

Instrumentos de evaluación

1. Introducción



[Imagen de Freepik en Freepik](#)(Licencia gratuita)

Los **instrumentos de evaluación** son técnicas y herramientas que permiten evaluar tanto el proceso de enseñanza como la calidad del aprendizaje de los alumnos y su desempeño. Gracias a ellos, podemos identificar qué aspectos necesitan mejorar los estudiantes, analizar los problemas en la adquisición de conocimientos y, consecuentemente, tomar acción para establecer una educación de éxito.

Los instrumentos de evaluación son el medio con el que registrar y obtener los datos necesarios para realizar la evaluación. Contestan la pregunta ¿con qué evaluar?

Podemos emplear muchos instrumentos, pero necesitamos elegir dependiendo de lo que queramos medir, de las circunstancias de cada momento, o de cada espacio o de la necesidad que queramos satisfacer.

Por otro lado, debemos tener claro que los instrumentos de evaluación miden de igual manera tanto la enseñanza –programación, actividades, espacios, tiempos, docente/s, materiales, etc.– como el aprendizaje que de ellos y con todos ellos consiga el alumnado.

Vamos a verlos,

2. Las escalas de valoración

Son escalas en las que añadimos, por un lado, el aspecto observado y, por otro, el grado de consecución: de nada a todo, de poco a mucho, de nunca a siempre, de 0 a 10, etc.

Podemos realizarlas en papel o digitales por ejemplo, con Google Formularios.

Si utilizamos Google Formularios, las respuestas se volcarán a una hoja de cálculo que después podremos analizar. Podemos añadir campos para que el alumnado –en caso de que sean ellos quienes evalúen– añadan su nombre y apellidos o el nombre del compañero o compañera que evaluarán.

Puedes ayudarte con este video:<https://youtu.be/GOhTDe9EEy8>

3. Listas de control, de cotejo o de requisitos

Son listas en las que añadiremos los aspectos que queremos observar y señalaremos su presencia o su ausencia durante el desarrollo de la actividad o una vez finalizada.

Puede hacerse como autoevaluación, coevaluación o evaluación por parte del profesorado.

Para editarlas, podemos utilizar un procesador de textos cualquiera en el que añadiremos una tabla de doble columna con las filas que necesitemos, dependiendo del número de aspectos que observar. También podemos añadir más columnas si queremos graduar su consecución: por ejemplo con "No", "En proceso", "Sí".

Aspecto que observar	No	En proceso	Sí

4. Registro anecdótico

Es una especie de diario en el que iremos recogiendo información significativa y anotaciones que luego pueden servirnos en la evaluación.

Pueden ser del tipo: “Hoy no ha traído el material”, “Es el único que recuerda lo que vimos en la clase anterior”, “Está despistado”, “Hoy está muy inquieto”, “Ayuda a sus compañeros”, etc.

Podemos crearnos una plantilla en un documento de texto con los campos que estimemos oportunos donde consignemos la fecha y la hora, la materia, el aula en la que estamos, el tipo de actividad que estemos realizando y tantos datos como pensemos que sería importante tener en cuenta con el fin de encontrar correlaciones entre unas y otras para buscar mejoras futuras.

Dispones de ayudas y ejemplos en esta enlace: <http://estrategiaseinstrumentos.blogspot.com/p/registro-anecdótico.html>

5. Cuaderno

Es uno de los instrumentos de evaluación más utilizados. Es el lugar donde el alumnado va realizando los ejercicios y el trabajo diario que se realiza en el aula y fuera de ella.

Del cuaderno podemos establecer si el alumnado toma apuntes correctamente, la ortografía y la gramática que emplea, la organización, la comprensión y la abstracción, si incluye reflexiones y/o comentarios, si hace esquemas, si está al día, etc.

Su uso y su evaluación dependerá del nivel en el que impartamos docencia, del tiempo del que dispongamos o de la naturaleza de nuestra materia, entre otras cosas.

Si decidimos que puede ser un instrumento que tener en cuenta, deberíamos establecer unos criterios claros para su evaluación, la manera en la que se producirá esa evaluación y cómo les haremos llegar al alumnado las mejoras que podrían hacer o los aspectos positivos que hemos encontrado.

Para ello, podemos utilizar listas de cotejo o escalas que determinen el grado de consecución de los aspectos que hayamos decidido observar.

