



Módulo 1

MOOC de tecnología

Lección 3

En alianza con



Lección 3:

Evaluaciones y retroalimentación



La evaluación es un proceso clave para medir el progreso y el desempeño, ya que permite identificar fortalezas y áreas de mejora. A través de la retroalimentación, los estudiantes reciben información constructiva que les ayuda a ajustar su enfoque y sus estrategias de aprendizaje. Este proceso promueve el crecimiento continuo y fomenta la autoconfianza, al brindar claridad sobre el rendimiento y las expectativas. Además, permite a los docentes adaptar sus métodos para mejorar la enseñanza.

A continuación, se presentan algunas herramientas para evaluar en un entorno de aprendizaje y el pensamiento computacional.



ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

El video ofrece sugerencias prácticas para docentes que buscan evaluar el aprendizaje de manera efectiva en entornos virtuales, destacando herramientas digitales, actividades interactivas, y la importancia de la retroalimentación continua.

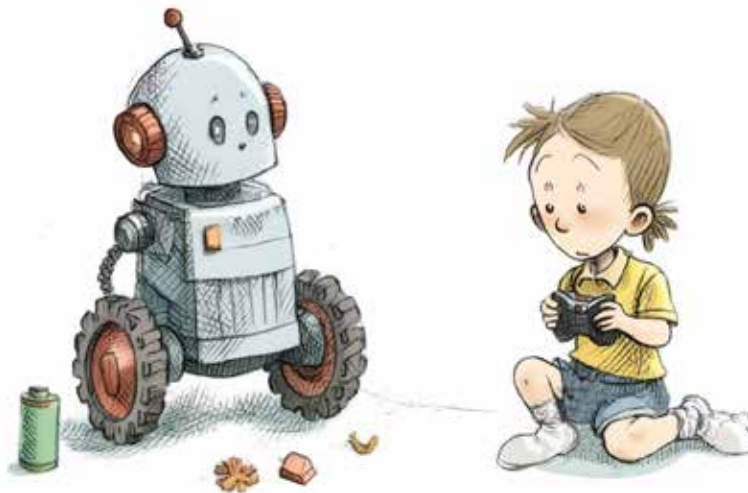


Enlace: [CLIC AQUÍ](#)

➤ RÚBRICAS

En esta página se encuentra un banco de rúbricas para evaluar productos tecnológicos, como infografías, videos y podcasts. Las rúbricas se pueden descargar o editar de acuerdo con las necesidades del docente. Es necesario seleccionar el área de tecnología para filtrar las rúbricas. Estas pueden utilizarse de manera formativa o sumativa, según lo que considere pertinente el docente.

➔ Enlace: [CLIC AQUÍ](#)



➤ PÁGINAS INTERACTIVAS

1

Quizizz

Permite a los docentes crear cuestionarios y juegos interactivos en tiempo real para evaluar a los estudiantes.

➔ Enlace: [CLIC AQUÍ](#)

Enlace: cuestionario pensamiento computacional
[CLIC AQUÍ](#)

2

Socrative

Es una página que sirve para crear cuestionarios y encuestas, de manera interactiva, y genera retroalimentación inmediata.

➔ Enlace: [CLIC AQUÍ](#)

Enlace: tutorial
[CLIC AQUÍ](#)



3

Blooket

Combina evaluación y juego interactivo, permitiendo a los estudiantes aprender mientras juegan. Genera datos estadísticos, ranking y puntuación, lo que puede ayudar a la evaluación sumativa.

➔ Enlace: [CLIC AQUÍ](#)

Enlace: cuestionario pensamiento computacional
[CLIC AQUÍ](#)

4

Google forms

Herramienta de Google gratuita para crear encuestas y cuestionarios de evaluación escolar.

➔ Enlace: [CLIC AQUÍ](#)

5

Wordwall

Permite crear juegos y actividades interactivas que los docentes pueden usar para evaluar conocimientos.

➔ Enlace: [CLIC AQUÍ](#)

Enlace: ruleta
[CLIC AQUÍ](#)

Enlace: juego
[CLIC AQUÍ](#)

➤ DIBUJOS A PARTIR DE CÓDIGO

A partir de códigos por bloques, el estudiante siguiendo las instrucciones que da el código, genera un dibujo, el cual debe coincidir con la programación. Es una estrategia que también puede usar de manera formativa o sumativa.

