

# **Evaluaciones en la virtualidad. El acompañamiento personalizado como innovación en cursos masivos.**

## **Estudio de caso de una EdTech a nivel LATAM.**

Rodrigo Molina<sup>1</sup>, Romina Furciniti<sup>2</sup>, Florencia Moore<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Profesor en Ciencias Políticas, Coderhouse, Córdoba, Argentina, <sup>2</sup> Licenciada en Educación, Coderhouse, Buenos Aires, Argentina, <sup>3</sup> Magíster en Ciencias Sociales con orientación en Educación, Coderhouse, Buenos Aires, Argentina.

[rodrigo.molina@coderhouse.com](mailto:rodrigo.molina@coderhouse.com), [romina.furciniti@coderhouse.com](mailto:romina.furciniti@coderhouse.com),  
[florencia.moore@coderhouse.com](mailto:florencia.moore@coderhouse.com)

**Asignaturas:** Desarrollo profesional: verticales de vanguardia hard y soft para el mercado laboral.

**Nombre del eje:** Evaluaciones en la virtualidad.

### **Resumen**

En tiempos de aceleración del paradigma digital en el cual nos encontramos inmersos, la creciente expansión y diversificación de los recursos tecnológicos, como medios para educar, abren infinitas posibilidades a los educadores para explorar y experimentar con nuevos diseños instruccionales o formatos de enseñanza y aprendizaje. La evaluación de los aprendizajes de los estudiantes no quedó exenta de estos cambios, dando lugar a rupturas y continuidades con respecto a modelos previos de evaluación que responden a aspectos de la cultura hegemónica academicista. En este artículo se presenta un caso de estudio de carácter innovador en relación a la forma de evaluar los aprendizajes de los estudiantes en contextos educativos virtuales y masivos. Pretendemos dar cuenta de ciertas inquietudes, prejuicios y tensiones en la manera de acreditar, certificar y apropiarse de saberes, competencias y aprendizajes en los entornos que se encuentran mediados por tecnologías, teniendo en cuenta los siguientes interrogantes: ¿cuáles son las finalidades y usos de la evaluación como acto e instrumento?, ¿qué tipo de problemática intenta abordar nuestro modelo evaluativo?, ¿qué perspectiva o enfoque de la evaluación se prioriza y por qué?

**Palabras clave:** Evaluación; Instrumento transversal; Tutorías; Andamiaje; ABP; Educación virtual; Construcción del conocimiento; Rúbricas.

## Índice

1. Introducción
  - 1.1. ¿Qué entendemos por evaluación? Un marco teórico conceptual para abordar las evaluaciones virtuales en una EdTech
  - 1.2. Otros conceptos teóricos a considerar
2. La evaluación como instrumento y el evaluar como proceso
3. “Aprender haciendo”. El ABP como metodología de construcción del conocimiento
4. El andamiaje en los procesos de evaluación: la tutoría como espacio de construcción de saberes, el rol del tutor y del estudiante en el acto de evaluar
5. La rúbrica: un instrumento de innovación para la evaluación
6. Conclusiones
7. Bibliografía

### 1. Introducción

La creación de propuestas híbridas, que incluyen contenido “on demand”, recorridos de aprendizaje gamificados, material educativo asincrónico (tales como, infografías, quizzes, etc.) o clases exclusivamente “en vivo”, son algunos ejemplos de transformaciones educativas que se vieron fuertemente influenciadas e impulsadas por lo sucedido durante el contexto de la pandemia global provocada por el COVID en los dos últimos años. Los educadores de los distintos niveles educativos tuvieron que migrar y adaptar “forzosamente” todas sus propuestas didácticas a un nuevo escenario: la virtualidad, que se caracteriza por tener otras lógicas, ritmos, tiempos y maneras de interactuar, comunicarse, enseñar y aprender. Cabe aclarar que existen algunas instituciones de nivel superior que ya contaban con cierta tradición y experiencia en el desarrollo de propuestas de formación en dicha modalidad.