6. El diálogo

El diálogo es una conversación entre dos o más personas con el fin de intercambiar información o comunicar pensamientos, sentimientos, deseos, etc.

Puede ser oral o escrito.

Nos va a servir para aclarar cuestiones que de otra manera no sería posible, con el fin de encontrar respuestas a preguntas como por qué realiza una tarea de una determinada manera, cómo ha sido capaz de encontrar esa solución, qué espera mejorar después de una primera evaluación, etc.

El diálogo nos ofrece la posibilidad de establecer cercanía con el alumno/a y nos humaniza frente a la clase, con todas sus ventajas e inconvenientes.

Y siempre intentaremos respetar al que habla, utilizar un tono adecuado, fomentar la capacidad de saber escuchar antes de responder, el pensamiento crítico frente a las respuestas de los demás o la tolerancia ante opiniones dispares.

7. El debate

El debate es un método utilizado desde la antigua Grecia para la resolución de problemas de manera consensuada.

Hoy en día, cualquier problema se expone, se debate y se trata de resolver mediante una discusión pública entre iguales. Incluso, el debate podría servir para afianzar ideas, estructurar nuestro pensamiento o encontrar, con ayuda del resto de participantes, pros y contras que, en solitario, no seríamos capaces de ver o llegar a ellos.

Con este método, podremos ver opiniones, posturas, tolerancias o flexiilidades por parte del alumnado en el aula y puede servirnos como punto de partida para comenzar nuestros proyectos basados en retos o problemas que resolver.

Podría servirte esta dirección para preparar los debates en clase:
<https://redsocial.rededuca.net/debate-aula>

8. La entrevista

Parecida al diálogo, en una entrevista, la comunicación verbal se produce entre dos interlocutores o entre una persona y un grupo, y necesita preparación y planificación para definir su propósito y las preguntas que la orientarán.

Las entrevistas pueden ser:

- Estructuradas. Cuando las preguntas se realizan tal y como están establecidas en el guion y sin salirse de él.
- No estructuradas. Cuando el entrevistador puede tomarse licencias, añadiendo preguntas, modificando las previstas o cambiando su orden.

Además, las entrevistas pueden ser grabadas en video o audio para su posterior transcripción o visionado, con el fin de analizar los datos obtenidos mediante las respuestas, los gestos o las posturas del o de los entrevistados.

Dispones de más información y ayuda en esta enlace:
http://eoeppenavente.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/LA_TECNICA_DE_LA_ENTREVISTA.pdf

9. Pruebas orales, escritas y prácticas

Dependiendo de la naturaleza de lo que queramos evaluar, también podemos emplear, pruebas orales, escritas o prácticas.

Hay muchas maneras de realizarlas –analógicas, digitales, en grupo, individuales, en video, etc.– y pueden hacerse casi en cualquier momento del proceso de aprendizaje.

Pueden servirnos para evaluar si recuerdan contenidos relevantes, asociar ideas, hacer juicios y expresar opiniones personales o ejercitar la atención, la memoria o el análisis reflexivo.

Podemos presentarlas como un examen tradicional, un concierto, un ejercicio físico, un comentario de texto o un debate, y requieren que el alumnado las prepare con antelación, en la mayoría de los casos.

Pueden ser formativas, para hacer ver al alumnado hasta dónde ha sido capaz de llegar, a modo de simulacros que le hagan seguir aprendiendo y focalizar sus esfuerzos en aquellos aspectos que no hayan resultado óptimos.

Estas pruebas pueden contener preguntas de ensayo o comentario crítico, de respuesta corta muy concreta, tipo test, con una o varias posibles respuestas, de respuesta abierta, de texto incompleto o de huecos, asociativas o de emparejamiento –de texto, de imágenes, etc.–, verdadero o falso, de encontrar semejanzas y/o diferencias, de interpretación –de mapas, de textos, de gráficas, musicales, etc.–, y un largo etcétera.

Todas pueden presentar distinto aspecto y naturaleza y, dependiendo de lo que necesitemos, emplearemos unas u otras.

Vamos a ver las más importantes.

10. Cuestionarios

El cuestionario es un instrumento conformado por preguntas y que puede ser oral – convirtiéndose en una entrevista o un debate dirigido– o escrito –en papel o mediante tecnología y dispositivos móviles.