➔ Enlace: [CLIC AQUÍ](#)

➤ JUEGO

Es un juego donde el robot debe llegar a un punto específico del tablero. Se maneja a partir de las flechas que orientan su programación. De acuerdo con los diferentes niveles, se trabajan diversos aspectos complejos de la programación a través de un enfoque lúdico. El avance en el juego puede permitirle hacer una evaluación formativa o sumativa, de acuerdo con la necesidad del profesor.

➔ Enlace: [CLIC AQUÍ](#)

➤ Referencias

Aldana, H. (2020, septiembre 14). Presencia en el aula virtual. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=oi4voOYoEKM>

Blanco, A. (2020, julio 30). Curso completo de SOCRATIVE para PROFESORES. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=nTN4ls45AEU>

Belloch, C. (s.f.). Entornos virtuales de aprendizaje. Unidad de Tecnología Educativa (UTE), Universidad de Valencia. <http://www.uv.es/ticape/docs/pedroj/proyecto.pdf> Blooket. (n.d.). Blooket. <https://www.blooket.com/>

Bordignon, F., & Iglesias, A. A. (2020). Introducción al pensamiento computacional. EDUCAR S.E.; UNIPE. <https://www.unipe.edu.ar>

Butcher, N. (2015). Guía básica de recursos educativos abiertos (REA). UNESCO y Commonwealth of Learning. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232986>

Carrillo, N. (2024). Guía sobre el fortalecimiento del pensamiento computacional: Descomposición como recurso desconectado inicial para estudiantes de bachillerato. https://uniminuto0-my.sharepoint.com/:w:/g/personal/nancy_carrillo_c_uniminuto_edu/ETI2YR3XnvJFufns-UjeL2UBqdmc2ujSPGXC09yOTJgT3A?e=T000m4

Carrillo, N. (2024). Guía sobre el diseño de entornos de aprendizaje virtual para docentes. https://uniminuto0my.sharepoint.com/:w:/g/personal/nancy_carrillo_c_uniminuto_edu/EQUcbh3_mw-VAiPyIfTXGFyEBibUEuqUfKP3XLLdkBQFzzA?e=xfVton

CeDeC INTEF. (n.d.). Banco de rúbricas y otros documentos. <https://cedec.intef.es/banco-de-rubricas-y-otros-documentos/> CK-12 Foundation. (n.d.). CK-12 FlexBook. CK-12. <https://www.ck12.org/flexi/>

Coll Salvador, C., Díaz Barriga Arceo, F., Engel Rocamora, A., & Salinas Ibáñez, J. (2023). Evidencias de aprendizaje en prácticas educativas mediadas por tecnologías digitales.

RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 26(2). <https://doi.org/10.5944/ried.26.2.37293> Cokitos. (n.d.). Programar al panda [Juego en línea]. Cokitos. <https://www.cokitos.com/programar-al-panda/play/> Cokitos. (n.d.). Blinky en el bosque [Juego en línea]. Cokitos. <https://www.cokitos.com/blinky-en-el-bosque/play/>

De la Cruz, G. (2021, septiembre 15). Competencias docentes para el desarrollo de ambientes virtuales de aprendizaje. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=DeHBRF5Gt1A>

EDUCAR. (2021, marzo 22). Microaprendizaje: ¿Qué es el pensamiento computacional? YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=ti315UIVtS4>

eXeLearning. (n.d.). eXeLearning: Herramienta de autor de código abierto para crear recursos educativos. <https://exelearning.net/>

Genially. (2023). Infografía: Entornos virtuales de aprendizaje. Genially. <https://view.genially.com/65eb671b9cad8d0014204217/interactive-content-infografia-entornos-virtuales-de-aprendizaje> Google. (n.d.). Google Forms. <https://www.google.com/forms>

Granda-Piñán, A. R., & Rojo-Bofill, L. M. (2024). Los Entornos Innovadores de Aprendizaje como respuesta a los retos educativos del siglo XXI. Research in Education and Learning Innovation Archives, 32, 22-35. <https://doi.org/10.7203/realia.32.27803>

Hernández-Sellés, N. (2021). Herramientas que facilitan el aprendizaje colaborativo en entornos virtuales: nuevas oportunidades para el desarrollo de las ecologías digitales de aprendizaje. Educatio Siglo XXI, 39(2), 81-100. <https://doi.org/10.6018/educatio.465741>

