

EVA

Evaluación Virtual de Aprendizajes

Camila Corro, Profesora de Inglés
Susana Guerra, Profesora de Castellano
4 de diciembre de 2021



FACULTAD
DE FILOSOFÍA
Y HUMANIDADES
UNIVERSIDAD DE CHILE

Programa de Gestión de la Calidad
y Seguimiento de los Aprendizajes (GCSA)
Dirección de Extensión y Comunicaciones
Fac. de Filosofía y Humanidades Universidad de Chile
www.ulearnet.org - ulearnet@gmail.com

@Learnet



EVA

Evaluación Virtual de Aprendizajes

Camila Corro ccorro@gmail.com

Susana Guerra susanaguerracorreo@gmail.com

4 de diciembre de 2021

Resumen

El objetivo de esta aplicación es brindar un espacio virtual donde alojar una comunidad de aprendizaje tanto para profesores como para estudiantes, en la que podrán compartir actividades y fomentar el ejercicio de habilidades de lectura, escritura y oralidad en inglés y español para estudiantes de todos los niveles, con foco en segundo ciclo básico, ya que los OAs de este nivel son más complejos, ampliando así las posibilidades de uso de la tecnología para ejercitar habilidades comunicativas en un entorno virtual y que luego podrán usar cotidianamente en su entorno real. También es más factible que posean dispositivo móvil. De acuerdo al CENSO Digital VTR (2019) , estudio que incluyó a más de 3.300 usuarios entre los 8 y los 14 años en colegios de la Región Metropolitana, 7 de cada 10 niños tiene celular propio a partir de los 9 años en Chile, por lo que es absolutamente factible que los niños puedan utilizar sus dispositivos móviles para realizar actividades escolares. Dos años después, el CENSO Digital VTR “Radiografía digital de los colegios en pandemia” (2021) arroja que 7 de cada 10 colegios en Chile continuará utilizando plataformas digitales luego del retorno a las aulas. Por lo que es imperativo continuar desarrollando herramientas y recursos digitales que puedan ser utilizados por profesores y estudiantes, las que facilitarán a los profesores recoger información sobre el desempeño de sus estudiantes en habilidades comunicativas .

1. Introducción

Transitamos casi dos años de una inesperada pandemia que ha remecido distintas estructuras sociales; en las comunidades educativas de diversos países existe preocupación por las desigualdades que abren brechas en los aprendizajes. Aunque estas brechas no nacieron como consecuencia de la pandemia, sí se han hecho mucho más evidentes con ella.

La UNESCO (2020) alerta sobre lo que ha llamado “frenazo en el aprendizaje”; esta preocupación genera diversas interrogantes que desafían a una amplia reflexión: ¿Están preparados profesores y estudiantes para enseñar y aprender virtualmente?, las habilidades de comprensión lectora, producción oral y escrita de los estudiantes, ¿Están desarrolladas en un nivel suficiente para usar aplicaciones y herramientas virtuales en sus aprendizajes? ¿Pueden aprender a través de material en línea, creado en otros países, usando el idioma inglés?

Señala el CNCA (2015), que en Chile aún persisten importantes desafíos para mejorar las competencias lectoras de la población. Tenemos estudiantes que no saben cómo investigar en la



web, les cuesta analizar la información, expresar y comunicar sus ideas, y a veces se les hace difícil comprender las ideas de otros. Hoy más que nunca es importante que desarrollemos habilidades de lectura y de producción oral y escrita, que les permitan decidir cómo quieren utilizar todas las posibilidades que ofrece la web y la tecnología.

Según Hernando (2015) cada vez más, las nuevas generaciones deben utilizar modos diferentes de trabajo en el aula; es momento de concebir e implementar modelos educativos que incorporen el uso de tecnologías móviles en el diseño de estrategias de aprendizaje para que fomenten el cambio de prácticas expositivas por actividades colaborativas para facilitar mayor interacción y participación de los estudiantes en sus aprendizajes.