Algunas herramientas que podemos utilizar para crear cuestionarios son:

- **En cualquier LMS** de los vistos en unidades anteriores existe la posibilidad de crear cuestionarios de distinta índole.
- **Google Formularios** ofrece la posibilidad de crear formularios con distintos tipos de preguntas. Incluso ofrece la posibilidad de crear cuestionarios de autoformación en los que estableceremos el valor de cada pregunta y sus “clave de respuesta” con el fin de que se autocorrija. Su dirección la tienes aquí: https://www.google.com/intl/es_es/forms/about/
- **SurveyMonkey** es otro servicio que nos permite crear cuestionarios y encuestas de manera muy sencilla y eficaz. Su dirección es: <https://es.surveymonkey.com/>
- **Typeform** permite crear formularios de manera muy sencilla. Su versión gratuita permite crear un formulario sin límites de preguntas, modificar la plantilla, etc. Lo tienes aquí: <https://www.typeform.com/>

Y si lo que quieres es añadir un poco de gamificación y motivación en el alumnado, puedes crear tus cuestionarios con aplicaciones que tienen apariencia de juego y con las que puedes pasártelo “en grande” mientras aprenden divirtiéndose.

Es el caso de:

- **Kahoot!** <https://kahoot.com/b/> Una web que permite crear juegos de preguntas con hasta cuatro posibles respuestas. El docente debe crear el test con las preguntas que proyectará en clase. El alumnado, desde sus dispositivos, introducirá un pin y un nombre para jugar. El o la docente irá proyectando cada pregunta y el alumnado irá contestando, dependiendo del color de cada una de las cuatro respuestas, con su dispositivo móvil. Al finalizar, tenemos de ver los resultados proyectados y descargarlos a modo de hoja de cálculo donde comprobar las respuestas de cada uno de los jugadores y establecer estrategias para una mejora futura. Gana el jugador que haya contestado a más preguntas de manera correcta y en menor tiempo. También permite copiar los test de otros docentes para modificarlos y adaptarlos a nuestras necesidades. Si no lo conoces o nunca has jugado, te lo recomiendo. Tienes un manual aquí: <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/tutorial-crear-un-kahoot-para-clase/40146.html>
- **Plickers.** <https://www.plickers.com/library> Si no podemos tener dispositivos móviles en clase, Plickers puede ser la alternativa puesto que solo necesitaremos

un ordenador donde proyectaremos las preguntas y las posibles respuestas y un móvil para el docente. El alumnado tendrá una tarjeta cada uno. Cada tarjeta está identificada con un número que podemos relacionar, en la web de Plickers, con el nombre y apellidos de cada alumno de nuestra clase. Además, cada posición de la tarjeta contiene una letra que se corresponde con cada una de las 4 posibles respuestas. El alumnado deberá colocar la tarjeta con la letra correspondiente a la respuesta correcta en cada ocasión, hacia arriba. El docente, con su dispositivo móvil hará un barrido para leer las tarjetas del alumnado y obtendrá los resultados de manera automática. Igualmente, todos esos resultados podemos proyectarlos o descargarlos como una hoja de cálculo para su posterior análisis. Las tarjetas del alumnado podemos descargarlas en un pdf de la web de la aplicación para imprimirlas, plastificarlas o lo que queramos. Para empezar, puedes ayudarte con esta guía: <https://natalialzam.wordpress.com/2018/10/20/como-utilizar-plickers-tutoriales-actualizados/>

