

## **“Evaluación y Recursos Digitales”: una experiencia de virtualidad apoyada en la Web 2.0**

Elvira E Navas P.  
Universidad Metropolitana  
[enavas@unimet.edu.ve](mailto:enavas@unimet.edu.ve) - [profe.enavas@gmail.com](mailto:profe.enavas@gmail.com) - @profenavas

*Universidad Metropolitana. Facultad de Ciencias y Artes. Departamento  
Programación y Tecnología Educativa. Autopista Petare-Guarenas. Urbanización  
Terrazas del Ávila. Venezuela*

### **Resumen**

La demanda actual de nuevas habilidades docentes, no solo en cuanto a la pedagogía y la didáctica, sino en cuanto a las competencias tecnológicas nos ha llevado a la integración de la tecnología para el aprendizaje y el conocimiento de manera gradual y en muchos casos de forma experimental.

Se presenta aquí el diseño del curso “Evaluación y Recursos digitales”. Este curso pertenece a la Especialización en Tecnología Aprendizaje y Conocimiento en la Universidad Metropolitana.

El curso se dicta anualmente desde el año 2003. Fue diseñado originalmente para ser dictado en modalidad presencial, luego se trabajó en modalidad b-learning (2004) y finalmente en modalidad virtual a partir 2007.

Se ha trabajado usando como apoyo diversas plataformas PI@tum, Osmosis, Moodle y finalmente este año Google sites.

La estrategia didáctica utilizada es la denominada Webquest. En los últimos tres años se han ido incorporando herramientas de la Web2.0 tales como videoconferencia de escritorio, microblogging, documentos compartidos, blogs, wikis. En el año 2011 se incorpora el enfoque de aprendizaje basado en competencias.

Se presenta esta experiencia como una visión de lo que ha sido la evolución de un curso en donde los contenidos no han variado sustancialmente pero si las estrategias y formas de abordar esos contenidos para llegar a una modalidad virtual en donde el apoyo de las herramientas de la Web 2.0 han sido fundamentales para lograr el éxito esperado. Las evaluaciones finales de los

alumnos sobre el diseño e implantación del curso han sido muy favorables lo cual permite concluir que la metodología, la selección de herramientas y el uso que se les ha dado han sido acertados. Esta experiencia nos ha permitido extrapolar los resultados del seguimiento hecho, al rediseño de otros cursos de la especialización. Se mostrará aquí el diseño del curso y los resultados de la evaluación de los estudiantes.

**Palabras clave:** evaluación, modalidad virtual, Webquest, web 2.0

## **Introducción**

Se puede hablar de evaluación en prácticamente todos los campos del conocimiento humano. La asignatura objeto de nuestro estudio es la materia de cierre del eje Tecnológico en el curriculum de la Especialización en Tecnología, Aprendizaje y Conocimiento en el Universidad Metropolitana.

Se pretende en ella proporcionar al estudiante los medios para actualizar conocimientos teórico - prácticos acerca de los procesos de evaluación instruccional con el fin de lograr implementar instrumentos de evaluación educativa que puedan ser administrados mediante el uso de la red Internet (en línea) . Así mismo se espera que el estudiante pueda conocer y manejar criterios para la evaluación profunda de recursos digitales educativos.

Esta combinación permite cubrir la evaluación desde dos puntos de vista en un mismo curso.

A continuación presentaremos el curso Evaluación y Recursos digitales desde el punto de vista de su diseño y los resultados de la valoración estudiantil al final del mismo.

## **Objetivo**

El objetivo general de la investigación consiste en estudiar las transformaciones hechas en el curso Evaluación y Recursos Digitales para llegar a la modalidad virtual y mostrar los resultados de las evaluaciones hechas por los estudiantes al final de la experiencia.

## **Resultados**

La asignatura Evaluación y Recursos Digitales se imparte por primera vez en el año 2003. A partir de esa fecha este curso se abre una vez al año. En él se proporcionan los elementos claves tanto conceptuales como instrumentales para la elaboración de instrumentos en línea para la evaluación de aprendizajes. Así mismo se incorporan las herramientas necesarias para evaluar recursos digitales educativos.

Al finalizar el curso se pretende que cada participante tenga las competencias necesarias para:

- Identificar los tipos de evaluación de aprendizajes en su quehacer docente.
- Manejar herramientas para el diseño y elaboración de evaluaciones en línea.
- Diseñar y elaborar evaluaciones utilizando software de autor.
- Clasificar recursos digitales educativos en línea.
- Evaluar y elaborar instrumentos para la evaluación de recursos digitales educativos en línea.

El dictado de este curso se inició en modalidad presencial, pasó después a la modalidad semipresencial para finalmente llegar a la modalidad virtual desde hace tres años.

El apoyo para la administración del curso se ha hecho utilizando diversas plataformas de gestión (LMS) entre ellas Dokeus, Pl@tum y Moodle.

El curso está diseñado utilizando la metodología de Webquest(Cegarra,2008), usando la técnica de estudio de casos permitiendo al estudiante mediante un juego de roles simular una situación ficticia en la que se convierten en miembros de una empresa que se encarga de organizar procesos de evaluación académicos.