En lo que respecta al nivel superior no universitario (campo de estudio del presente trabajo), con foco en los programas de educación ejecutiva centrados en brindar cursos y programas de actualización profesional<sup>1</sup>, se observaron reconfiguraciones en la estructura de los diseños instruccionales, en sus métodos y formatos de dictado. En relación a las prácticas evaluativas también se llevaron a cabo transformaciones en las estrategias e instrumentos para evaluar, siendo la evaluación uno de los elementos esenciales para promover innovaciones en las planificaciones de estos cursos.

El propósito del presente trabajo es describir una experiencia innovadora respecto al dispositivo y herramienta de evaluación que diseñó e implementó una EdTech para evaluar los trabajos finales de los cursos de actualización profesional que imparte en formato virtual mediante clases en “vivo”/online”, la mayoría de los cursos están relacionados con tecnologías de vanguardia

---

<sup>1</sup> La oferta de actualización profesional de la EdTech estudiada está vinculada a distintos campos disciplinares. De ello se desprenden cursos de programación en la parte hard y cursos del área de marketing en la parte soft.

que tienen fuerte demanda por parte del mercado laboral. Asimismo, se explicarán los motivos por los cuales se considera esta experiencia como innovadora, con la intención de generar una puesta en valor, diálogo e intercambio con la comunidad educativa.

## **1.1 ¿Qué entendemos por evaluación? Un marco teórico conceptual para abordar las evaluaciones virtuales en una EdTech**

Se entiende a la **evaluación** como una fuente de evidencias sobre los progresos de los estudiantes en sus desempeños, expresados a través de múltiples formatos, que favorece procesos de metacognición y mejora de los mismos, dicha definición se enmarca dentro de la perspectiva de evaluación formativa. Si bien distintos autores abordan este concepto, decidimos recuperar lo sustentado por Ravela, Picaroni y Loureiro (2017) para realizar una aproximación inicial: “Un proceso continuo, integrado naturalmente a las estrategias de enseñanza, de las cuales forma parte, y que tiene como propósito principal promover y hacer avanzar la reflexión, la comprensión y el aprendizaje de los estudiantes” (p. 145).

Si bien la evaluación también cumple la función clásica de “acreditación” de los saberes alcanzados y da cuenta de sus resultados, entre otras funciones, en el presente trabajo se pretende hacer foco, en mayor medida, en la evaluación de y para el aprendizaje de los estudiantes en línea con la perspectiva anteriormente mencionada. En este sentido, adquieren una particular relevancia aquellas instancias que promueven la revisión y una mayor comprensión sobre lo aprendido, con vistas a lograr una mayor apropiación y profundización de dichos saberes y experiencias, entre otras posibilidades.

Desde un punto de vista pedagógico, esto supone centrar la mirada en la regulación del proceso de aprendizaje por parte de los estudiantes y el acompañamiento de los docentes, con el fin de que puedan reconocer fortalezas y debilidades, monitorear cómo van aprendiendo, reflexionar sobre las estrategias que mejor favorecen sus aprendizajes e identificar cuáles son las dificultades que se les presentan y cómo superarlas. Este proceso de regulación debe remitir a contextos de aplicación específicos, por ejemplo, a través del trabajo con casos o problemas reales que planteen desafíos cognitivos de creciente nivel de complejidad, estrechamente relacionados con los ámbitos de actuación profesional de los estudiantes. Para ello, se presta especial atención a la integración de situaciones auténticas en la enseñanza y la evaluación. Para los autores (Ravela et al, 2017) resulta importante evaluar a través de situaciones auténticas por varios motivos: en primer lugar, porque genera motivación e interés en los estudiantes, ya que las situaciones están cargadas de significatividad para ellos. En segundo lugar, estas favorecen la transferencia de los conocimientos y, por último, disminuye la ansiedad y tensión que sienten los estudiantes al momento de ser evaluados.