- **Quizizz.** <https://quizizz.com/join> Una herramienta muy parecida a Kahoot!, con la diferencia de que el alumnado puede contestar nuestro test en tiempo real en clase o por el contrario, podemos mandarla para casa como tarea, o hacerla en clase de manera individual y cada alumno y alumna a su ritmo. A cada pregunta podemos añadir texto, imágenes y audio. Si necesitas ayuda, puedes ayudarte con esta guía del Observatorio Tecnológico del INTEF: https://intef.es/wp-content/uploads/2018/11/Quizizz-en-el-aula_evaluar-jugando-1.pdf
- **Quizlet.** <https://quizlet.com/es> Una plataforma de *flashcards* donde podemos crear nuestros propios packs de tarjetas o utilizar las que ya han sido creadas por otros docentes de todas las materias. Para aprender a usarlo, puede servirte este video: <https://youtu.be/Ih34upKBj0A>
- **Trivinet.** <https://www.trivinet.com/es/trivial-online/version-web> Un juego de tipo Trivial en el que podemos crear nuestras preguntas individualmente o de manera colaborativa, con el fin de jugar con el alumnado de manera online o en teléfonos Android. Si necesitas ayuda, sigue esta guía: <https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/trivinet.html>
- **Socrative.** <https://socrative.com/> Una aplicación creada por el MIT con la que podemos editar juegos de preguntas y respuestas que el alumnado va contestando en sus dispositivos móviles. Para empezar, puede servirte la guía realizada por la Universidad de Navarra que tienes aquí: <https://www.unav.edu/documents/5522204/0/Manual+Socrative/b5561778-c336-0a77-1bf6-95844bda0455>

Como ves, no son pocas las opciones de que disponemos para editar cuestionarios. Dependiendo de para qué o qué busques con tu alumnado, podrás emplear unas u otras posibilidades.

11. Mapas conceptuales

Los mapas conceptuales y los diagramas de flujo pueden ayudar a captar el significado de lo que estemos intentando que el alumnado aprenda y a realizar un camino lógico para su consecución.

Además, nos permiten encontrar conexiones erróneas o caminos equivocados o excesivamente complicados para la realización de tareas o proyectos.

Podremos emplear muchas aplicaciones para crear mapas conceptuales y diagramas de flujo online y digitales

12. Trabajos monográficos

Los trabajos monográficos buscan que el alumnado profundice en algún conocimiento concreto, que adquiera procedimientos, que desarrolle su actitud crítica, el rigor, que prepare una presentación oral para fortalecer su competencia comunicativa, etc.

Debemos tener en cuenta tanto el proceso como el resultado obtenido y es muy aconsejable la exposición –en video, en clase, ante otro alumnado de otros cursos o de otros centros educativos–.

Además, pueden contener diagramas, estadísticas, mapas conceptuales, un resumen inicial, bibliografía y webgrafía, esquemas, anexos, pruebas empíricas, fotografías, trabajo de campo, etc.

13. Resúmenes

Los resúmenes como exposición de lo sustancial de un texto, de una experiencia, de una tarea, de un debate, etc. pueden aportarnos muchas pistas sobre la perspectiva de cada alumno y alumna, de dónde coloca el foco o de lo que le parece menos importante y obvia o lo suprime.

Podemos completarlos con un esquema y pueden complementar a otros instrumentos de evaluación.

14. Insignias

Muchos docentes utilizamos las insignias como reconocimientos de logros del alumnado a corto, medio y largo plazo. Son una manera sencilla de marcarle el camino y motivarlo cuando va consiguiendo, con esfuerzo y trabajo, cada insignia que le hayamos preparado.

Podemos imprimirlas, convertirlas en chapas o pines, pegatinas o incluso acompañarlas con un pasaporte o un diploma donde ir las colocando. En otras ocasiones, podemos hacerlas digitales para que las luzcan en sus blogs de aula o en sus redes sociales.

Las hay de muchos tipos y, en la mayoría de los casos, son muy sencillas de diseñar y hacer. Por citar algunas, podemos crearlas en cualquier editor de imágenes tipo Photoshop o Gimp o, si lo prefieres, puedes ayudarte de algunas webs que nos facilitan la tarea con unos pocos clics, como es el caso de *Makebadges*, *Open B;BadgerDesigner*, *Canvau Open BadgeDesigner* entre otras.

Algunas de esas herramientas para crear insignias y algunas ideas de uso puedes encontrarlas aquí: <http://www.musikawa.es/7-herramientas-online-para-crear-insignias-o-badges-musikawa/>

Algunas plataformas LMS, como Edmodo o Moodle, incorporan la posibilidad de incluir insignias en sus sistemas de evaluación y hacen que el alumnado sienta la necesidad de conseguirlas con trabajo o actividades que le asignemos en nuestra aula virtual.

15. Diplomas y pasaportes

Los diplomas y los pasaportes son otra herramienta de evaluación y sirven como un extra motivacional.

