

Retroalimentar y evaluar en clases virtuales versión 1.0

Propósito

Este documento entrega sugerencias y ejemplos de prácticas docentes para enfrentar la evaluación como parte integral del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La evaluación permite:

- Conocer el avance en el logro de los resultados de aprendizaje.
- Retroalimentar de manera oportuna y detallada el proceso de aprendizaje.
- Tomar decisiones sobre la organización de la asignatura.

Recomendaciones

- Las estrategias se pueden aplicar para evaluaciones de **diagnóstico** (antes), de **proceso** (durante) y de **resultado** (después).
- **Los productos** solicitados a los estudiantes, pueden ser entregados a través de diferentes formatos: un documento (texto, diagrama, gráfica, reporte, presentación, etc.), video o audio breve que incluya la respuesta junto a una explicación, justificación o fundamentación del proceso que desarrolló.
- **Los productos**, que representan la evidencia de los aprendizajes pueden ser evaluados por el docente, entre los estudiantes y por el propio estudiante (autoevaluación).
- La **retroalimentación** de los productos digitales entregados por los estudiantes debiera incluir comentarios y sugerencias, tanto desde el punto de vista de los resultados como del proceso.

Retroalimentar y evaluar en clases virtuales versión 1.0

Para **asignar una nota**, de acuerdo a las normas extraordinarias y lineamientos en docencia virtual, puedes planificar la evaluación de progreso de tus estudiante en base a:

- La secuencia de productos que serán necesarios para evidenciar el logro de los aprendizajes (reportes, videos, presentaciones, etc.).
- Pruebas online utilizando las posibilidades que ofrece las herramientas de la plataforma Campus Virtual.
- Interrogaciones orales en sesiones síncronas (para el caso de cursos menos numerosos).

Para **disminuir el riesgo de copia o plagio**, se sugiere:

- Solicitar productos en los que el estudiante explique y justifique el producto entregado incluyendo las fuentes consultadas y los recursos (ejemplo, un video explicando cómo resolvió el problema, entre otros).
- Acotar el tiempo de respuesta (por ejemplo en pruebas cortas).
 - Utilizar formas (preguntas) distintas para grupos de estudiantes del curso. Por ejemplo, al proponer detectar un error, puedes usar el mismo contenido, pero con errores en distintas partes.
 - Definir que se aplicará interrogación oral a un número determinado de estudiantes seleccionados aleatoriamente.

Recuerda que puedes contar con ayudantes para apoyar el proceso de retroalimentación.

Estrategias	Propósito	Cómo hacerlo	Recomendaciones	Ejemplos / Recursos
<p>Trabajar sobre el error</p>	<p>Evaluar la capacidad de conocimiento, aplicación y/o análisis respecto de procedimientos de un contenido específico.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prepara un problema con solución y agrega uno o varios errores. 2. Puedes utilizar un mismo problema, con errores en diferentes secciones o líneas del desarrollo. Esto puede significar que de un único problema obtengas 3 o más ejercicios para resolver. 	<ul style="list-style-type: none"> • Puedes usar pautas ya diseñadas. • Puedes agregar un problema sin error. • Define tiempo de desarrollo 	<p>Ejemplo 1: Ejercicio trabajar sobre el error: Matemática</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tarea del Campus Virtual
<p>Debatir sobre teoría aplicada a un problema</p>	<p>Evaluar la capacidad de conocimientos, aplicación y/o análisis respecto de procedimientos de un contenido específico.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prepara una situación o problema. 2. Defina preguntas respecto de la situación problema 3. Defina concretamente lo que quiere como respuesta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Puedes usar pautas ya diseñadas. • Puedes agregar un problema sin error. • Define tiempo de desarrollo. 	<p>Ejemplo 1: Ejercicio debate: Teoría Matemática</p> <ul style="list-style-type: none"> • Foro del Campus Virtual.
<p>Resolver ejercicios en contexto (p.e. problemas con enunciado)</p>	<p>Evaluar el nivel de conocimiento, aplicación y/o análisis respecto de procedimientos de un contenido específico o general.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Prepara un problema con enunciado. 2. Consulta sobre las condiciones para llegar al resultado. 	<ul style="list-style-type: none"> •Puedes usar pautas ya diseñadas. •Puedes usar pautas ya diseñadas. •Define tiempo de desarrollo. 	<p>Ejemplo 1: Ejercicio Problema con Enunciado Física</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tarea o Foro del Campus Virtual.

