4.1. Estrategias de evaluación

- 4.1.0. Introducción
- 4.1.1. ¿Qué entendemos por estrategias de evaluación?
- 4.1.2. La evaluación desde la Competencia digital
- 4.1.3. Técnicas e instrumentos de evaluación
- 4.1.4. Herramientas de evaluación
- 4.1.5. Trabajamos en un E.V.A - Tareas en Aeducar
- 4.1.6. Trabajamos en un E.V.A. - Tareas en Google Classroom

Copyright 2026

4.1.0. Introducción

Esta competencia se aplica a la hora de **seleccionar y utilizar los medios e instrumentos de evaluación soportados en las tecnologías digitales para obtener datos e información** sobre cada uno de los indicadores que se hayan definido de acuerdo con los criterios establecidos y en función de las técnicas, los medios y la finalidad de la evaluación que, en cada momento, se consideren más adecuadas y se vayan a llevar a cabo. Se trata de un proceso en el que se integran las tecnologías digitales añadiendo las **mejoras funcionales que pueden aportar a este proceso**, proporcionando, además, nuevos enfoques para su desarrollo. La incorporación de las tecnologías digitales no tiene por qué sustituir a la utilización de medios o instrumentos analógicos, se deben combinar adaptando su uso a los distintos contextos evaluativos que se puedan presentar.

Las tecnologías digitales, en su apoyo a la evaluación, no se aplicarán únicamente a la evaluación del aprendizaje del alumnado, también se deben dirigir a la **evaluación del proceso de enseñanza.**

Además de recoger la configuración y uso de las tecnologías digitales que el profesorado hace para recabar información que le permita evaluar el aprendizaje de su alumnado y las estrategias y materiales de enseñanza que ha empleado, también se incluye la capacitación que debe ofrecer al alumnado para utilizar las **tecnologías digitales en la autoevaluación y en la evaluación entre iguales.**

Es preciso resaltar que las tecnologías digitales ofrecen un especial apoyo para la recogida sistemática de datos, pero este aspecto **no debe únicamente conducir hacia una evaluación cuantitativ**a. Además, la obtención de dichos datos **debe estar al servicio de una evaluación cualitativa.** Las tecnologías digitales pueden ser particularmente útiles para enriquecer estos medios usados por el alumnado y para facilitar al profesorado el registro de la información con instrumentos que amplíen las funcionalidades de los analógicos o incorporen otras nuevas.

Es importante tener presente que la **finalidad primordial de la evaluación,** especialmente en las enseñanzas obligatorias, es **mejorar el aprendizaje de todo el alumnado**, por lo que las funciones formativa y diagnóstica de la evaluación son fundamentales. No debe por ello, reducirse la evaluación a su función sumativa al finalizar una etapa, nivel o período determinado de aprendizaje.

La utilización de las tecnologías digitales en el proceso de evaluación está sometida, al igual que si se realizara por medios analógicos, a una serie de normas en cuanto a la custodia y protección de

Copyright 2026

los documentos y datos recogidos, por lo que estas normas deben ser respetadas, atendiendo a las especificidades que se requieran por el uso de las tecnologías digitales.

Los **contenidos** que integran esta competencia son:

- Técnicas, medios e instrumentos de evaluación empleando tecnologías digitales.
- Mejora y optimización del proceso de evaluación apoyado en las tecnologías digitales.
- Adecuación de las tecnologías digitales empleadas en la evaluación al currículo objeto del aprendizaje y a los procesos de enseñanza, así como procedimientos para establecer los criterios e indicadores de evaluación.
- Garantía de la privacidad, la protección de datos personales y los derechos digitales de todo el alumnado

Para obtener un **nivel B2** se requiere "Adaptación del uso de las tecnologías digitales del centro a la implementación de las técnicas de evaluación conocidas en nuevos contextos", mediante los siguientes niveles de logro:

- *4.1. B2.1. Combina técnicas, medios e instrumentos para la recogida de datos en formato digital sobre los indicadores de evaluación de forma que pueda contrastar los resultados obtenidos mediante triangulación.*
- *4.1. B2.2. Aplica las tecnologías digitales del centro en el diseño de medios e instrumentos que faciliten la evaluación de los procesos de enseñanza y aprendizaje en los que se han empleado nuevas estrategias didácticas*

Se trata de saber si adapto el uso de las tecnologías digitales proporcionadas por la A. E . o los titulares del centro a la implementación de medios e instrumentos de evaluación a nuevas situaciones de aprendizaje y enseñanza. Ejemplos:

