

PLE: Aprendizaje conectado en red



Bloque 4. PLE y evaluación

Autores

David Álvarez Jiménez

Índice

PLE y evaluación	2
METODOLOGÍAS ACTIVAS Y EVALUACIÓN.....	2
La evaluación como instrumento de aprendizaje	3
EVALUANDO LA COMPETENCIA DIGITAL.....	4
OTRAS FORMAS DE EVALUAR.....	6
RÚBRICAS	7
Recursos para diseñar rúbricas	8
PORTFOLIOS.....	10
Recursos para crear portfolios	11

PLE y evaluación

Cerramos el curso reflexionando sobre uno de los pilares sobre los que se sustenta el cambio de modelo pedagógico en la escuela que permite trabajar en el desarrollo del PLE del alumnado: la evaluación.

Analizaremos la competencia digital, tal y como aparece en la normativa española, y revisaremos varias alternativas para evaluar los aprendizajes que permiten convertir la evaluación no sólo en un instrumento para calificar y certificar, sino también para aprender.



imagen con licencia [\(CC-by-nc-sa\)](#) por [Emilio Quintana](#)

METODOLOGÍAS ACTIVAS Y EVALUACIÓN

La [evaluación](#) no puede ser considerada una actividad independiente del resto de procesos que se desarrollan en el aula. Por el contrario, enseñanza, aprendizaje y evaluación deben conformar un todo armónico en el diseño y en el desarrollo de las actividades educativas.

Indudablemente, la evaluación es una actividad muy compleja que, con el paso del tiempo, se ha quedado reducida en muchos casos a su función calificadora claramente orientada a la certificación, perdiendo por el camino el resto de funciones que debe desempeñar en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En el caso de actividades donde el alumnado puede y debe desplegar sus **Entornos Personales de Aprendizaje**, y en general en todas aquellas actividades basadas en [metodologías activas](#), la revisión de los modelos de evaluación que empleamos debe ser aún más intensiva, ya que los aprendizajes que se dan en este tipo de actividades no encajan bien dentro de modelos de evaluación centrados en los tradicionales exámenes.

Por el contrario, estos aprendizajes centrados en modelos de 'learning by doing' ponen el énfasis en el desarrollo de competencias, en la adquisición de destrezas y habilidades, en la reflexión sobre actitudes y valores... y todo esto se 'mide' difícilmente en un examen.



[Measuring time](#), por [Louise Docker](#) (CC BY)

La evaluación como instrumento de aprendizaje

El término evaluación está asociado en gran medida a los [procesos de certificación del aprendizaje](#), el docente evalúa el conocimiento y las destrezas adquiridas por el alumnado tras el proceso de enseñanza y aprendizaje para 'certificar' si es apto o no, y por tanto si es viable o no que la administración competente expida la acreditación o titulación correspondiente.

Pensar en la evaluación solamente en estos términos limita enormemente el potencial que dicha actividad tiene cuando forma parte del proceso de enseñanza y aprendizaje, además de la evaluación educativa, es decir la evaluación de los propios procesos, de las metodologías llevadas a cabo y de los recursos empleados, en definitiva la evaluación de la acción docente.

Aún más, **es nuestra forma de entender la evaluación la que condiciona el proceso de enseñanza/aprendizaje**. Si nuestra forma de ver la evaluación es finalista, calificadora y con una única perspectiva, y con el examen como única herramienta de recogida de datos, otra metodología que no sea la meramente instructivista será difícil de llevar a cabo obteniendo los resultados esperados.

[Miguel Ángel Santos Guerra](#) dice que [evaluar es comprender](#) y distingue entre dos formas de entender la evaluación, la *técnica* y la *crítica*. En la denominada 'técnica' priman las funciones de *control*, *selección*, *clasificación* y *jerarquización*, lo que conduce a una cultura escolar del individualismo y la competitividad, de la cuantificación y, en definitiva, de la simplificación de los problemas que subyacen en la práctica educativa.

Por el contrario, cuando vemos la **evaluación como comprensión**, con esa dimensión crítica y reflexiva de la que habla Santos Guerra, la evaluación se entiende como proceso y no como momento final. Las funciones que en este caso cobran protagonismo son la de *diagnóstico, diálogo, retroalimentación y aprendizaje*.

Esta perspectiva de la evaluación fomenta una nueva cultura en la escuela, una cultura de la autocrítica, del debate, de la flexibilidad y de la inclusión.