El desarrollo del curso gira alrededor de 5 actividades continuas, el detalle de las mismas puede observarse en el apartado Actividades en el entorno.  
<http://goo.gl/MtjFW>

Durante el trimestre 1112-1 que abarca los meses de septiembre a noviembre de 2011, diez estudiantes cursaron la asignatura. El material de apoyo para el curso se diseñó utilizando como base la plataforma Google sites. Este entorno está alojado en la siguiente dirección: <https://sites.google.com/site/2011cepr08>

En este curso se incorpora el uso de las siguientes herramientas para dar apoyo a la labor del tutor virtual.

- Microblogging: Cuenta en twitter para comunicación directa con los estudiantes. Este permite llevar a cabo las siguientes acciones:
  - Comunicación constante con los estudiantes para reforzar la función organizativa del tutor.
  - Profundización de contenidos mediante el envío de enlaces a sitios en donde se puede obtener mayor información sobre un determinado tópico del curso.
  - Orientación y motivación mediante mensajes abiertos y directos para dar indicaciones relativas al trabajo realizado.
- Reuniones en tiempo real: Se utilizaron en este caso tres aplicaciones, Skype, Wiziq y Google+ todas gratuitas en la web. Ellas permiten la realización de reuniones virtuales con voz y video. Estas reuniones permiten:
  - Hacer sesiones de consulta y refuerzo durante el curso
  - Hacer presentación de los resultados de las actividades.
  - Hacer reuniones de equipos de trabajo.
- Presentaciones compartidas: Se usó la herramienta Google Docs para manejar las presentaciones de los estudiantes.
- Presentación de informes: Uso de las herramientas Google Docs y Google Knol para manejar los documentos producidos por los estudiantes.

- Marcadores sociales: Manejo de la herramienta Diigo para compartir enlaces y generar discusiones sobre determinados temas.
- Encuestas en línea: se utilizaron los formularios de Google Docs para la elaboración de la valoración de cada actividad, compartir opiniones acerca de las herramientas utilizadas evaluación diagnóstica inicial, autoevaluación, coevaluación y evaluación final del curso.

En el entorno de la asignatura se presentan todos los elementos necesarios para el manejo del curso. Para la evaluación de los aprendizajes se generaron una serie de indicadores que permitían validar la adquisición de las competencias que pretendíamos lograr al final del curso. Los indicadores pueden ser revisados en la siguiente dirección <http://goo.gl/WUDiR>

Para lograr la validación del curso se hicieron dos estudios: el primero referido a las actividades, el cual consistió en la aplicación de un cuestionario que permitía obtener las percepciones de los estudiantes inmediatamente después de finalizada cada actividad, el segundo estudio referido a la apreciación de los estudiantes al final del curso con relación tanto al curso como al facilitador, con la finalidad de hacer los ajustes necesarios.

Para el primer estudio se utilizó un cuestionario de 17 preguntas mediante una escala tipo lickert de cinco puntos y una pregunta abierta para permitir expresar la opinión general acerca de la actividad. (<http://goo.gl/GiIJE> ) Este cuestionario fue validado mediante la técnica Delphi mediante la evaluación de expertos. Los resultados de la aplicación de este instrumento nos permitieron hacer los ajustes necesarios a las actividades inmediatamente después de que terminaba cada una de acuerdo a las respuestas de los estudiantes.

Para el segundo estudio se utilizó también un instrumento tipo cuestionario con 23 preguntas cerradas utilizando escala de lickert las primeras 11 preguntas con una escala de cuatro puntos iban dirigidas a la evaluación del docente y las 11

restantes con una escala de 5 puntos a la evaluación del curso. Se tiene también una pregunta final abierta para permitir al estudiante emitir una opinión general libre sobre el curso. Este instrumento al igual que el anterior fue validado utilizando la técnica Delphi mediante juicio de expertos. Los resultados fueron muy satisfactorios y nos permiten concluir que el diseño del curso y su implantación son adecuados y pudiéramos transferirlos a otras asignaturas del postgrado. Los resultados obtenidos fueron positivos en general y nos permitieron hacer ajustes menores en el diseño.

En el siguiente apartado se presentan las conclusiones de esta experiencia educativa una vez finalizada la investigación realizada.

## **Conclusiones**

Esta experiencia de investigación permitió evidenciar que es posible diseñar un curso virtual combinando la metodología de webquest, con método de casos y juego de roles en modalidad virtual. El resultado arrojado por los diversos instrumentos aplicados permitió validar la calidad del diseño e implementación de la asignatura. Además se pudo comprobar que el uso de un ambiente como Google site además de brindarnos al ventaja de ser una herramienta de acceso abierto, permite de manera flexible no solo llevar el control y administración del curso sino también incorporar herramientas de la web 2.0 tales como el Microblogging, los documentos compartidos, los instrumentos de evaluación, y muchos más.

Se pudo comprobar además que si es posible trabajar en este tipo de cursos con un enfoque apoyado en la adquisición de competencias. La comprobación de dichas competencias pudo hacerse en el encuentro final de cierre de la asignatura.

## **Referencias**

Cegarra, J (2008) Webquest: estrategia constructivista de Aprendizaje basada en internet. Recuperado el 14/06/2011 de <http://goo.gl/TS6Gb>

Escorcia,J(2008) ¿Qué es la evaluación educativa? Recuperado el 18/10/2011 de <http://goo.gl/2yGQE>

Rios, P (2004) Evaluación en tiempos de cambio. Recuperado el 10/10/2011 de <http://goo.gl/oSStH>

Palacios,A(2009) Las webquest como estrategias metodológicas ante los restos de la convergencia europea en Educación Superior. Recuperado el 14/06/2011 de <http://goo.gl/7FhLA>