- Incorporo en la programación una amplia variedad de métodos de evaluación digitales.
- Diseño e implemento a través de la programación de macros un sistema digital de escalas descriptivas o “rúbricas” de autoevaluación y coevaluación que complementan la heteroevaluación del alumnado.
- Diseño una matriz de especificaciones y un cuestionario digital cognitivo asociado a ella para evaluar el grado de asimilación de los conceptos por parte del alumnado.
- He creado en una hoja de cálculo, una lista de control y una escala de valoración asociada para evaluar las actitudes de mi alumnado en los coloquios de clase.
- Implemento en clase el uso de una escala descriptiva o "rúbrica" digital para la valoración del desarrollo de la expresión corporal a través de la autoevaluación. la coevaluación y la heteroevaluación, integrando, para su cómputo unificado, las diferentes puntuaciones asignadas.
- Utilizo una aplicación de entrenamiento de mi móvil para, empleando el control de tiempo, establecer un registro de acontecimientos que permita cuantificar la frecuencia

Copyright 2026

con la que aparece una conducta disruptiva.

- Configuro el calificador de mi LMS para combinar y ponderar la evaluación de los resultados de aprendizaje individuales con los del equipo de trabajo en el que participa el alumnado.
- Combino juegos educativos digitales, listas de control y pódcast elaborados por el alumnado integrándolos en un sistema unificado de evaluación para evaluar la comprensión y expresión oral de mi alumnado.
- Diseño una hoja de cálculo para recoger los datos sobre los errores o dificultades que el alumnado ha encontrado a la hora de aplicar un determinado aprendizaje y su valoración del grado de dificultad de las actividades propuestas con objeto de cotejar ambos.
- Configuro los informes de un entorno virtual de aprendizaje para obtener una variante de lista de control que recoja el visionado de los contenidos y la entrega de actividades del alumnado y la fecha en que lo han realizado como indicadores de ejecución que facilitan información sobre la planificación autónoma de su trabajo académico.

Copyright 2026

4.1.1. ¿Qué entendemos por estrategias de evaluación?

Copyright 2026

ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Infografía N. 257



Las estrategias de evaluación es la elección y combinación de métodos, técnicas y recursos que el docente implementa en el aula para valorar el aprendizaje de los estudiantes.

Docentes 2.0 Docentes_20

www.Docentes20.com

Copyright 2026

4.1.2. La evaluación desde la Competencia digital

La evaluación es un elemento **muy importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje** y además contribuye al **desarrollo de la innovación educativa.** Tener esa **retroalimentación** para saber si una metodología está funcionando correctamente o no es fundamental para ir adaptando aquellas acciones metodológicas que no acaban de funcionar todo lo bien que necesitaríamos.

> A la hora de **integrar las tecnologías digitales** en este proceso debemos considerar **tres objetivos principales**:

1. **Facilitarnos el trabajo.**
2. **Mejorar las estrategias** de evaluación existentes.
3. Analizar como pueden emplearse para crear o facilitar **enfoques de evaluación innovadores.**

Y todo ello, **respetando y garantizando siempre los derechos digitales y la protección de datos personales.**

El uso de las **tecnologías digitales** dentro de los procesos de enseñanza y más concretamente en la evaluación **permite monitorizar el aprendizaje de cada alumno/a y tener información en tiempo real**, permitiendo que los educadores adapten sus estrategias de enseñanza y de evaluación.

> Como cualquier proceso de evaluación, sea digital o no, se comprende de **3 fases fundamentales:**

1. La **definición de los criterios e indicadores de evaluación**, la selección de las **técnicas y los medios** que se emplearán para recabar los datos relativos a cada uno de ellos y, por último, la **configuración de los instrumentos** más adecuados para el registro de dichos datos.
2. La **recopilación sistemática y rigurosa de los datos**, el análisis de la información la formulación de conclusiones.

Copyright 2026

3. La **valoración, la toma de decisiones** y la adopción de las medidas **necesarias para la mejora**.

Copyright 2026

4.1.3. Técnicas e instrumentos de evaluación

Aquí os presentamos una serie de aplicaciones digitales que integran o que son herramientas que pueden utilizarse como instrumentos de evaluación. Cómo podréis ver muchas de ellas se repiten como instrumento diferente, y esto es porque al final una plataforma de evaluación completa busca responder a todas las variables que un docente pueda tener. No obstante, siempre hay unas que se presentan más intuitivas para según qué procesos que otras. Al final, ante tanta variedad de opciones, la recomendación es:

> Usar una **plataforma como base** dónde albergar todos los resultados, que se alimente de otras herramientas que nutren de datos a esa herramienta principal. Pero **tener todo centralizado en una sola**.