Este cambio de paradigma requiere no solamente un cambio de actitudes por parte de las instituciones educativas y del profesorado sino un despliegue de nuevas estrategias y recursos para evaluar. Veamos en las siguientes páginas algunas propuestas.



DSC00560, por [IES Almeraya](#) con licencia ([CC BY-NC-SA](#))

EVALUANDO LA COMPETENCIA DIGITAL

Según los Reales Decretos de enseñanzas mínimas para [Primaria](#) y [Secundaria](#), el "*tratamiento de la información y la competencia digital*" consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento usando distintos soportes, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse, así como para resolver problemas reales de modo eficiente. Al mismo tiempo, posibilita evaluar y seleccionar nuevas fuentes de información e innovaciones tecnológicas a medida que van apareciendo, en función de su utilidad para acometer tareas u objetivos específicos.

Poseer esta competencia implica ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes, así como las distintas herramientas tecnológicas; tener una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible, contrastándola cuando es necesario, y respetar las normas de conducta acordadas socialmente para regular el uso de la información y sus fuentes en los distintos soportes.

Sintetizando todo lo anterior podríamos decir que la competencia digital requiere **habilidades** para:

- la gestión de la información
- transformar la información en conocimiento
- usar distintos dispositivos y tecnologías

con la **finalidad** de:

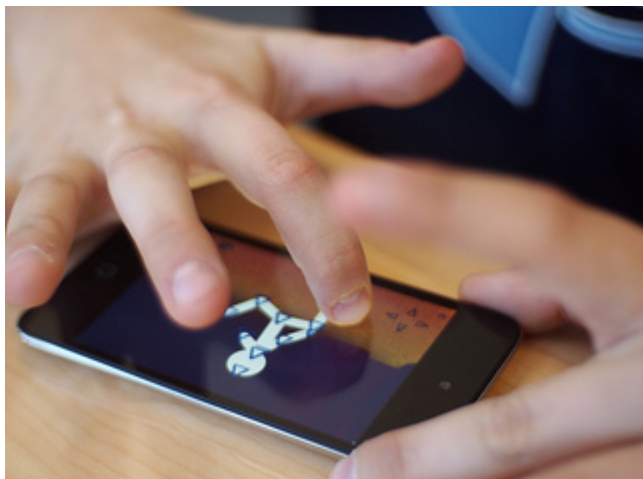
- informarse
- aprender
- comunicarse
- resolver problemas reales

demostrando:

- autonomía
- responsabilidad
- eficacia
- actitud crítica
- actitud reflexiva

Es evidente la transversalidad de la [Competencia Digital](#) con el resto de las competencias y áreas de conocimiento. Más que ninguna otra competencia, probablemente, se centra en habilidades y valores frente a conceptos, lo cual no solo fuerza a trabajarla bajo metodologías activas sino que además es muy complicada de evaluar mediante pruebas escritas o tests. Por el contrario es necesario evaluar el aprendizaje usando metodologías y herramientas que sean compatibles con la actividad que se evidencia mientras se desarrolla dicha competencia.

Por otra parte la evaluación de la parte actitudinal, los valores implícitos en el desarrollo de la competencia digital (autonomía, responsabilidad, uso crítico...), precisa de metodologías de evaluación basadas en la [observación del alumnado](#) durante el desarrollo de las actividades.



[20120213 324](#), por [flickingerbrad](#) con licencia ([CC BY](#))

OTRAS FORMAS DE EVALUAR

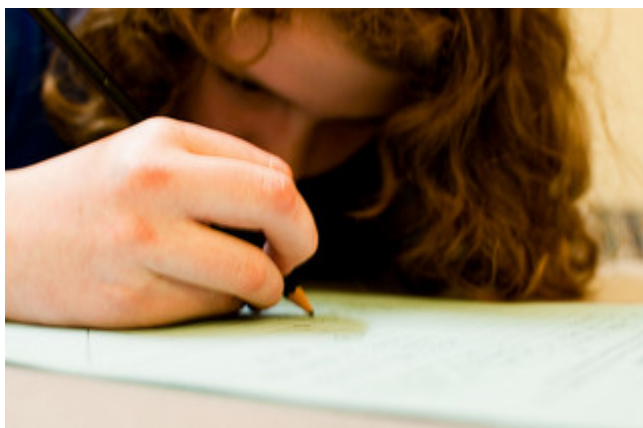
La consideración de la evaluación como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje nos invita a investigar sobre otros métodos de evaluación, de recogida y de uso de los datos. Cuando la información que recogemos en la evaluación deja de tener ese carácter finalista propio del examen escrito tenemos la posibilidad de usarla para regular los procesos, para identificar las dificultades que se encuentra el alumnado o sus logros más relevantes, las deficiencias del propio sistema, las relaciones que se establecen en el aula y fuera de la misma como parte de los aprendizajes y, en consecuencia, definir las medidas que ayuden a corregir las desviaciones no previstas inicialmente.