2. Objetivos

Esta APP tiene dos objetivos generales:

- El primer objetivo es que sea un espacio de intercambio y creación de actividades y evaluaciones a los que los profesores puedan acceder fácilmente para descargar el material o usarlo desde la misma página en sus clases, creando así una comunidad de aprendizaje en torno al lenguaje con el fin de ahorrar y optimizar sus tiempos.
- El segundo objetivo es ser un espacio virtual para que los estudiantes puedan ejercitar y desarrollar habilidades para comprender lo que leen y expresar de manera oral y escrita sus ideas a través de actividades interactivas y de evaluaciones formativas

Los objetivos específicos son:

- Ejercitar habilidades de lectura, producción escrita y expresión oral.
- Evaluar el logro de las habilidades lingüísticas orientados por los instrumentos de evaluación y sus indicadores de logro disponibles en la plataforma.
- Reflexionar sobre los aprendizajes mediante la retroalimentación.

3. Diseño y Desarrollo de la App Educativa

La app de actividades y herramientas para aprender y evaluar pasó por distintas etapas antes de llegar a su diseño final. En primera instancia pensamos en crear una app similar a Moodle, en la que cada docente pudiera registrar a sus estudiantes para que pudieran acceder a las actividades y evaluaciones, subir sus trabajos y recibir retroalimentación.

Durante el desarrollo de la APP nos dimos cuenta que era poco viable para nosotras realizarla tal como habíamos pensado en un principio, ya que necesitábamos manejar muchas más herramientas de diseño para realizar este tipo de app y además la mayoría de los plugins que necesitábamos utilizar eran de pago. Es por esto que decidimos replantear el proyecto pensando en crear un recurso educativo gratuito para profesores, que reuniera las mejores características de webs como Wordwall, H5p y Profe social, para adaptarlas con el propósito de crear ejercicios y evaluaciones para aprender tanto Inglés como Lenguaje y Comunicación.



El primer paso para este nuevo diseño fue crear una página web en Wordpress y diseñar las páginas de inicio, quiénes somos, formulario de contacto y nuestros servicios. Luego de eso, agregamos el plugin Ultimate Member que necesitábamos para que las personas pudieran crear un usuario y tuvieran acceso a los recursos disponibles, restringido a quienes están registrados en la página. Después, creamos las distintas categorías por asignaturas y luego subcategorías de cursos o niveles en las que se agruparán los recursos que los colaboradores subirán a la página.

Para que nuestros usuarios puedan crear material interactivo en la misma página descargamos el plugin H5P; este plugin permite crear sopa de letras, flashcards con preguntas o diálogos, pruebas de opción múltiple, lecturas subrayables, puzzles y actividades de rellenar los espacios, entre muchas otras. Las actividades realizadas en H5P son enlazadas en una nueva entrada de wordpress para que tanto los estudiantes, como los profesores puedan acceder a ellas.

Adjuntamos el link del video en dónde se muestra el funcionamiento

https://drive.google.com/file/d/1-7WGAGCarK_2CmO5ju84rulYoJRNFXoT/view?usp=sharing.

3.1 Diseño Pedagógico

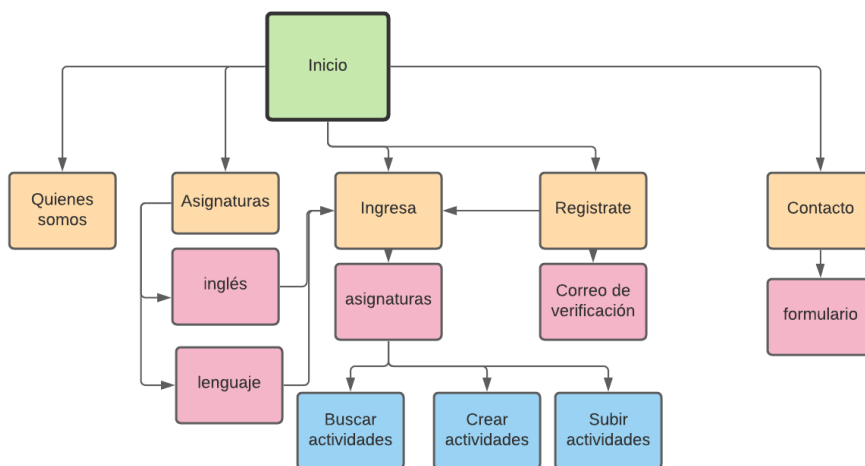
Los objetivos de aprendizaje seleccionados para las actividades de la aplicación son objetivos que se trabajan a través de distintos niveles escolares de manera progresiva, es decir las habilidades se van complejizando a medida que los estudiantes avanzan en sus niveles escolares. También son habilidades que se desarrollan tanto para los subsectores de Lenguaje y Comunicación como para Inglés.