Elaboración propia. Instrumentos de evaluación by Yerai Rubio. (CC BY-NC)

Copyright 2026

4.1.4. Herramientas de evaluación

Como hemos visto, la evaluación es una parte fundamental del proceso de aprendizaje y, en la era digital en la que vivimos, las herramientas digitales se han convertido en una forma eficaz y eficiente de realizar evaluaciones. Estas herramientas ofrecen una gran variedad de opciones para evaluar diferentes tipos de habilidades y conocimientos, desde la evaluación de habilidades básicas como la lectura y la escritura, hasta la evaluación de habilidades más complejas como la resolución de problemas y la creatividad. Además, permiten la personalización y adaptación a las necesidades y características individuales de cada estudiante, lo que aumenta la precisión y la objetividad de las evaluaciones. En esta era digital, las herramientas digitales para la evaluación son esenciales para el aprendizaje y la mejora continua de los estudiantes.

Formularios

Hoy en día los **formularios se han convertido en algo frecuente en el ámbito educativo**. Gracias a este tipo de herramientas, podemos recoger información sobre nuestros alumnos, realizar la evaluación de la propia práctica docente o generar cuestionarios de evaluación académica. Debido a su uso cada vez mayor, las herramientas generadoras de cuestionarios y formularios online han crecido en los últimos años adaptándose a las necesidades de los centros educativos.

Cómo utilizar formularios en la evaluación inicial

Si pensamos en aplicación con el alumnado veremos también que sus posibilidades de cara a la evaluación inicial son:

- **Conocer a nuestro alumnado**: a través de los formularios podemos crear una serie de preguntas que nos de información sobre sus intereses, aficiones, hábitos, relaciones dentro del grupo... Esas respuestas se trasladan a una hoja del calculo y podemos extraer un resumen de las respuestas para hacer una valoración del grupo. Se podrían añadir cuestiones abiertas para aquellos alumnos que les cueste expresarse en grupo puedas realizar sus preguntas o comentarios.

- **Realizar una preevaluación de la unidad didáctica**: podemos crear un test que para saber los conocimientos y destrezas previas del alumnado en la unidad que vamos a comenzar. Como ya hemos visto anteriormente se pueden crear respuestas de opción múltiple, respuestas cortas o respuestas de texto largo en función de lo que nos interese. Cabe recordar también que pueden ser autocorregidos lo que nos permitiría obtener una retroalimentación inmediata
- **Valorar la comprensión lectora:** Podemos darle un texto a nuestros alumnos, y al finalizar el proceso de lectura, podemos preparar un formulario con preguntas enfocadas a conocer si han entendido bien el texto. Accediendo al resumen de respuestas, podemos evaluar que conceptos o ideas se han entendido bien y cuáles no o directamente desde la propia hoja de cálculo de respuesta. Puede ser nominal o anónimo.
- **Seleccionar temas de interés para el alumnado:** para situaciones de aprendizaje futuras.

Os presentamos algunas **herramientas para crear formularios online**:



Formularios de Google (*Google Form*s en inglés) es una herramienta de *Google Workspaces* (antiguo *Gsuite*) que permite **crear formularios de manera sencilla**.

En principio pensaríamos que es simplemente una herramienta para hacer encuestas, pero la verdad es que puede llegar a ser extremadamente útil para otras cosas como **registros de asistencia o exámenes** que se califiquen solos y muchísimo más.

Si a esto le sumamos que **podemos conectarla** con Google Sheets y a través de código o complementos, expandir su funcionalidad, estamos ante una gran herramienta para aprender a usar.

> Pulsa aquí para conocer como crear un formulario de Google.

Para saber más:

https://www.youtube.com/embed/36J1U-ItvHE

Fuente: YouTube (Som Projecte - Cooperación educativa)

Si no estamos dentro del "entorno Google" podemos usar la **herramienta EU Survey**. Es una alternativa gratuita, que nos otorga mucha **más seguridad en el tratamiento de los datos** y que permite crear, entre otras opciones, cuestionarios puntuables de manera sencilla. Para obtener más información sobre cómo crear y configurar cuestionarios con esta herramienta se puede consultar https://libros.catedu.es/books/formularios-y-cuestionarios-seguros-con-eusurvey

El hecho de utilizar herramientas vinculadas a la plataforma educativa del centro nos permite salvar todos los problemas relativos a la protección de datos además de que nos vincula de forma inmediata los resultados obtenidos con los libros de calificaciones del alumnado en el caso de ser actividades calificables. Eso es lo que nos proporciona moodle (Aeducar, Fpadistancia o Aramoodle en su versión aragonesa) utilizando las actividades **Consulta, Encuesta, Encuestas predefinidas o cuestionarios.**

Para más información sobre estas herramientas recomendamos consultar los cursos disponibles en Aularagón sobre Aeducar y Aramoodle, con apartados específicos sobre ellas y sobre la integración de cuestionarios en el libro de calificaciones.