Estos otros métodos, herramientas y recursos se apoyan en muchas ocasiones en las oportunidades que las propias tecnologías nos ofrecen para evaluar los aprendizajes. Entre las más relevantes y que mejor responden a los aprendizajes experienciales y al uso intensivo de las TIC como parte de esos aprendizajes podemos destacar:

- El [e-portfolio](#). Un portafolio es una recopilación reflexionada de evidencias de aprendizaje, es decir, un conjunto de escritos, productos, trabajos, recursos... generados o utilizados durante el proceso de aprendizaje debidamente seleccionados, organizados y presentados por el aprendiz. Cuando hablamos de e-portfolio o e-portafolio nos referimos a una colección digital de evidencias de aprendizaje.
- La [rúbrica](#). Es una herramienta que ayuda a definir claramente las distintas competencias que el aprendiz debe desarrollar, junto con los posibles niveles de adquisición de la competencia. Facilita procesos de autoevaluación y de coevaluación.
- El [diario de aprendizaje](#). Esta técnica permite al aprendiz reflexionar sobre su proceso de aprendizaje al escribir sobre las distintas experiencias vividas tanto en el aula como fuera, en relación con su proceso de aprendizaje. Es especialmente útil cuando queremos fomentar la autoevaluación.
- La [evaluación dinámica](#). Es un tipo de evaluación inspirada en las Experiencias de Aprendizaje Mediado (*Mediated Learning Experience*, MLE) según las cuales las experiencias de aprendizaje requieren de un experto para crecer en la Zona de

Desarrollo Próximo y llevar a cabo aprendizajes significativos. Según este modelo entre dos pruebas de evaluación el evaluado interactúa con el experto, lo que le ofrece una experiencia de aprendizaje rica y un mayor rendimiento en la segunda prueba.

Veamos con algo más de detalle los dos primeros junto con algunos recursos, herramientas y claves para poder implementarlas en el aula.



[35 - Get Ready, Get Set, Write](#), por [Melanie Holtsman](#) con licencia ([CC BY-NC](#))

RÚBRICAS

Las [rúbricas de evaluación](#) son matrices que recogen por una parte (normalmente en las filas) distintos aspectos o competencias para el desarrollo de una tarea o un área curricular, y por otra parte (normalmente en las columnas) una escala de valoración que gradúa la intensidad en el desarrollo de estas competencias o la excelencia en los aspectos del producto que se evalúa. Las rúbricas facilitan especialmente la evaluación del desempeño del alumnado en aquellas áreas del currículo que son especialmente complejas o subjetivas.

De esta forma las rúbricas se convierten en un instrumento que facilita tanto al profesorado la tarea de evaluar el trabajo a realizar por el alumnado como a éste disponer de una serie de criterios sobre los que desarrollar su trabajo. Las rúbricas contribuyen a **marcar las 'reglas del juego'**, qué se espera en el proceso y cómo conseguirlo.

Algunos de los primitivos formatos basados en la investigación en la Red para el desarrollo de productos por parte del alumnado, las [WebQuest](#) y las [Cazas del Tesoro](#), usaban las [rúbricas como herramienta de evaluación](#), por lo que es un recurso familiar para muchos docentes que han trabajado este tipo de actividades.