En los entornos virtuales las prácticas de evaluación son aquellas que se llevan a cabo en un entorno de enseñanza y aprendizaje, mediado por tecnologías que permiten configuraciones y formatos heterogéneos y habilitan otros espacios, tiempos, relaciones y alcances (distintos a los tradicionales-físicos). En este sentido, Anijovich (2014) considera a la evaluación auténtica como la

más favorable para enseñar en aulas heterogéneas. Burbules (2014), continuando con dicho planteo, da cuenta del concepto de *ubicuidad* para referirse a las posibilidades que brindan Internet, las redes inalámbricas y los dispositivos al expandir las posibilidades de aprendizaje a “cualquier momento y lugar”. En estos escenarios adquieren un particular protagonismo la revisión de lo comprendido, el seguimiento y las devoluciones más personalizadas en torno a los recorridos y diversos tipos de producciones que realizan los estudiantes, así como también el registro de todas las actividades propuestas. Las instancias de trabajo colaborativo, intercambio y valoración entre pares constituyen un rasgo distintivo de esta modalidad, que se potencian por las infinitas posibilidades que brindan las tecnologías digitales. En este sentido, la evaluación constituye una herramienta de enorme potencial para recolectar “evidencias” sobre las trayectorias de aprendizajes y, de ese modo, poder detectar aquellos aspectos u obstáculos que requieren una revisión y mejora sustantiva. Lo que implica considerarla como una actividad continua que tiene lugar mientras está transcurriendo el proceso de aprendizaje y no solo al final del mismo.

## **1.2 Otros conceptos teóricos a considerar**

Uno de los conceptos centrales que hoy se encuentra sumamente presente en las voces de los distintos actores del sistema educativo tiene que ver con las prácticas de retroalimentación (feedback) o devolución. Según Wiggins (1998) dichas instancias deben actuar como un espejo en el que cada estudiante pueda ver reflejado con claridad el desempeño alcanzado. Esto permite que comprendan efectivamente cómo fue su desempeño en la actividad realizada. Recientemente, Anijovich y Cappelletti (2017) hacen referencia a las prácticas de retroalimentación como “interacciones dialogadas formativas”.

En línea con ello, los criterios de evaluación asumen una especial relevancia. Anijovich y González (2011) dan cuenta de la importancia de explicitarlos a la hora de valorar los aprendizajes de los estudiantes. Se trata de definir de antemano qué aspectos vamos a valorar de sus trabajos. Asimismo, este proceso permite establecer acuerdos para evitar la disparidad de criterios a la hora de llevar a cabo el proceso de corrección o retroalimentación. Es muy importante que se comuniquen los criterios de evaluación a los estudiantes, ya que esto los ayuda a orientarse y posibilita una mayor regulación y reflexión sobre el propio aprendizaje.

Dichas devoluciones se pueden realizar en distintos formatos (comentarios, audios, videos, etc.) desde los LMS o aplicaciones, incluso se pueden acompañar con la implementación de rúbricas y listas de cotejo. Resulta interesante la posibilidad de acceso que tienen tanto estudiantes como docentes de recuperar y revisar las devoluciones en cualquier momento y lugar en tan solo un click.

En síntesis, a la hora de analizar las propuestas innovadoras en el campo de la evaluación, no hay que perder de vista los marcos de referencia desde los cuales se piensan, impulsan y asientan dichas transformaciones, vinculadas a las concepciones de enseñanza, aprendizaje y conocimiento, así como los fines educativos desde los cuales se parte (Lipsman, 2014). De lo contrario, y recuperando el planteo de Maggio (2018) al respecto, los nuevos métodos pueden sustituir a los

anteriores dando un aura de modernidad sin mejorar concretamente las prácticas vigentes.

A continuación, se recupera y describe una experiencia de evaluación de carácter formativa, inspirada en las necesidades e intereses de formación profesional de los estudiantes de hoy, que puede resultar de insumo al momento de diseñar e implementar modalidades de evaluación mediadas por las tecnologías. La virtualidad constituye un espacio que brinda infinitas posibilidades para generar instancias evaluativas significativas y desafiantes, ya que los estudiantes pueden crear/producir o co-crear contenido digital que dé cuenta de la comprensión de lo aprendido a través de múltiples formatos/narrativas multimediales.