Socrative



¿Qué es?

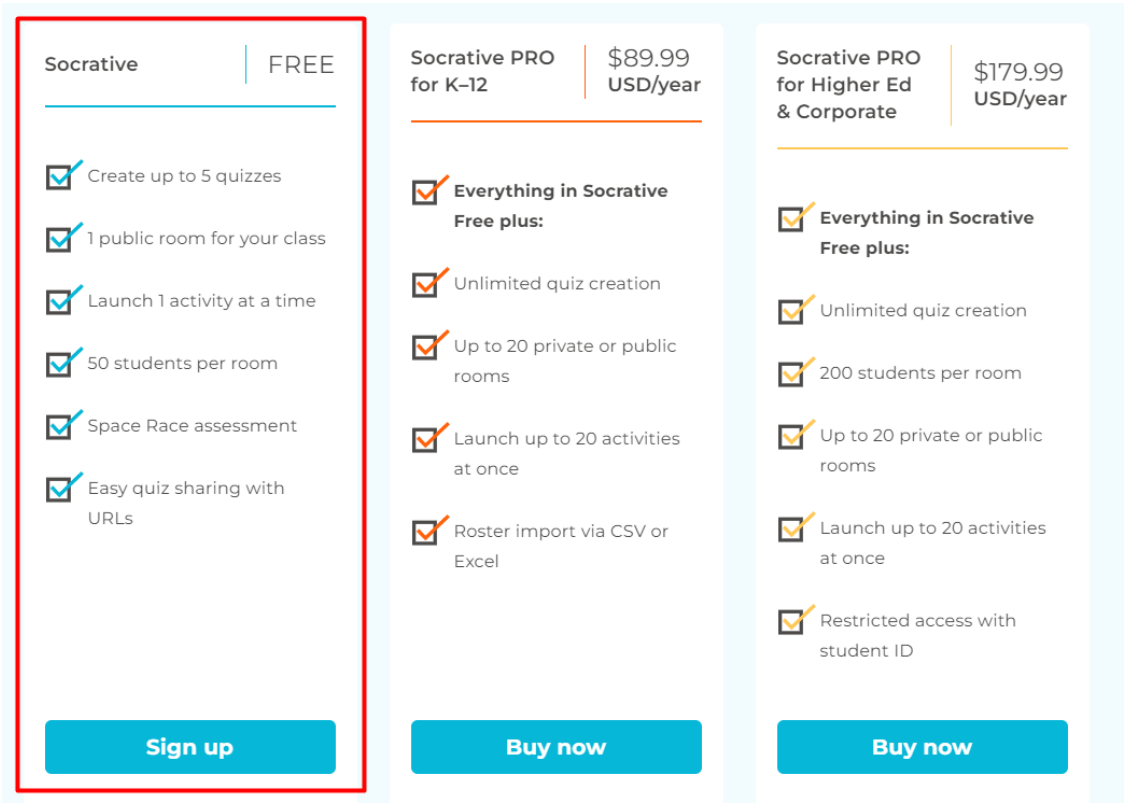
Es una aplicación gratuita que permite **pruebas de tipo test, evaluaciones u otras actividades,** recibiendo un análisis de datos prácticamente inmediatos ya que tanto las respuestas como la calificación se puede ver al instante en la sesión del profesor una vez que los alumnos vayan acabando.

Además, es una aplicación que permite la comunicación entre el profesorado que da clase a un mismo grupo, ya que se pueden compartir las pruebas que los alumnos van haciendo, así como sus resultados.

Compatible con cualquier dispositivo una de sus **ventajas** es que los estudiantes no tienen que crearse un perfil personal para poder usar la aplicación; con que el docente tenga el suyo, ligado a una cuenta de correo electrónico, será suficiente.

El principal **inconveniente** es que la versión gratuita viene muy limitada, pudiendo crear únicamente una clase. Como se aprecia en la imagen inferior existen dos opciones de pago (*Socrative PRO para Primaria* y *Socrative PRO para Secundaria y Empresas*), que incorporan más características avanzadas.

Copyright 2026



Elaboración propia. (CC BY-NC)

¿Cómo funciona?

Registrarse es muy sencillo: el profesor solo tiene que utilizar una cuenta de correo electrónico y una contraseña, mientras que para los alumnos no es necesario un registro. Por defecto nos aparece en inglés podemos cambiar el idioma en el perfil.