Entre las principales [ventajas](#) que este tipo de recurso de evaluación presentan podemos destacar:

1. *Clarifica los objetivos curriculares* y de qué manera puede alcanzarlos el alumnado

2. *Centra la consecución de los objetivos* de aprendizaje en estándares de desempeño establecidos y en el trabajo del alumnado
3. *Enfoca al docente* a la hora de determinar, de manera específica, los criterios de medida y cómo documentar el progreso del alumnado
4. *Permite describir cualitativamente* los distintos niveles de competencia que el alumnado debe alcanzar
5. *Permite que el alumnado conozca* los criterios con que serán evaluados
6. *Ofrece al docente información* sobre la efectividad del proceso de enseñanza y aprendizaje
7. *Proporciona al alumnado retro-alimentación* sobre sus fortalezas y debilidades
8. *Minimiza la subjetividad* en la evaluación
9. *Promueve la responsabilidad*
10. *Es fácil de explicar y utilizar*

		NIVEL DE CONSECUCCIÓN DE LA COMPETENCIA			
DESCRIPCIÓN		1	2	3	4
COMPETENCIAS DEL CURSO	Capacidad para plantear los objetivos a alcanzar con la estrategia digital de un proyecto	No conozco las ventajas ni considero importante plantearme objetivos antes de definir mi proyecto en la red	Creo que hay más desventajas que ventajas a la hora de trasladar un proyecto a la red	Creo que es importante estar en la red y considero fundamental definir unos objetivos, pero no logro identificar los que quiero alcanzar al diseñar la estrategia en red de mi proyecto	Soy capaz de plantear unos objetivos acordes a las posibilidades de desarrollo y pretensiones de mi proyecto en la red
	Capacidad para usar la red social más apropiada para alcanzar cada uno de los objetivos de mi proyecto	Creo que las redes sociales no son útiles para alcanzar los objetivos que me he marcado en la estrategia de uso de Internet en mi proyecto	Considero que las redes sociales son un buen recurso en una estrategia digital, pero no conozco las diferencias entre las distintas redes sociales y como puedo aplicar cada una de ellas para alcanzar los objetivos de mi proyecto en la red	Considero que las redes sociales son un buen recurso en una estrategia digital, conozco algunas de ellas y la forma en que pueden ayudarme a alcanzar los objetivos de mi proyecto en la red	Conozco las distintas redes sociales y las uso de forma efectiva para alcanzar los objetivos de mi proyecto en la red
	Capacidad para identificar el servicio de Geolocalización más adecuado según el tipo de negocio e implementar la geolocalización	Creo que no merece la pena invertir ningún tipo de recurso económico ni humano para geolocalizar un negocio o empresa porque no hay ningún retorno de la inversión, o incluso puede ser perjudicial	Conozco las ventajas y desventajas de la geolocalización pero no tengo claro cual es la mejor solución para mi proyecto ni como implementarla	Creo que las herramientas de geolocalización me permitirán mejorar los resultados de mi proyecto y conozco algunas de las opciones posibles para geolocalizar un negocio	Se identificar la mejor opción de geolocalización según el tipo de empresa o negocio y soy capaz de gestionar todo el proceso de geolocalización y sacar el máximo partido del

(Módulo de rúbrica utilizado en el curso 'Mi Proyecto en la Red') [Rúbrica PLE](#), por [Guadalinfo](#) con licencia (CC BY)

Recursos para diseñar rúbricas

En la página [Create a Rubric](#) viene muy bien descrito el proceso de creación de una *rúbrica*, tanto de las denominadas rúbricas *analíticas* (aquellas que tienen en cuenta cada aspecto o competencia de forma independiente) como de las denominadas rúbricas *holísticas o comprensivas* (las que valoran el desempeño del alumnado o la calidad del producto de forma integral).

Aunque se puede crear una rúbrica usando una suite ofimática, por ejemplo con un editor de hojas de cálculo, hay algunas herramientas gratuitas en la red que permiten crear rúbricas e incluso ofrecen distintas plantillas para dar un aspecto más personalizado a la rúbrica resultante, es el caso de [rubistar](#). Este servicio además incluye un buscador de rúbricas creadas y publicadas por otros usuarios, además de un [tutorial](#) que responde a varias cuestiones que cualquier usuario podría plantear a la hora de usar la herramienta.