Podemos utilizar los diplomas como reconocimiento a logros, a modo de concurso – para el alumno/a con mejor ortografía, al alumno/a con mayor destreza instrumental, al alumno/a que más libros se ha leído este trimestre, etc.–, para que consignent el tiempo empleado en la resolución de una prueba de reto, una *gymkana*, un *escape room* o un *breakout* educativo.

Los pasaportes pueden ayudarnos a marcar el camino del aprendizaje que queremos que consiga el alumnado. A lo largo de ese camino, el alumnado puede ir acumulando insignias que irá pegando –aunque también podría hacerse con sellos con diferentes formas, portadas de libros, carátulas de discos, compositores, contenidos, etc.– hasta completar las que hayamos previsto para esa tarea, proyecto o trimestre por ejemplo.

Son muy comunes los pasaportes lectores que recogen los libros que el alumnado va leyendo o, en mi caso, los pasaportes para cada proyecto, en el que recojo las insignias, relacionadas con cada tarea, que el alumnado debe ir consiguiendo. Al finalizar el proyecto, el alumnado adquiere una insignia final o un diploma –o ambos–, dependiendo de los logros conseguidos.

Para crear diplomas y pasaportes, podemos utilizar cualquier programa de edición de imágenes, un procesador de textos con alguna plantilla que podemos encontrar en internet o aplicaciones web del tipo Canva, que ofrece plantillas de diplomas listas para editar e imprimir de manera muy fácil.

Cuentas con una ayuda de la misma web Canva para crear diplomas aquí: <https://www.canva.com/es-es/crear/certificados/>

16. Tarjetas

Las tarjetas son otro instrumento de evaluación relacionado con la gamificación el *engagement* (*compromiso*) y la motivación del alumnado.

Suelen utilizarse para como recompensa, después de alguna tarea o actividad y dan derecho a “privilegios” que podemos inventarnos. Funcionan genial en Primaria y, en algunos cursos de Secundaria.

Podrían ser del tipo “Esta semana puedo cambiar de sitio”, “Puedo salir al recreo 5’ antes”, “Pista en un examen”, “Esta semana elijo compañero/a/grupo de trabajo”, “Una pregunta menos en el examen”, etc.

Las podemos diseñar con cualquier editor de imágenes, realizando una tabla en un procesador de textos o utilizando la aplicación CANVA que hemos visto en el punto anterior, por ejemplo.

Si quieres ideas, pueden ayudarte las propuestas de Rosa Liarte que encuentras aquí: <https://leccionesdehistoria.com/noticias/motivacion-en-clase-con-tarjetas-para-gamificacion/> y aquí: <https://rosaliarte.com/tarjetas-puntos-gamificar-clase/>

Solo nos quedaría decidir cómo podría conseguirlas el alumnado, imprimirlas y comenzar a usarlas en clase.

17. Las rúbricas

Las rúbricas son tablas de doble entrada en las que consignamos las características específicas de un producto, proyecto o tarea en varios niveles de rendimiento.

En la primera columna, añadiremos aquellos aspectos que queremos que el alumnado tenga en cuenta a la hora de realizar la tarea encomendada y, en las demás columnas, graduaremos la consecución o perfección de ese aspecto.

La rúbrica tendrá tantas columnas como graduación queramos tener en cuenta. Por ejemplo, podemos graduar con cuatro columnas en las que la primera será “excelente”, la siguiente será “Bien”, la tercera “Regular” y la última columna “Mal” por ejemplo.

Para que os hagáis una idea, veamos el siguiente ejemplo del CEDEC para la evaluación de un cómic: <https://cedec.intef.es/rubrica/rubrica-para-evaluar-un-comic/>

Como podemos ver, en la primera columna están consignados los aspectos que queremos tener en cuenta y en las columnas sucesivas se ha graduado su consecución desde Excelente hasta Insuficiente.

Trabajar y evaluar con rúbricas no debe hacerse con todo ni para todo, sino que debemos aplicarlas a aquellas tareas, productos finales o aspectos del aula que nos resulten más importantes o relevantes.

En mi caso, utilizo una rúbrica para el trabajo en equipo que valoro en momentos puntuales del curso y una rúbrica para cada uno de los productos finales de los proyectos que hacemos en el aula.

Es importante que el alumnado conozca o participe en la elaboración de la rúbrica antes de comenzar la tarea, el proyecto o el producto que se evaluará con ella, antes de

comenzarlo para que tenga presente los aspectos que se tendrán en cuenta y cómo conseguir resultados “Excelentes” en cada uno de esos aspectos.