Al acceder podemos ver que crea automáticamente una clase, con un nombre que se puede modificar en "Clases", y desde ese panel inicial se puede crear diferentes tipos de cuestionarios, importar estos cuestionarios, ver todos los cuestionarios que ha ido creando y los informes.



En cuanto a las actividades disponibles en la app, se ofrecen múltiples opciones: ‘"Prueba", "Carrera espacial" (cuestionario con cuenta atrás) o ‘Pregunta final’ (cuestionario con ranking de resultados). El tipo de respuestas también se puede elegir entre respuesta múltiple, verdadero o falso y respuesta corta.

En los tres casos, el docente podrá ir viendo en directo las respuestas de los estudiantes y, al terminar la prueba, podrá revisarlas en un informe que se almacena en la propia aplicación. De esta forma, verá el progreso académico de cada alumno de forma individual, así como ver las preguntas que respuestas incorrectas han tenido en toda la clase para poder volver a repasar el contenido si lo cree oportuno.

¿Cómo puedo usarlo?

Los cuestionarios que ofrece Socrative no sólo sirven para evaluar el progreso de la clase; con un poco de creatividad e imaginación, pueden usarse para motivar al alumnado, mejorar la comunicación entre los compañeros de clase o fomentar un espíritu de autoaprendizaje. Un ejemplo: se les puede preguntar sobre un libro que estén leyendo “¿Con qué personaje del capítulo leído ayer te gustaría cenar?, argumenta tu respuesta”. Con ejercicios de este tipo se inicia un debate colectivo en el aula y anima a los estudiantes a compartir sus ideas.

Copyright 2026



Ejemplo de la carrera espacial



Ejemplo del progreso en la carrera espacial

Por último, esta aplicación también nos ofrece la opción de exit ticket, donde podremos ver los resultados individuales a los cuestionarios y se pueden ordenar alfabéticamente o por resultados obtenidos. Aquí se ven los resultados a través de un código de colores: con el rojo vemos las respuestas erróneas y con el verde las respuestas correctas.



NOMBRE	PUNTUACIÓN %	1	2	3	4	5	6	7	8
	✓ 100%	✓ C	✓ Falso	✓ Verd...	✓ Verd...	✓ B	✓ C	✓ A	✓ A
	✓ 25%	✗ A	✓ Falso	✓ Verd...	✗ Falso	✗ A	✗ B	✗ C	✗ B
	✓ 88%	✓ C	✓ Falso	✓ Verd...	✗ Falso	✓ B	✓ C	✓ A	✓ A
	0%								
	✓ 88%	✓ C	✓ Falso	✓ Verd...	✗ Falso	✓ B	✓ C	✓ A	✓ A
	✓ 63%	✗ A	✗ Verd...	✓ Verd...	✓ Verd...	✓ B	✗ B	✓ A	✓ A
	✓ 100%	✓ C	✓ Falso	✓ Verd...	✓ Verd...	✓ B	✓ C	✓ A	✓ A
	✓ 75%	✓ C	✓ Falso	✓ Verd...	✗ Falso	✓ B	✓ C		✓ A
8 Total de clase		71%	86%	100%	43%	86%	71%	71%	86%

Para saber más

https://www.youtube.com/embed/l86M3gYNGig

Fuente: Youtube (La lengua con TIC entra -blog de Quique Castillo-)

Mentimeter

Mentimeter

¿Qué es?

Se trata de una página web, que tal y como describe en su página inicial, **permite crear encuestas en vivo, cuestionarios, nubes de palabras, preguntas y respuestas y más para obtener información en tiempo real**, independientemente de si estás a distancia o cara a cara.

Es una herramienta creada para al mundo de los negocios pero con mucho potencial para educación ya que plantea un **aprendizaje individualizado, más inclusivo u divertido y que hace que los estudiantes estén más motivados.** Además su uso es gratuito.