## 2. La evaluación como instrumento y el evaluar como proceso

El análisis de este apartado se desarrolla a partir de la premisa de considerar a **la evaluación como un proceso transversal**, muchas veces no es pensado como tal desde las planificaciones educativas. Es importante considerar, respecto a esta afirmación, que toda propuesta se debe planificar, desarrollar, monitorear y evaluar considerando un andamiaje durante todo el proceso de enseñanza sea cual fuera el formato que elijamos. El andamiaje es un concepto desarrollado por primera vez por Vigotsky (1931) en sus trabajos sobre la visión constructiva de los aprendizajes. En su teoría de ZDP (zona de desarrollo próximo) refiere al andamiaje como un proceso llevado a cabo por la persona más capacitada, que acompaña y apoya a los estudiantes a llegar a esa zona de desarrollo. Por su parte Brunner (1976) utiliza este concepto para referirse a una implicancia profunda que existe respecto al aprendizaje de otras personas.

Respecto a las concepciones sobre la evaluación en la EdTech estudiada surgen dos aristas importantes a considerar: **la evaluación como instrumento**, aspecto que permite pensar en un proceso, una herramienta, una instancia y otras significaciones que van cobrando importancia de acuerdo a cómo se observa su accionar y qué resultados se esperan de ella. Y, por otro lado, **la evaluación como proceso** que involucra instancias en las que se pretende que participen roles activos, no solo de profesores y tutores sino también de los estudiantes. En este proceso se entretrejen aspectos que forman parte del hacer y del crear que son propios de cada sujeto y de cada experiencia de aprendizaje.

Se puede afirmar que uno de los inconvenientes más frecuentes que surgen a la hora de pensar los diseños instruccionales de los cursos en línea es confundir estos conceptos y pensarlos como uno solo. De allí se evidencian algunas instancias en las que la evaluación como proceso se sistematiza y el acto de evaluar no cobra ningún protagonismo, ya que se recurren a procesos como, por ejemplo, el *múltiple choice* con devoluciones automatizadas. Esto resulta un tanto riesgoso para esos procesos de aprendizaje que, si bien se sustentan en *aprendizajes autorregulados*<sup>2</sup>, pierden valor al momento de pensar en andamiajes necesarios para la acción misma de evaluar. ¿Por qué? Justamente por la concepción transversal respecto a la evaluación, que no solo se acredita al final del

---

<sup>2</sup> Meece (1994) considera que el aprendizaje autorregulado hace referencia sobre todo al proceso mediante el cual los alumnos ejercen el control sobre su propio pensamiento, el afecto y la conducta durante la adquisición de conocimientos o destrezas.

recorrido, sino que, al contrario, se va construyendo y reconstruyendo a medida que los estudiantes se apropian de nuevos conocimientos.

Es importante destacar que esto no significa que todos los modelos múltiple opción sean poco congruentes para los procesos de aprendizajes, sino que, en caso de utilizarlos, deben estar diseñados desde una mirada pedagógica con el propósito de guiar al estudiante a un proceso de metacognición con el fin de evitar procesos azarosos de selección.

La propuesta de evaluación de la EdTech cobra fuerza ya que se la considera como un instrumento que posibilita la obtención de diferentes datos, como los resultados del proceso de enseñanza y aprendizaje y la acreditación de lo aprendido por parte de los estudiantes. En este sentido, la evaluación no se establece como una instancia aislada de todo el proceso de cursado, ya que los estudiantes construyen y reconstruyen sus evaluaciones de manera progresiva con un andamiaje facultado por profesores y tutores que conocen, reconocen, alimentan y retroalimentan la propuesta pedagógica y didáctica.

Reconstruimos en este apartado algunos puntos claves que son considerados por la EdTech en el proceso de diseño de la instancia de evaluación:

- La evaluación debe ser una herramienta y un acto transversal al diseño instruccional de la propuesta.
- Se debe reconocer que el proceso de evaluación, como instancia final, es construido por el alumno a lo largo de la cursada con un andamiaje sostenido por parte de docentes y tutores.
- *“Aprender haciendo”*: las actividades e instancias planificadas en la propuesta deben poder responder a prácticas que giren en torno al saber que los estudiantes deben construir. Esas actividades deben vincularse a la propuesta o consigna de evaluación como acreditación que obtiene el estudiante al final del recorrido.
- *Diseño hacia atrás*: en línea con el modelo que proponen los autores Grant Wiggins y Jay McTighe, en su libro "Understanding by design"<sup>3</sup>. La idea del modelo que persigue la Edtech es colocar el foco del diseño en el aprendizaje del alumno y preguntarse qué se quiere que los alumnos aprendan o, en otras palabras, qué se espera que comprendan al finalizar el curso. Esto es diferente del foco tradicional que consiste en preguntarse qué quiero enseñar y, luego, qué se hace en la clase.
- Por último, el estudiante debe conocer cuáles son los criterios de evaluación que se suscitan alrededor de los procesos cognitivos, que se esperan que pongan en juego para resolver los desafíos tendientes a la construcción del proyecto final.

### **3. “Aprender haciendo”. El ABP como metodología de construcción del conocimiento**

El aprendizaje basado en proyectos, en adelante ABP, es una metodología que ha cobrado

---

<sup>3</sup> (Comprensión a través del diseño, 1998 y 2005, editado por la Association for Supervision and Curriculum Development)

relevancia e intenta dar cuenta de un proceso de construcción del conocimiento fundado en la teoría de Jonh Dewey (2004) *aprender haciendo*.

No existe una única concepción del ABP, pero en relación al objeto de este trabajo diremos que el ABP es una metodología de enseñanza que permite a los estudiantes involucrarse con su aprendizaje alrededor de un proceso de tareas y preguntas complejas sustentadas en un recorrido cuidadosamente planificado y diseñado. Este método permite la generación de respuestas o productos que se involucran a una problemática o necesidad detectada. Es un campo de acción en donde se investigan aspectos particulares y generales, se aplican conceptos disciplinares y se involucran procesos cognitivos de orden superior como la creación, la evaluación y el análisis.

En el caso de la EdTech estudiada, el modelo utilizado es justamente el del aprendizaje basado en proyectos dado que permite conocer la construcción de los procesos de aprendizaje de los estudiantes y generar experiencias de aprendizaje significativas y vinculadas con el mundo laboral.

Cada una de las propuestas de la EdTech tiene un trabajo transversal con referentes de las diferentes disciplinas y el equipo pedagógico a cargo. A lo largo del proceso de creación de las propuestas de enseñanza, las clases son pensadas e ideadas alrededor del proyecto final que entregarán los estudiantes. El recorte didáctico de los contenidos, las actividades y los recursos de aprendizaje deben responder a los siguientes interrogantes: ¿Qué van a crear, evaluar o analizar los estudiantes? ¿Qué categorías conceptuales necesitan para poder hacerlo? ¿Cuáles herramientas utilizarán? ¿Qué recursos de aprendizajes o ejemplos servirán para desarrollar esas habilidades cognitivas necesarias? Estas y muchas otras son algunas de las respuestas que se dejan entrever al finalizar el proceso de creación de los cursos de las diferentes verticales y disciplinas.

A modo de ampliar, ejemplificar y sustentar lo anteriormente mencionado presentamos dos ejemplos de consignas de trabajos finales elaboradas por la EdTech:

“Jugate por tu propio destino”	“Creando mi sitio web estático”
<b>Curso:</b> Motion Graphics	<b>Curso:</b> Desarrollo web
<p><b>Consigna:</b> La consigna de este curso respecto al proyecto final es la siguiente: <i>“Crearás tu propio diseño animado breve basado en Motion Graphics con distintos formatos para diferentes plataformas. En el proceso recorrerás el flujo de trabajo profesional que deberás documentar para ser presentado”.</i></p>	<p><b>Consigna:</b> <i>“Desarrollarás un sitio web compuesto por 5 páginas de un tema a tu elección para una PyME, un emprendimiento o cualquier profesional. La web será diseñada enteramente por tí. Usarás FlexBox, Grids y trabajarás con frameworks como Bootstrap, para armar la web de manera individual a partir del wireframe que diseñarás con orientación Mobile First. Trabajarás con procesos iterativos e incrementales, propios de las metodologías ágiles, para la planeación del proyecto y con GIT como sistema de control de versiones. Incorporarás SASS para trabajar con mayor eficiencia tus hojas de estilo implementando partials, variables, mapas y mixins. Finalizando el curso con un producto terminado y listo para salir en la web.”</i></p>