APREN.	OBJ. DE APR.	NOMBRE	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD
LECTURA Propósitos de la lectura.	LE08 OA 12 Aplicar estrategias de comprensión de acuerdo con sus propósitos de lectura: --Resumir. --Formular preguntas... IN08 OA11 Identifican palabras de vocabulario temático y expresiones de uso frecuente en párrafos breves acerca del texto leído.	DRAG AND DROP MULTIPLE CHOICE FINDING WORDS	En estas tres actividades los estudiantes recordarán y repasarán vocabulario de la unidad. En drag and drop o términos pareados, los estudiantes deben unir verbos en pasado simple con la oración en el que corresponde. En multiple choice, u opciones múltiples, los estudiantes seleccionan la alternativa correcta. Finding words, es una sopa de letras con vocabulario del contenido del medio ambiente.
ESCRITURA Etapas del proceso de producción escrita.	LE08 OA 16 Planificar, escribir, revisar, reescribir y editar sus textos en función del contexto, el destinatario y el propósito. IN07 OA 14	ORDENAR PÁRRAFOS	Los estudiantes realizan una actividad en línea, en la que deben leer un texto desordenado y organizarlo de forma cronológica. Luego, decidirán si las expresiones leídas se encuentran en presente, pasado o presente perfecto.



	<p>Escribir una variedad de textos breves, utilizando los pasos del proceso de escritura (organizar ideas, redactar, revisar, editar, publicar).</p>	<p>ORDENAR PÁRRAFOS</p>	<p>Los estudiantes leen una carta formal con los párrafos desordenados y deben ponerlos en orden para luego usar esa carta como modelo para producir su propia carta formal</p>
<p>ORALIDAD</p> <p>Dialogar constructivamente para debatir o explorar ideas.</p>	<p>LE08 OA 22 Dialogar constructivamente para debatir o explorar ideas y fundamentarlas.</p> <p>IN08 OA 05 Pronuncian apropiadamente los sonidos /ð/ y /θ/ como en mother/both. Expresan ideas y opiniones, usando estructuras y vocabulario aprendido</p>	<p>SPEAKING CON FLASHCARDS INTERACTIVAS</p>	<p>Los estudiantes utilizan un set de flashcards virtuales que tienen diferentes tipos de preguntas que deben ser respondidas, expresando sus opiniones, gustos e intereses.</p>

3.2 Diseño de story board



1. Los usuarios ingresan a la página de inicio donde encuentran diferentes botones de acceso a: Quiénes somos, Asignaturas, Ingresa, Regístrate y Contacto.
2. Al ingresar a asignaturas, se ven las asignaturas de Lenguaje e Inglés. Si alguien intenta ingresar a una de las asignaturas sin estar registrado, el sistema redirecciona inmediatamente a “registrarse” o a “ingresa”
3. Una vez registrados, y habiendo recibido el correo de confirmación, los usuarios tendrán acceso a los recursos que se pueden descargar o editar en la misma página.
4. Cuando el usuario ha ingresado, el panel muestra las opciones “Buscar” materia, “crear” material interactivo o “subir” una actividad de buena calidad que quiera compartir.
5. Si los usuarios necesitan contactarse con los creadores, pueden ir al botón contacto y escribir, también pueden hacer preguntas si lo necesitan.