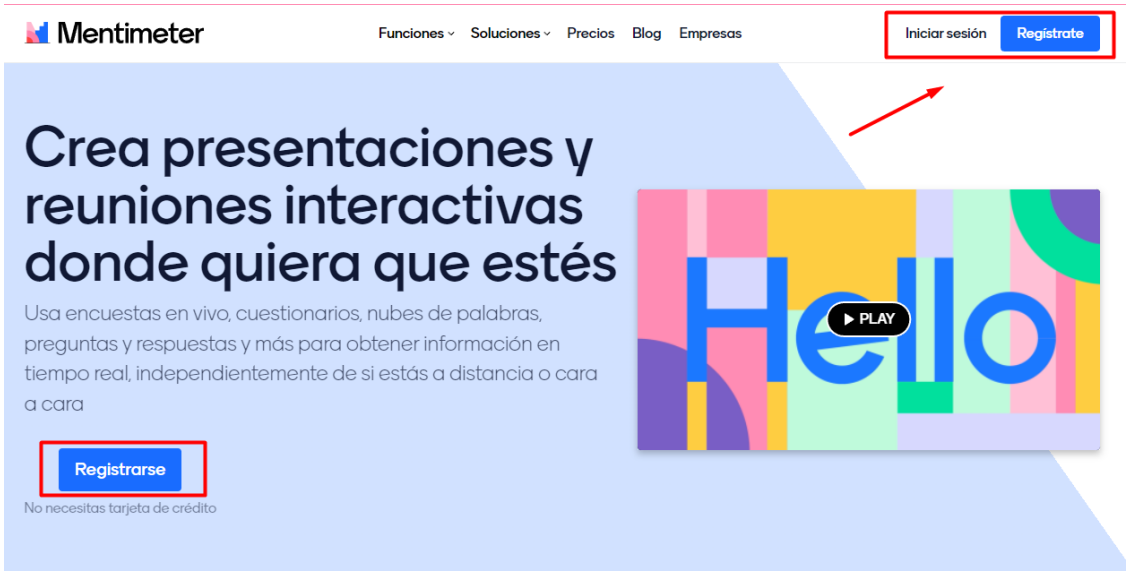
Su **versión gratuita es algo limitada**, aquí puedes ver las opciones:

	Gratis	Basic	Pro	Enterprise
Presentaciones activas				
Tamaño de la audiencia	Ilimitado	Ilimitado	Ilimitado	Ilimitado
Diapositivas de contenido	Ilimitado	Ilimitado	Ilimitado	Ilimitado
Preguntas por presentación	2	Ilimitado	Ilimitado	Ilimitado
Diapositivas quiz por presentación	5	Ilimitado	Ilimitado	Ilimitado
Tipos de diapositivas	34	Ilimitado	Ilimitado	Ilimitado
Preguntas y respuestas	✓	✓	✓	✓
Importar presentaciones	×	✓	✓	✓
Presentaciones privadas	×	✓	✓	✓
Colabora en presentaciones NEW	×	×	✓	✓
Branding y personalización				
Diseños rápidos NEW	✓	✓	✓	✓
Colores personalizados	×	×	✓	✓
Temas personalizados	×	×	✓	✓
Branding organizacional	×	×	✓	✓
Agrega tu propio logotipo	×	×	✓	✓

Elaboración propia. (CC BY-NC)

¿Cómo funciona?

Para utilizar Mentimeter, primero debes crear una cuenta ingresando en el sitio www.mentimeter.com y dando clic en el botón "*Registrarse*", o "*iniciar sesión*" si ya tenemos cuenta.



Para comenzar a crear una presentación pulsa en el botón "**New presentation/Nueva presentación**" de la pantalla principal e introduce el nombre que quieras darle. A continuación, se abrirá una nueva presentación en la que podrás encontrar los siguientes elementos:

cómo usar mentimeter

Fuente: https://www.saberprogramas.com/como-usar-mentimeter/

Copyright 2026

1. Listado de las diapositivas de la presentación.
2. Diapositiva activa.
3. Menú con los diferentes formatos de diapositivas.

Los formatos de diapositiva que ofrece Mentimeter se dividen en 4 grupos:

- **Formato de preguntas**. En estas diapositivas, la audiencia podrá contestar a diferentes tipos de encuestas y preguntas.
- **Formato competición**. Como bien indica el nombre, podrás crear una competición o concurso tipo cuestionario en el que tendrás que establecer la opción u opciones correctas que deberán contestar los participantes.
- **Diapositivas de contenido**. En este grupo encontrarás las diapositivas básicas para crear una presentación (títulos, listas de texto, imágenes, vídeos…).
- **Formato de preguntas avanzadas**. Similares a las del primer grupo, permiten crear cuestiones con respuestas más elaboradas.

Además, en la esquina superior derecha encontrarás los menús de “Themes”, donde puedes editar el **tema de la presentación**, y “Settings”, que te permitirá **configurar** diferentes aspectos de la **presentación**.

Para **iniciar la presentación**, pulsa en el botón “Present” de la esquina superior derecha y avanza de diapositivas utilizando las flechas del teclado. En la parte central superior de todas las diapositivas aparece un mensaje indicando la web (***www.menti.com***) donde deberán dirigirse los espectadores de la presentación para poder **participar** en las diapositivas interactivas.



Extraído de: https://www.saberprogramas.com/como-usar-mentimeter/

¿Cómo puedo usarlo?

