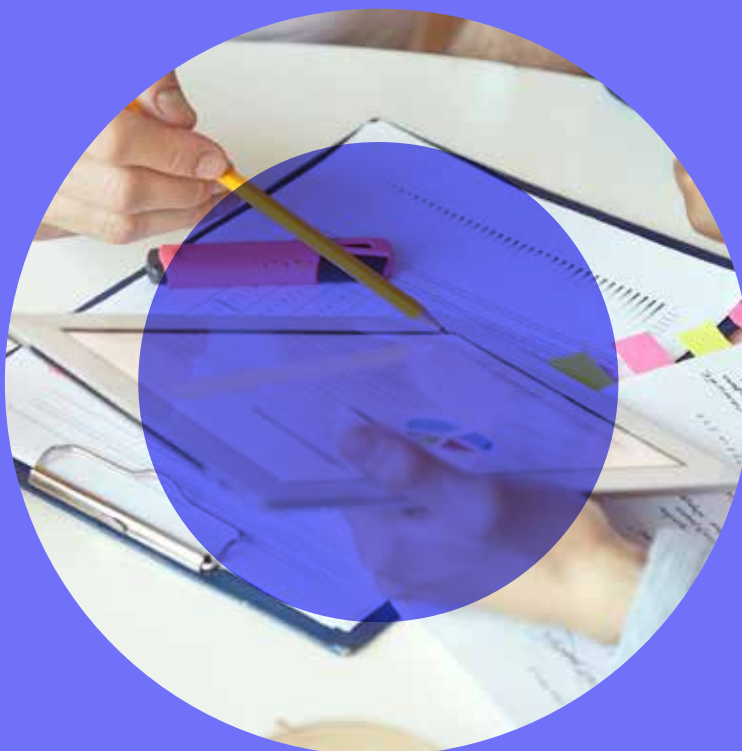
- Establecer un escenario que motive la participación y brinde un marco de referencia al grupo.
- Evidenciar el punto de partida del estudiante en cuanto a las estructuras de pensamiento o presaberes al inicio del proceso de aprendizaje e incorporar paulatinamente los saberes adquiridos bien sea por comparación, asimilación o intercalación.
- Incorporar oraciones interrogativas directas sobre el conocimiento o competencia a adquirir ¿Qué?, ¿Quién?, ¿Cuándo?, ¿Dónde?, ¿Cómo?, ¿Por qué?
- Realizar discusiones motivadas por preguntas socráticas: de aclaración, de confirmación, en busca de razones o evidencias, sobre puntos de vista, sobre implicaciones y consecuencias, sobre la misma pregunta (Eduteka, S.F.).
- Utilizar organizadores gráficos que ayuden a evidenciar las estructuras de pensamiento individual y de grupo, así como su evolución.



A lo largo de esta guía se han descrito diversos instrumentos, metodologías y elementos para planear una evaluación que le apunte a diversos niveles de pensamiento, es por ello, que para finalizar nos centraremos en algunas metodologías activas que demandan habilidades de alto nivel del dominio cognitivo y que exigen abordar situaciones reales o hipotéticas en gradiente:



Encuentra las metodologías activas



Tip

En esta guía desarrollada por la Universidad del Rosario, presenta orientaciones para la evaluación de la docencia en línea, que si bien está orientada para un aprendizaje híbrido o remoto, contiene herramientas y acciones que pueden contribuir al desarrollo de e-actividades.



[Guía para la evaluación del aprendizaje en contextos de docencia en acceso remoto](#)

Referencias

- Cabero-Almenara, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2021). La evaluación de la educación virtual: las e-actividades. RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 24(2), 169-188. <https://doi.org/10.5944/ried.24.2.28994>
- Cabrera y Fernández-Ferrer en Sangrà et al. 2020. Capítulo III. En Claves para una evaluación en línea. Propuestas para Educar en Contextos Presenciales Discontinuos. España: Editorial UOC.
- Chursches, A. (2009b). Bloom's digital taxonomy. Recuperado de <https://bit.ly/4kuVg2y>
- Del Pozo, J. A. (2017) Competencias profesionales: Herramientas de evaluación, el portafolios, la rúbrica y las pruebas situacionales. España: Narcea Ediciones. Recuperado en: <https://bit.ly/4dSPJAi>. 7 feb. 2017
- Hashem, Danah (2017). 6 Reasons to Try a Single-Point Rubric. Recuperado el 27 de enero de 2020, de Edutopia: <https://edut.to/46k9CuU>
- Hinojosa, E. López, B. (2004) Curso: Evaluación del Aprendizaje. México: CVA – Tecnológico de Monterrey.
- Huba, M. E. & Freed, J. E. (2000). Learner-centered assesment on college campuses: Shifting the focus from teaching to learning. Boston: Allyn & Bacon.
- Maina, M. (2020). E-actividades para un aprendizaje activo. En A. Sangrá (coord.), Decálogo para la mejora de la docencia on-line (81-98). UOC.



- Méndez, H & Valenzuela, R (2013). Diplomado en evaluación del desempeño en modelos de educación basada en competencias. México: Tecnológico de Monterrey.
- Ornellas, A. y Romero, Margarita (2011) Planificación de la docencia universitaria en línea. 2FUOC. Fundación para la Universitat Oberta de Catalunya.
- Salmon, G. (2013) E-tivities The Key to Active Online Learning. 2° ed. • Sangrà et al. (2020) Decálogo para la Mejora de la Docencia Online. Propuestas para Educar en Contextos Presenciales Discontinuos. España: Editorial UOC.
- Scalise, K., & Gifford, B. (2006). Computer-Based Assessment in E-Learning: A Framework for Constructing "Intermediate Constraint" Questions and Tasks for Technology Platforms. The Journal of Technology, Learning and Assessment, 4(6). Retrieved from <https://ejournals.bc.edu/index.php/jtla/article/view/1653>
- Suskie, Linda (2009). Assessing Student Learning, a common sense guide. 2nd ed. San francisco: Jossey-Bass.