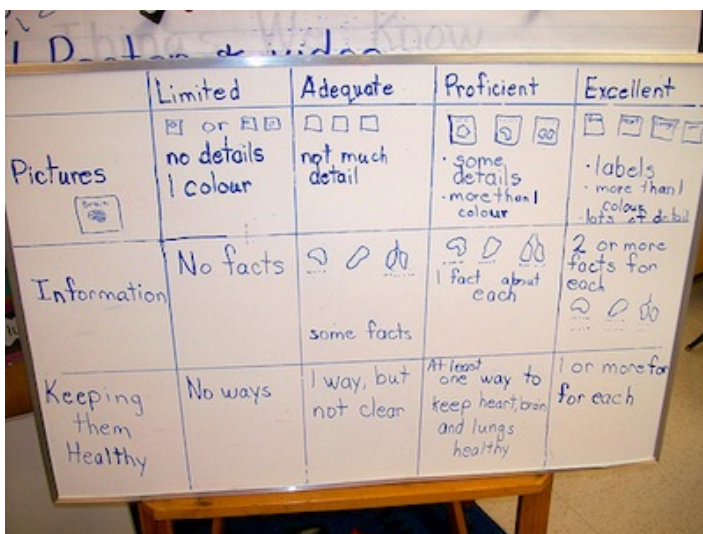
COMO DISEÑAR UNA RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Existen numerosas guías en la red para [construir una rúbrica de valoración](#), aunque todas coinciden en algunas características comunes:

1. **Identificar** con claridad el **producto** que se espera obtener y que se quiere evaluar.
2. **Describir** con claridad las distintas **competencias** (conocimientos, habilidades, actitudes) que entran en juego para el desarrollo de ese producto, o bien las características o aspectos más elementales del mismo. Puede ayudar identificar un buen modelo.
3. **Describir** con la mayor claridad posible los distintos **niveles** en la consecución de cada competencia o aspecto del producto final de tal manera que el alumnado sea capaz de identificar el nivel de excelencia alcanzado. La rúbrica debe incluir tantos niveles en la gradación de las competencias como sean necesarios para que el alumnado pueda encontrar con claridad el nivel alcanzado, procurando que exista una homogeneidad en el número de niveles elegidos.
4. **Evaluar** la matriz resultante.

Aunque no es obligatorio incluir evidencias para cada uno de los niveles de consecución de cada competencia suele ser útil para ayudar al alumnado a situar correctamente tanto su punto de inicio (en el caso de competencias), y el resultado final (tanto para competencias como para aspectos del producto desarrollado).

Suele ser una actividad muy interesante negociar la matriz con el alumnado, o incluso convertir en una actividad el desarrollo de la misma (la imagen que hemos utilizado para ilustrar esta página es una rúbrica para un proyecto de PBL diseñada por los propios estudiantes). En cualquier caso el alumnado debe tener acceso a la misma antes de iniciar su trabajo para conocer el marco en el que se debería desarrollar.



	Limited	Adequate	Proficient	Excellent
Pictures	[] or [] [] no details 1 colour	[] [] [] not much detail	[] [] [] [] some details more than 1 colour	[] [] [] [] [] labels more than 1 colour lots of detail
Information	No facts	[] [] [] some facts	[] [] [] [] 1 fact about each	2 or more facts for each [] [] []
Keeping them Healthy	No ways	1 way, but not clear	At least one way to keep heart, brain and lungs healthy	1 or more for each

PBL Rubric, por [Kathy Cassidy](#) con licencia [\(CC BY-NC-SA\)](#)

PORTFOLIOS

Si bien el término portafolio está tradicionalmente ligado a la [economía](#) o al mundo [artístico](#), haciendo referencia al conjunto de producciones artísticas (fotografías, bocetos, diseños gráficos, ilustraciones,...) que un profesional había realizado y que mostraban su trabajo o trayectoria profesional, el mundo de la educación se ha apropiado del concepto para referirse a la trayectoria de aprendizaje del alumnado.