4. Pilotaje de la App Educativa

La APP - EVA fué utilizada en clases presenciales para que los 21 estudiantes de 7mo básico F del colegio SEK de las Condes ejercitaran el contenido de la prueba bimestral de Inglés.

En el pilotaje de la app, se ejecutaron las siguientes actividades: sopa de letras, actividades de opciones múltiples, completar oraciones y arrastrar y soltar vocabulario, usando un plugin de H5P. Todas estas actividades fueron creadas en la misma aplicación y se pueden modificar y volver a utilizar cuantas veces queramos.

Antes de comenzar la clase, las actividades fueron publicadas en la página y el link fue compartido en Classroom para que los estudiantes tuvieran acceso a ellas. Una vez que los estudiantes hubieron abierto el enlace de la actividad, ésta fue proyectada y se les explicó cómo debían “jugar” desarrollar la actividad. Al principio los niños no estaban muy entusiasmados, pero cuando se dieron cuenta que cada respuesta correcta les daba puntaje y que además podían ver en que se equivocaban, se motivaron mucho a seguir utilizando la app. Además, una vez terminada la primera actividad, los estudiantes notaron que se les entregaba un mensaje de acuerdo a su desempeño (you must study more, you are almost there, keep on trying, excellent job) y esto logró una real motivación por realizar las actividades. También pudieron percibir que mientras “jugaban” estaban ejercitando los aprendizajes para las evaluaciones.

5. Resultados y Conclusiones

La aplicación aún está, y esperamos siempre esté, en proceso de desarrollo; ya que fue ideada como un espacio de intercambio de material pedagógico para el uso tanto de estudiantes como de profesores. El pilotaje de esta fue una grata experiencia en la que pudimos constatar el aumento del gusto y motivación de los estudiantes al descubrir y poder realizar las actividades disponibles en línea y recibir retroalimentación inmediata. De los 21 estudiantes que participaron en el pilotaje, el 100% logró ejercitar sus habilidades comunicativas y más de la mitad de ellos intercambiaron comentarios y reflexiones como: “¡Lo logré todo!” “Así es más fácil” “¡Me gusta!” “¿Cómo voy miss?”... También recibieron retroalimentación directa.

A partir de esta experiencia piloto pudimos observar la importancia de generar material de aprendizaje usando herramientas tecnológicas que aporten en la implementación de actividades escolares adaptadas a las características y habilidades actuales de nuestros estudiantes. Las habilidades tecnológicas que han ido desarrollando los estudiantes pueden ser un excelente complemento de las habilidades lingüísticas que en muchos de ellos están descendidas, dificultando aprendizajes e interacciones cotidianas para las que son necesarias. Los profesores tenemos la responsabilidad profesional de perfeccionarnos en el uso de la tecnología para que esta no sea una barrera entre nosotros y nuestros estudiantes, sino una valiosa herramienta de innovación y mejora en la calidad de la enseñanza y el logro de los objetivos de aprendizaje.



La creación de esta aplicación fue un ejercicio de investigación y perseverancia desafiante en lo personal, técnico y pedagógico; a través del cual fuimos revisando y replanteando distintos aspectos pedagógicos que requieren innovación en el diseño y planificación de clases para entregar una educación de calidad pertinente a las necesidades actuales.

6. Bibliografía

1. CNCA, Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (2015). Plan Nacional de la Lectura y el libro. Santiago: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes.
2. [2] Hernando, A. (2015) *Viaje a la Escuela del Siglo XXI: Así trabajan los colegios más innovadores del mundo*. Madrid: Fundación Telefónica.
3. UNESCO. 2020. *Artículos*. [online] Available at: <<https://news.un.org/es/story/2020/08/1478302>> [Accessed 15 November 2021].
4. VTR. 2019. *Radiografía Digital a jóvenes y niños de Chile*. [online] Available at: <<https://www.vtr.com/radiografia-digital>> [Accessed 1 December 2021].
5. VTR. 2021. *Radiografía digital de los colegios en pandemia*. [online] Available at: <<https://www.vtr.com/radiografia-digital>> [Accessed 1 December 2021].