Se puede utilizar con una simple tabla realizada en un procesador de texto o bien descargada de los repositorios que podemos encontrar en internet, algunos de ellos, con rúbricas editables. Un repositorio es el de CEDEC, con cientos de rúbricas –y otros instrumentos de evaluación– listas para descargar y editar y que encuentras aquí: <https://cedec.intef.es/banco-de-rubricas-y-otros-documentos/>

También existen aplicaciones que facilitan la tarea de crear y evaluar con rúbricas, como por ejemplo, las rúbricas que encontramos en **iDoceo o Additio**; la aplicación **Rubistar** (<http://rubistar.4teachers.org/index.php?lang=es&skin=es>), el complemento de hojas de cálculo de Google llamado **Corubics**, (<https://corubics-es.tecnocentres.org/>) que convierte nuestra rúbrica en un formulario que podemos enviar al alumnado y que se conecta de manera automática con Google Classroom; o **eRúbrica** (<https://www.erubrica.com/>), una web para crear rúbricas online o en el Cuaderno de clase Séneca.

Una web que podemos utilizar y donde aparecen algunas aplicaciones explicadas paso a paso para crear nuestras rúbricas la encuentras aquí: <http://www.requetetic.com/blog/rubricas-de-evaluacion/>

18. El portfolio

Un portfolio es el lugar donde se recopilan y almacenan las evidencias del aprendizaje – de todo el proceso y del producto final realizado– para poder reflexionar sobre él.

Existen de muchos tipos y pueden ser analógicos o digitales, encaminados a recopilar los trabajos, el proceso de aprendizaje, públicos o privados, individual o grupales, etc.

Muchas herramientas nos facilitan la creación de portfolios digitales, como por ejemplo:

- Carpetas en entornos virtuales tipo **Drive** (<https://drive.google.com/drive/u/0/my-drive>), **Dropbox** (<https://www.dropbox.com/h>) u **OneDrive** (<https://www.microsoft.com/es-es/microsoft-365/onedrive/online-cloud-storage>) por ejemplo.
- Con forma de blog, con herramientas como **Blogger** (https://www.blogger.com/about/?r=1-null_user), **Wordpress** (<https://wordpress.com/read>),
- Como páginas web, con **Wix** (<https://es.wix.com/>) o **Sites** (<https://sites.google.com/>).
- Tipo corcho en el que ir reuniendo las evidencias a modo de chinchetas o notas con **Linoit** (<http://linoit.com/home>) o **Padlet** (<https://es.padlet.com/>).
- Interactivos con Genially (<https://app.genial.ly/>)
- Visuales, con redes sociales como **Instagram** (<https://www.instagram.com/>), **Pinterest** (<https://www.pinterest.es/>) o **Flickr** (<https://www.flickr.com/>)
- Con microblogs tipo **Tumblr** (<https://www.tumblr.com/>)
- En vídeo, alojando evidencias y reflexiones a modo de videoblog en **Youtube** (<https://www.youtube.com/>) o **Vimeo** (<https://vimeo.com/es>)

- De cuadrícula, como podríamos hacerlo con **Symbaloo** (<https://www.symbaloo.com/>)

Solo deberemos decidir qué tipo de portfolio necesitamos y elegir la herramienta que mejor se adapte a nuestras necesidades.

Muchas de estas herramientas las habíamos visto con anterioridad y, además, han sido tratadas por docentes que nos ayudan a su uso en el Observatorio de Tecnología Educativa del INTEF. Puedes consultarlas en esta dirección: <https://intef.es/tecnologia-educativa/observatorio-de-tecnologia-educativa/>

Si sirve de referencia, en mi caso utilizo un blog (<http://www.musikawa.es>) hecho con Wordpress (antes había utilizado Blogger) donde recopilo el material utilizado, los proyectos, pongo en valor el trabajo de mi alumnado y reflexiono sobre el proceso, el aprendizaje y los resultados obtenidos.

Además, utilizo Instagram (<http://www.instagram.com/musikawa.es>) como portfolio diario donde recopilo evidencias del aprendizaje de mi alumnado y de mi práctica docente diaria.