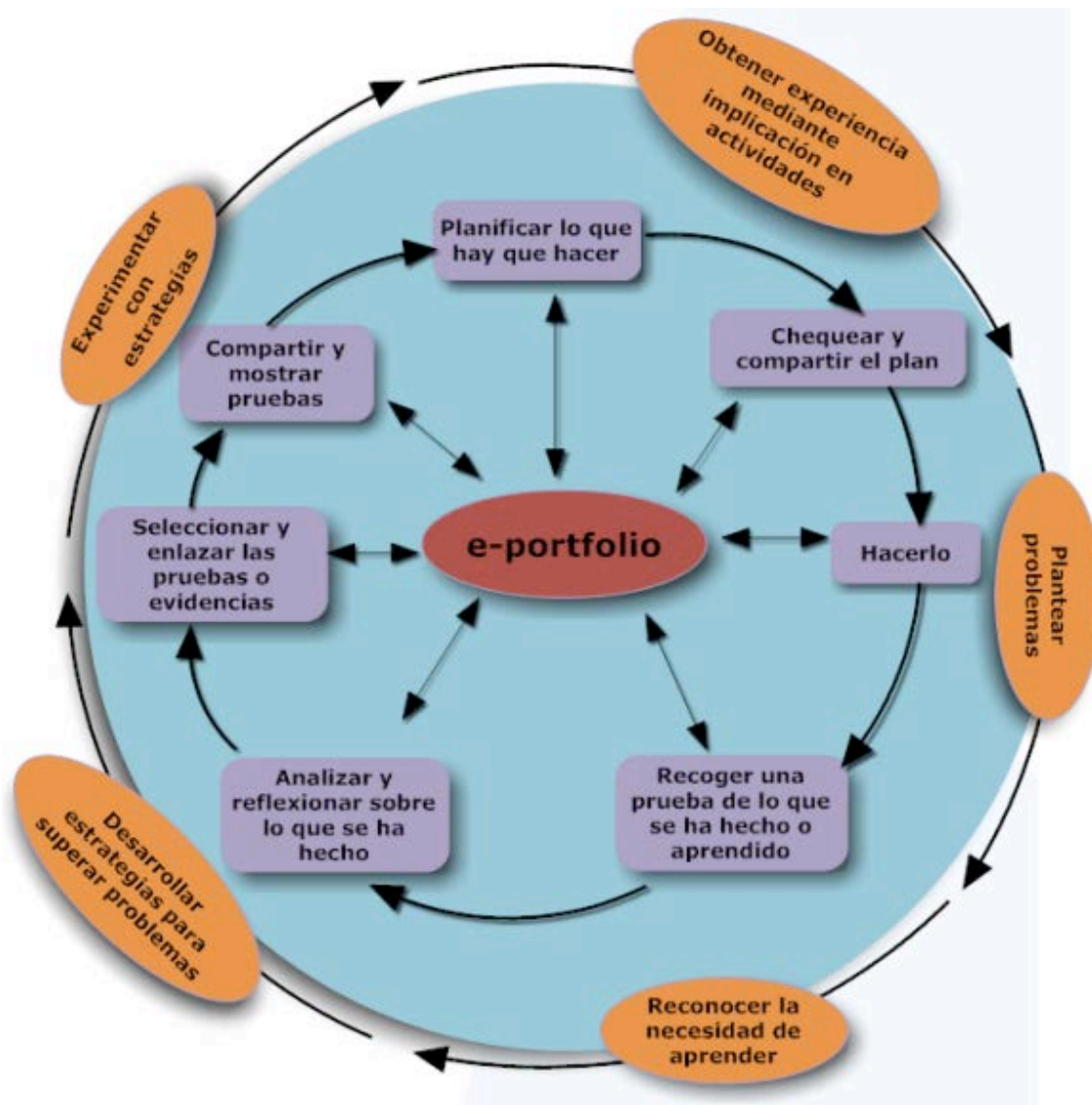
El [portafolio educativo](#) es una **recopilación reflexionada de evidencias de aprendizaje**, es decir, una selección de aquellos escritos, productos, trabajos, recursos... más relevantes generados o utilizados durante el proceso de aprendizaje. El portafolio es la historia de aprendizaje del alumnado y en su dimensión digital (el e-portfolio) permite a este construir su identidad digital, al menos aquella parte que depende del individuo.

No hay que confundir el e-portfolio o portafolio electrónico con las *herramientas para la gestión de e-portfolios*. Mientras que el primero se refiere estrictamente al conjunto de evidencias seleccionadas por el alumno a lo largo de su aprendizaje el segundo se refiere al software que permite desde una perspectiva institucional ofrecer al alumnado las herramientas para poder crear sus e-portfolios en un sitio compartido.

En realidad el alumnado y el profesorado están familiarizados con el concepto de portafolios del trabajo realizado. Desde la etapa de Educación Infantil, los educadores y educadoras recopilan a modo de portafolios los trabajos que su alumnado realiza en el aula: dibujos, fichas, recortes, composiciones,... y que finalmente terminan en las manos de los padres y madres.

La irrupción de las nuevas tecnologías, especialmente de Internet y de la gran cantidad de herramientas y servicios de la Web 2.0 que nos permiten crear y alojar todo tipo de material gráfico y multimedia en la Red, han popularizado los portafolios electrónicos o e-portfolios, convirtiéndose en un recurso clave tanto para el alumnado como para el profesorado.