<p><b>Detalles didácticos:</b> El abordaje didáctico de esta propuesta está pensado en módulos donde cada uno tiene una instancia de entrega intermedia que responde a la consigna del proyecto final. El producto final de entrega es un storytelling de cada estudiante donde aborda la consigna en su complejidad, ajustando los puntos necesarios, información que recopiló en cada una de las instancias previas. Los estudiantes cuentan con el apoyo de las tutorías para su desarrollo y con devoluciones en cada pre entrega mediante una rúbrica. En el proceso de desarrollo del trabajo final, los estudiantes ponen en juego todos los conocimientos de cada uno de los módulos y particularmente utilizan herramientas reales vinculadas al mundo del diseño gráfico, es decir, se ven inmersos en una tarea que posiblemente deban realizar en un futuro trabajo o en sus emprendimientos.</p>	<p><b>Detalles didácticos:</b> El abordaje del curso considera una mirada secuencial en torno al desarrollo web, partiendo de un visión macro en donde se especifica el siguiente recorrido: Análisis - Diseño - Implementación, por ello cada módulo genera una base para el módulo siguiente. Durante el recorrido de la cursada se brinda importancia a la planificación y los momentos trabajados. De esta forma se busca que la dinámica haga foco en la implementación de procesos iterativos e incrementales. La propuesta sigue una línea conceptual y lógica didáctica con la que el equipo de contenido educativo ha trabajado en conjunto con expertos de la disciplina. Se hace foco en este proceso a un recurso visual y gráfico que muestra partes de una página web y que hay detrás de ello. Este material y las tutorías personalizadas<sup>4</sup> a lo largo de la cursada dan pie a que los estudiantes puedan ir construyendo una página web por partes y al final de recorrido realicen ajustes necesarios con las devoluciones previstas en instancias anteriores.</p>
---	--

#### **4. El andamiaje en los procesos de evaluación: la tutoría como espacio de construcción de saberes, el rol del tutor y del estudiante en el acto de evaluar**

En el modelo educativo que propone la EdTech, el proceso de desarrollar y potenciar las competencias profesionales y habilidades digitales valoradas por el mundo del trabajo actual es una de sus bases fundamentales. En un mundo en constante cambio y evolución tecnológica, la alianza Edtech con los requerimientos de las empresas u otro tipo de organizaciones, resulta de suma relevancia. En este sentido, cobra especial relevancia la inclusión de múltiples instancias de práctica en las experiencias de formación (cursos y programas con certificación).

Es allí donde los estudiantes ponen en juego, experimentan y exploran aquello que están aprendiendo, para ver si lograron comprender o presentan ciertas dificultades que requieren ser nuevamente abordadas en mayor profundidad. Es por ello que el lema que mejor representa a esta Edtech es el de "*aprender haciendo*".

En este contexto **la tutoría y el rol del tutor** cobran importancia ya que son instancias consideradas para la Edtech como orientadoras, brindan apoyo en el desarrollo del aprendizaje y, fundamentalmente, cumplen con la responsabilidad de acompañar e incluso motivar a los estudiantes para propiciar avances en sus prácticas, principalmente en el abordaje de los trabajos finales propuestos en cada curso.

---

<sup>4</sup> Las tutorías son instancias de ayuda y acompañamiento a los estudiantes. De acuerdo a la dinámica del curso y número de estudiantes inscriptos por comisión, se define la cantidad de tutores. Cada estudiante tiene asignado un tutor en particular. Los tutores cuentan con conocimientos en la temática y dinámica del curso como así también con las competencias necesarias para acompañar y responder las consultas de cada uno de los estudiantes de forma personalizada en instancias sincrónicas y/o asincrónicas.

En este escenario no solo cobran relevancia las clases dictadas en vivo sino también las dinámicas que allí se desprenden en donde podemos encontrar desde actividades colaborativas hasta instancias individuales de construcción, práctica y análisis de ciertos aspectos disciplinarios necesarios para apropiarse de ciertos conocimientos. En este sentido, los tutores están a disposición de los estudiantes antes, durante y después de las clases sincrónicas dispuestos a despejar dudas, acompañar en el proceso de aprendizaje y, puntualmente, velar por el avance de las prácticas.