Los vídeos que empleo los recopilo en youtube y en otra web donde los categorizo (<http://www.musikawa.es/media>)

Además, para cada proyecto uso habitualmente un Site compartido de Google donde recopilamos (el alumnado y yo) las tareas, instrucciones, productos finales del alumnado etc. Por ejemplo: <https://sites.google.com/site/instrumentareality/home>

O algunos de los proyectos los tengo recopilados en un tablero de Pinterest: <https://www.pinterest.es/antoniojcalvill/abp-proyectos/>

19. Dianas

Las dianas de evaluación son un sistema de evaluación visual en el que es el propio alumnado el que evalúa los distintos aspectos que nos parecen importantes en el proceso de aprendizaje seguido.

Son círculos concéntricos que están divididos por líneas que representan aspectos a tener en cuenta en la evaluación. De dentro hacia fuera, indican el nivel de cumplimiento de cada aspecto evaluado.

Podemos dibujar las dianas con el alumnado y establecer los aspectos que evaluar de manera consensuada.

Habitualmente las completan por equipos de trabajo o de manera individual y son una manera muy visual de seguir el progreso de su aprendizaje.

Encontramos en el material de la REA del CEDEC un ejemplo de diana: <https://cedec.intef.es/rubrica/diana-de-evaluacion/>

20. Otros

Son muchas otras las herramientas que podemos utilizar como instrumentos de evaluación formativa tales como crucigramas, ahorcados, puzles, roscos de palabras, actividades de completar huecos y un largo etcétera.

Por ejemplo,

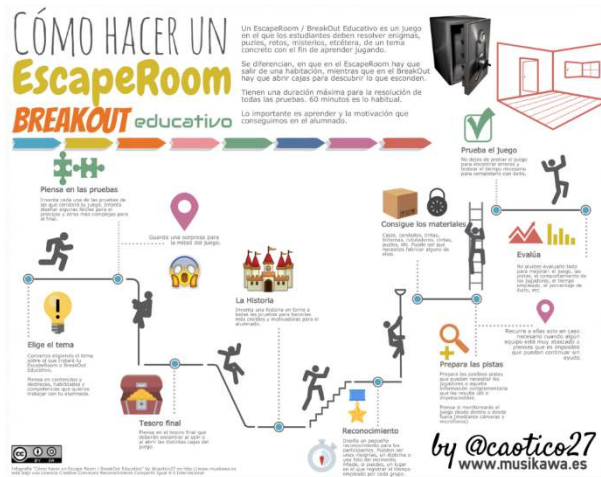
- Con **Educaplay**<https://es.educaplay.com/> podemos crear actividades interactivas para el alumnado de adivinanzas, crucigramas, sopas de letras, actividades de completar, actividades de unir, de ordenar palabras, mapas interactivos, presentaciones, video quizzes, tests, roscos de palabras o dictados entre otras
- Con **Wordwall**<https://wordwall.net/es/myactivities> podemos crear cuestionarios, ruletas de azar, ordenar grupos, coincidencias, sopas de letras, crucigramas, verdadesro/falso, Anagramas, Aplasta topos, concursos o Ahorcados entre otras muchas.
- Con **Learning Apps**<https://learningapps.org/> podemos crear juegos de emparejar, de ordenar, crucigramas, de huecos, parejas, ahorcado, identificar elementos de una imagen y otros juegos muy visuales y divertidos.

Otros instrumentos son los *Escaperoom* o los *Breakoutedu*, tan de moda en los últimos tiempos.

Este tipo de juegos puede ser una gran idea para evaluar determinadas destrezas y actitudes en el alumnado de manera gamificada y podrían servirnos como instrumentos para medir aprendizajes y competencias.

Podrían ser presenciales o virtuales gracias a aplicaciones digitales que nos ayudan a crear candados digitales, itinerarios gamificados, mensajes secretos, puzles y retos.

Si os interesa, podéis ayudaros de esta infografía para empezar.



Musikawa - CC BY SA

Y también os recomiendo esta presentación compartida donde podéis coger ideas y acceder a enlaces por donde comenzar con vuestros juegos de escape, enlaces a páginas para crear pruebas, etc.:

<https://docs.google.com/presentation/d/1ZUNSNw8j0AT27vMcn3LeYNAVDI9L-W5hkFIURnPgd60/edit?usp=sharing>