INTEF. (2020, junio 25). Diez ideas para evaluar en ambientes virtuales. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=VCVLd90LKyk>

Ivoox. (2023, octubre 9). Pensamiento computacional. Ivoox. https://www.ivoox.com/en/pensamiento-computacional-audios-mp3_rf_129341508_1.html

Juego Robótica. (2021, mayo 18). Recursos desconectados para trabajar el pensamiento computacional. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=RIPVSUyMrKE>

Junta de Andalucía. (n.d.). Transformación digital educativa: REA Bachillerato. <https://www.junta-deandalucia.es/educacion/portals/web/transformacion-digital-educativa/rea/bachillerato>

Ministerio de Educación Nacional. (2022). Orientaciones curriculares para el área de tecnología e informática en la educación básica y media. Bogotá, Colombia. Recuperado de https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2022-11/Orientaciones_Curricules_Tecnologia.pdf

Pinterest. (2023). Infografía: Entornos virtuales de aprendizaje. Pinterest. <https://es.pinterest.com/pin/279645458105000254/>

Programamos. (n.d.). Recopilación de actividades desenchufadas para trabajar el pensamiento computacional. <https://programamos.es/recopilacion-de-actividades-desenchufadas-para-trabajar-el-pensamiento-computacional/> Quizizz. (n.d.). Quizizz. <https://quizizz.com/> Toxicode. (n.d.). Compute-It. Toxicode. <https://compute-it.toxicode.fr/>

Universidad de La Laguna. (n.d.). Pensamiento computacional: Fundamentos y aplicaciones. Campus Virtual ULL. <https://campusvirtual.ull.es/ocw/course/view.php?id=153>

Wordwall. (n.d.). Pensamiento computacional. <https://wordwall.net/es/resource/3280201/pensamiento-computacional>



➤ **Este MOOC fue desarrollado en el marco del convenio entre el Instituto UNNO del Parque Científico de Innovación Social de la Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO y la Secretaría de Educación del Distrito (SED), como parte del desarrollo de las Olimpiadas STEM Bogotá 2024.**

Se reconocen los aportes individuales de los profesionales participantes, de acuerdo con la **Taxonomía de Roles CRediT** (Contributor Roles Taxonomy, <https://credit.niso.org>), de la siguiente manera:

Conceptualización:

Nancy Yohana Carrillo Carrillo (Instituto UNNO)
Andrea Alejandra Zárate Montero (Instituto UNNO)
Jaime Andrés Benavides Espinosa (SED)
Mabel Ayure Urrego (SED)

Redacción y edición:

Paula Angélica Posada Ruíz (Instituto UNNO)
Omar Esteban Cadena Hernández (Corrector de estilo-Instituto UNNO)

Validación:

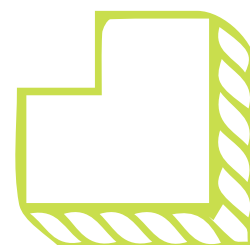
Nancy Yohana Carrillo Carrillo (Instituto UNNO)
Andrés Camilo Pérez Rodríguez (SED)
Diana Marcela González Jiménez (SED)

Visualización:

Óscar Gabriel Rincón Suárez (Diseño gráfico e ilustración – Instituto UNNO)
Andrea Alejandra Zárate Montero (Instituto UNNO)
Leidy Jacqueline Lamprea Urrego (Instituto UNNO)
Jaime Andrés Benavides Espinosa (SED)
David Alba Producciones

Recursos:

Camilo Vieira (Experto temático-Clase magistral)



Administración del proyecto:

Viviana Garzón Cardozo (Instituto UNNO)

Sandra Liliana Hernández Méndez (Instituto UNNO)

Mabel Ayure Urrego (SED)

Financiación del proyecto:

Convenio Especial de Cooperación de Ciencia y Tecnología No. 6285895 de 2024, suscrito entre la Secretaría de Educación del Distrito y la Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO- PCIS

Cómo citar este documento:

Posada, P., Carrillo, N., Benavides, J. Ayure, M., Zárate, A., Pérez, A., González, D., Cadena, O. (2024). MOOC de tecnología para Básica Secundaria —Recursos para el aula. Bogotá, Colombia: Instituto UNNO – PCIS, Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO y Secretaría de Educación del Distrito.