El alumnado lo utilizará para dejar sus evidencias de aprendizaje, y el profesorado para usarlo como herramienta de evaluación, una evaluación que como [Graham Atwell](#) recoge en [Developing tools to support work based competence development: e-Portfolios and apprenticeship](#) permite mirar tanto el producto como el proceso y la progresión. Aún más, los e-portfolios pueden verse desde el punto de vista pedagógico como un enfoque de la enseñanza y el aprendizaje que se integran perfectamente dentro del [planteamiento PLE](#) y de las metodologías activas de aprendizaje.



[El proceso del e-portfolio en la curva del aprendizaje](#), por [Fernando Santamaría](#) con licencia [\(CC BY-NC-SA\)](#)

Recursos para crear portfolios

Desde el punto de vista institucional existen diversas soluciones para la gestión de e-portfolios, algunas de ellas distribuidas con licencias libres y disponibles de forma gratuita, como es el caso de [Mahara \(descarga\)](#) o [Elgg \(descarga\)](#). Sin embargo, tanto Elgg como Mahara requieren de un servidor y de una instalación ciertamente algo compleja para un docente que quiere comenzar a usarlos en el aula como forma de evaluar el aprendizaje de su alumnado.

Otras **opciones alternativas**, y mucho más accesibles, **para comenzar a trabajar sobre el concepto de e-portfolio** proponen usar servicios de la web 2.0. El ejemplo más sencillo sería [construir el e-portfolio usando un blog](#). Los actuales sistemas gestores de blogs nos ofrecen la posibilidad de recoger en un blog tantas evidencias digitales como podamos imaginar, en algunos casos convirtiéndose en editores de contenido y en otros casos simplemente como contenedores, embebiendo otros artefactos digitales (vídeos, presentaciones, documentos,...).

De ello nos habla [Jordi Martí](#) en su artículo *El b-portfolio educativo, entre la facilidad y la utilidad*, donde *b-portfolio* hace referencia precisamente al portfolio construido sobre un blog. David Wicks (junto con otros autores) se refiere a esta opción en [bPortfolios: Blogging for Reflective Practice](#) no solamente como una '*opción de emergencia*' frente al uso de software específico para la gestión de e-portfolios, sino que pone de relieve una serie de ventajas específicas de los blogs, fundamentalmente asociadas al carácter social de estos.

Otra opción para crear e-portfolios en el aula es usar [Google Sites](#). Este servicio de Google permite integrar y presentar en un único sitio en la red distintos recursos generados tanto con servicios de Google como con otros servicios de la Web 2.0. El google site [ePortfolios with GoogleApps](#) gestionado por *Helen Barrett* ofrece mucha información, incluyendo numerosos ejemplos para diseñar e-portfolios usando una combinación de *Google Drive*, *Blogger* y *Google Sites*.



IMPACTO DE LOS E-PORTFOLIOS EN EL APRENDIZAJE

En 2007 la hoy desaparecida agencia gubernamental *BECTA* del Reino Unido publicó un excelente informe titulado "[Impacto de los e-portfolios en el aprendizaje](#)" en el cual se recogía el resultado de la investigación que el [Instituto de Investigación de Ciencias del Aprendizaje de la Universidad de Nottingham](#) había llevado a cabo sobre la importancia que los e-portfolios pueden tener en la enseñanza primaria, secundaria, universitaria y ocupacional a través del análisis de ocho proyectos en los que se utilizaban los e-portfolios.

Algunas de las principales conclusiones de esta investigación fueron las siguientes:

1. Los e-portfolios benefician de forma más efectiva al aprendizaje cuando se consideran como una parte del proceso de Enseñanza y Aprendizaje que cuando se consideran como un elemento individual. En el proceso conjunto de Enseñanza/Aprendizaje se deberían incluir por tanto repositorios online, herramientas de comunicación y gestión,

- así como ofrecer tanto a profesorado como alumnado la posibilidad de resumir y presentar sus diferentes trabajos en sus e-portfolios.
2. Los procesos del e-portfolio y sus herramientas para la organización y la comunicación pueden reflejar los resultados del aprendizaje del alumnado con un amplio rango de posibilidades.
 3. Los e-portfolios registran los logros y el progreso de los alumnos de una forma mucho más obvia tanto para el profesorado como para el alumnado.
 4. La implementación de los gestores de e-portfolios podría facilitar al alumnado las transiciones entre distintas etapas educativas, hacia un aprendizaje a lo largo de toda la vida.



Formación en Red del INTEF

Licencia [Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).