Estrategias	Propósito	Cómo hacerlo	Recomendaciones	Ejemplos / Recursos
<h2>Estudio de caso</h2>	<p>Evaluar la capacidad de análisis, comprensión y la integración de conocimientos para dar respuesta a un problema dado.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selecciona o crea un caso real o ficticio, en el que se pongan en práctica los contenidos tratados en la asignatura. 2. Construye una guía que oriente el trabajo (organización, tiempos, contenidos, actividades, evaluación). 3. Explica qué resultados se espera obtener del análisis del caso. 4. Construye un instrumento de evaluación (p.e. rúbrica) que permita evaluar el producto entregado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Procura que el caso considere el o los resultados de aprendizaje esperados. • Realiza reuniones sincrónicas de retroalimentación. • Define la forma en que pueden ser entregados los resultados: informe, presentación digital, podcast (audio) u otros. 	<p>Ejemplo 1: Estudio de Caso Trabajo Social</p> <p>Ejemplo 2: Estudio de Caso Nutrición y Dietética</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tarea, Foro, e-Portfolio del Campus Virtual.
<h2>Simulación</h2>	<p>Posibilita la evaluación de conocimientos prácticos, capacidad de búsqueda e interpretación de datos, identificación de problemas y práctica de habilidades profesionales.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica una situación real de la profesión en la que sea necesario aplicar teoría. 2. Construye una guía que oriente el trabajo (organización, tiempos, contenidos, actividades, evaluación). 3. Solicita qué resultados se espera obtener de la aplicación práctica. 4. Busca un simulador de dicha situación (por ejemplo https://phet.colorado.edu/es/simulations) 5. Incorpora preguntas para que los estudiantes puedan dar cuenta de los resultados de aprendizaje logrados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realiza una correcta planificación y control del escenario virtual recreado. • Incorpora todos los recursos que se requieren para comprender la situación o problema. • Realiza un análisis, reflexión y retroalimentación de todas las acciones y actividades realizadas en el proceso, ¿qué estuvo bien? ¿qué aspectos se deben mejorar? 	<p>Ejemplo 1: Escenario de Simulación Medicina Semipresencial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tarea o Foro del Campus Virtual.

Estrategias	Propósito	Cómo hacerlo	Recomendaciones	Ejemplos / Recursos
<p>Evaluación de conocimientos (prueba)</p>	<p>Evaluar la capacidad de demostrar conocimientos, aplicación y/o análisis respecto de contenido específico.</p>	<p>Elabora la prueba considerando las siguientes opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizar 2 a 5 preguntas con tiempo limitado durante una sesión síncrona. • Realizar 10 a 15 preguntas con respuestas aleatorias (p.e. corrección automática para preguntas cerradas). 	<p>Utiliza la actividad cuestionario que cumple con las diferentes formas de una prueba típica. Con la ventaja de corrección automática.</p> <p>Formas de pruebas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pocas preguntas y poco tiempo, pero en varias sesiones. • Varias preguntas en poco tiempo y en una sesión. <p>Tipos de preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abiertas: corta y ensayo (ciencias). • Cerradas: alternativas, anidada (cloze) y V/F. 	<p>Cuestionario del Campus Virtual</p>
<p>Proyectos que den respuesta a una demanda o necesidad (A+S)</p>	<p>Evaluar la integración de conocimientos y aplicación de procedimientos y herramientas, favoreciendo el desarrollo del trabajo autónomo y colaborativo.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los proyectos pueden ser asignados o propuestos por los estudiantes. 2. Intenciona que la búsqueda de información y aplicación del proyecto pueda atender una demanda o necesidad contextualizada y realista. 3. Define la forma en que pueden ser entregados los resultados: informe, presentación digital, podcast (audio) u otros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Organiza que los estudiantes presenten avances por etapas. • El producto final debe dar cuenta del trabajo desarrollado y dar respuesta a la problemática planteada. • Para conocer el nivel de compromiso y responsabilidad del trabajo realizado, escoge a un estudiante al azar para que exponga un avance o el proceso final. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tarea, Foro, e-Portafolio del Campus Virtual.

Estrategias	Propósito	Cómo hacerlo	Recomendaciones	Ejemplos / Recursos
Proyecto abordando problemas sin resolver (ABP)	Evaluar la capacidad de demostrar creatividad y pensamiento imaginativo e investigativo, así como aplicación e integración de conocimientos, técnicas habilidades y herramientas para analizar y/o modelar un problema.	<ul style="list-style-type: none">• Elige un problema acorde a lo que deseas evaluar.• Define las preguntas orientadoras claves.• Organiza los grupos de acuerdo a las características del proyecto.• Define el o los productos a entregar.	<ul style="list-style-type: none">• Solicita exponer y debatir las propuestas de solución en clases sincrónicas o en actividades asincrónicas.• Puedes planificar que haya autoevaluación y/o coevaluación de los productos entregados. Esto contribuye a valorar el trabajo del otro y la autocrítica y reflexión sobre el propio trabajo realizado.• Para conocer el nivel de compromiso y responsabilidad del trabajo realizado, escoge a un estudiante al azar para que exponga un avance o el proceso final.	<ul style="list-style-type: none">• Tarea, Foro, e-Portafolio del Campus Virtual.

👁 Las estrategias para evaluar los resultados de los aprendizajes, pueden ser aplicadas como evaluación sumativa o formativa, tanto individual como grupal.

Documento elaborado por:

Dirección de Desarrollo Curricular y Docente-VIPRE

Mesa Técnica de Trabajo en apoyo a la docencia virtual - Evaluación de aprendizajes: Enrique Hinostroza, Carlos Jiménez, Ruth Novoa.

Colaboración: Leonardo López, Alfonso LLancaqueo, Ana María Salamé, Fabiola Henríquez, Susana Cisterna.