Mentimeter tiene múltiples opciones de cara a la evaluación, especialmente **la inmediatez y la interactividad** de las respuestas del alumnado. Por ello destacamos las siguientes:

- **Encuestas:** Mediante un interfaz muy sencillo permite crear cuestionares de diferente índole, con visualizaciones innovadoras, incluyendo imágenes y pudiendo visualizar las tendencias de segmentación de las respuestas.

- **Nube de palabras:** Se lanza una cuestión con una o varias posibles respuestas que van apareciendo en pantalla situándose en el centro y en tamaño mayor aquellas que se repiten con mayor frecuencia. Este tipo de visualización es muy comprensible para el alumnado y permite obtener información inmediata al docente sobre la cuestión demandada. Su uso es muy sencillo, no requiere descargas y se puede añadir un filtro de palabras malsonantes.



Fuente: Mentimer.com

  - **Quiz y cuestionarios** para conocer tanto el nivel inicial de nuestro alumnado como la evolución sus aprendizajes. Las respuestas se pueden ver en forma de escala o en ranking en nuestra pantalla. Como variante existe una opción de preguntas y respuestas donde el alumnado puede crear cuestiones ya sea para otros alumnos o para el profesor, lo que puede animar al alumnado más tímido que presenta mayores dificultades a participar en público.

Para saber más:

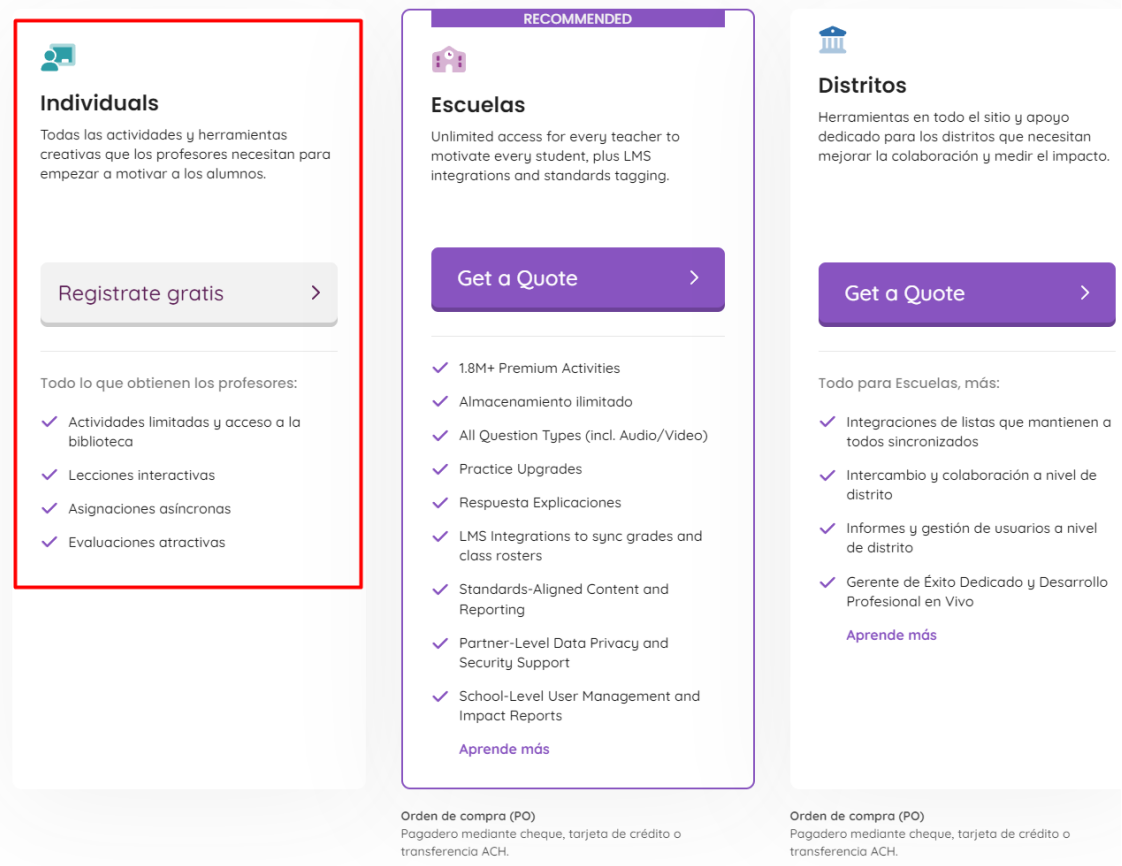
https://www.youtube.com/embed/tLTrUtN5BV8

Fuente: Youtube (Aprendemania)

Quizziz

Quizizz ¿Qué es?