El rol del tutor, diferente al del docente, cumple una función de facilitador y como dirá Vygotsky (1931) en su teoría de *zona de desarrollo próximo (ZDP)* cumple un trabajo de **andamiaje** en la construcción de esos saberes. El tutor está presente durante todo el proceso de enseñanza, conoce e identifica los objetivos, contenidos didácticos y actividades de aprendizaje de la propuesta además de dinamizarla e incluso “adecuar” esos aportes en función de la necesidad o propuesta que el estudiante va enmarcando como parte de su proyecto final de evaluación.

En esta relación y vínculo didáctico pedagógico entre el tutor, el estudiante y el conocimiento es donde se entrelazan decisiones metodológicas y prácticas respecto a los mejores recorridos para llegar a la obtención de un producto similar a aquellos que se exigen en los ámbitos de desempeño profesional reales.

La evaluación transversal, o de proceso que tiene lugar a lo largo del recorrido del aprendizaje del estudiante, se muestra como experiencia en esta dinámica de tutorías y acompañamiento. Diferente a otras propuestas o a la concepción tradicional de la evaluación, el estudiante conoce esa instancia final desde el inicio de su cursada y es acompañado al diseñar, crear, analizar y desarrollar saberes y competencias vinculadas con las tecnologías de vanguardia en el mercado laboral que se planificaron en la propuesta didáctica. De esta forma, se produce lo que Houssaye (1986) conceptualizó como *triada pedagógica*<sup>5</sup>.

## **5. La rúbrica: un instrumento de innovación para la evaluación**

La rúbrica cobra un gran valor como instrumento para la evaluación dado que responde a uno de sus pilares más valorados: **la transparencia**. La rúbrica ayuda a igualar y alinear los criterios de evaluación entre los diferentes profesores, tutores y estudiantes, es por eso que el diseño de la misma es co- diseñado e iterado tantas veces como sea necesario. Los estudiantes, profesores y tutores valoran detenerse en las devoluciones, recuperarlas y revisarlas, en cualquier momento y lugar, al expandirse sus posibilidades de acceso.

Por su parte, los criterios de evaluación asumen una especial relevancia. Anijovich y González (2011) dan cuenta de la importancia de explicitarlos a la hora de valorar los aprendizajes. Se trata de definir de antemano qué aspectos o criterios se valorarán de sus desempeños. Asimismo, este proceso permite establecer acuerdos para evitar la disparidad de criterios a la hora de llevar a

---

<sup>5</sup> La triada pedagógica es un concepto que acuñó Jean Houssaye en su tesis en 1986 para referirse a un modelo pedagógico en donde interviene el docente, el alumno y el conocimiento. En esta relación suceden procesos de enseñanza y aprendizaje conducidos por la motivación.

cabo el proceso de corrección o retroalimentación. Es muy importante que se comuniquen los criterios de evaluación a los estudiantes ya que esto los ayuda a orientarse y posibilita una mayor regulación y reflexión sobre el propio aprendizaje.

En resumen, la Edtech considera que la rúbrica:

- Define los criterios de evaluación de cada entrega de proyecto final.
- Describe y detalla los puntos clave que debe tener cada entrega.
- Facilita y transparenta la corrección de cada trabajo.

Resulta importante remarcar que este instrumento de evaluación se considera de gran valor para el proceso de aprendizaje de los estudiantes dado que logran visualizar su progreso y oportunidades de mejora de forma transparente y simple. Así, también desde el diseño instruccional, se consideran instrumentos de aplicación genuina en tanto al abordaje del aprendizaje basado en proyectos donde cada instancia de entrega es valorada en tanto criterios previamente configurados e intercambiados con los estudiantes.

Los resultados de los estudiantes, sus valoraciones de las clases, la consigna del proyecto final y la experiencia en general es monitoreada por el equipo de la EdTech<sup>6</sup> constantemente con el fin de optimizar mejoras considerando puntos de dolor según la perspectiva y valoración de estudiantes, profesores y tutores.

## **6. Conclusiones**

A modo de cierre, podríamos afirmar que los procesos de evaluación en entornos virtuales presentan desafíos y, al mismo tiempo, son oportunidades para generar transformaciones disruptivas en las experiencias de formación educativa. El caso de la Edtech que se presenta en este trabajo da cuenta de la posibilidad de aprovechar las tecnologías a favor de la innovación sin perder de vista la personalización, la mejora continua y, sobre todo, la calidad del instrumento en sí.

Es importante destacar que aún queda mucho camino por recorrer en vistas a seguir construyendo una evaluación distinta a la tradicional en los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje, como así también lograr encontrar en la tecnología una aliada en pos de la mejora integral del proceso de evaluación de los aprendizajes de los estudiantes. En este sentido, la tecnología debe ser utilizada para facilitar el diseño de evaluaciones más reflexivas y auténticas como así también agilizar cuestiones de gestión y administración educativa que muchas veces se piensan por fuera del proceso pero son claves para la experiencia del estudiante y su aprendizaje.

Por último, consideramos que los entornos virtuales constituyen una gran oportunidad para crear, co-crear, diseñar y poner en juego otras maneras de evaluar a través de la gran diversidad de formatos, recursos, herramientas tecnológicas y funcionalidades que brindan las plataformas educativas. El caso estudiado, una edtech propiamente dicha, nos permite pensar que efectivamente

---

<sup>6</sup> El equipo de la EdTech está compuesto por diferentes perfiles del campo educativo; entre ellos se evidencian roles de coordinadores, instructional designer, asistentes, creativos de materiales y analistas de calidad.

la tecnología constituye un medio para potenciar, enriquecer y promover experiencias de aprendizaje profundo y valiosas, pero no constituye necesariamente un fin en sí mismo.

## 7. Bibliografía

- Anijovich, R. y Cappelletti, G. (2017). *La evaluación como oportunidad*. Paidós.
- Anijovich, R. (2019) *Orientaciones para la formación docente y el trabajo en el aula: Retroalimentación formativa*. Laboratorio de Investigación e Innovación para América Latina y el Caribe. <http://www.scielo.edu.uy/pdf/ic/v7n2/2301-0126-ic-7-02-199.pdf>
- Burbules, N. C. (2014). Los significados de “aprendizaje ubicuo”. *Archivos Analíticos de Políticas Educativas*, 22, pp. 104. <http://dx.doi.org/10.14507/epaa.v22.1880>.
- Díaz Barriga Arceo, F. (2006). *Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida*. Editorial McGraw Hill.
- Dewey, J. (2004): *Democracia y educación*. 3a. Editorial Morata.
- Lipsman, M. (2014): El enriquecimiento de los procesos de evaluación mediados por las TIC en el contexto universitario. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 7(2), 215-222.
- Maggio, M. (2018). “Habilidades del siglo XXI. Cuando el futuro es hoy”. Documento Básico, XIII Foro Latinoamericano de Educación. Fundación Santillana. Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- Pierre L. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Anthropos Editorial.
- Rebeca Anijovich. (2014) *Gestionar una escuela con aulas heterogéneas*. Enseñar y Aprender en la diversidad. Editorial Paidós.
- Ravela, P., Picaroni, B. y Loureiro, G. (2017). *¿Cómo mejorar la evaluación en el aula? Reflexiones y propuestas de trabajo para docentes*. Grupo Editores: Magro.
- Tobón Tobón, S., Guerrero Rosas, G. y Hernández Mosqueda, J. S. (2016). Hacia una evaluación integral del desempeño: las rúbricas socioformativas. *Ra Ximhai*, 12(6), pp. 359-376. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=46148194025>
- UNIR. La universidad en internet (2020). Teorías del andamiaje de Bruner y Vigotsky: características y aplicación. *UNIR Revista*. <https://www.unir.net/educacion/revista/andamiaje-bruner-vigotsky/>
- Wiggins, G. (1998). *Educative assessment: Designing assessments to inform and improve student performance*. Jossey-Bass.