Es una web que permite c**rear cuestionarios, actividades o juegos** de forma sencilla y con un formato muy atractivo para el alumnado. Exige **registro para el profesor pero no así para el alumnado**, que introduciendo un código pueden acceder directamente a la actividad. La **herramienta es gratuita** pero tiene algunas funciones *premium* que son de pago.
En su versión gratuita permite realizar actividades hasta con 100 participantes, y también tiene versión en papel para que el alumnado no necesite dispositivo digital, y lo haga mediante QR-Cards.

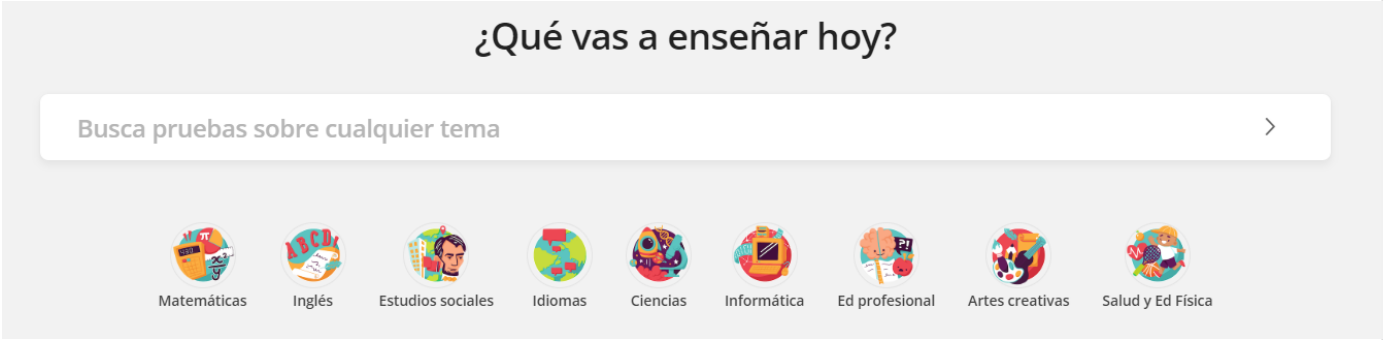


Elaboración propia. (CC BY-NC)

¿Cómo funciona?

Una vez registramos accedemos a la herramienta y podemos ve un **banco de recursos con actividades** ya creadas de todas las materias y niveles. También existen una serie de plantilla

o la opción de crearla "desde 0".

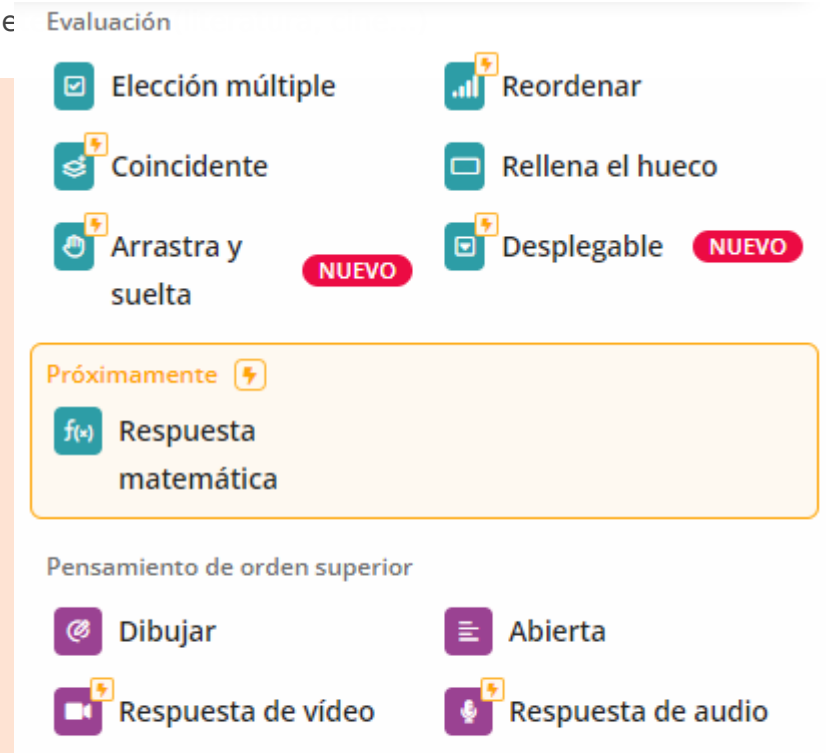


Elaboración propia. (CC BY-NC)

En primer lugar, registrarse en la herramienta es muy sencillo. Por su parte, los estudiantes, como ya se ha citado, no necesitan registrarse ya que será el profesor el que les facilitará el acceso a los cuestionarios a través de un 'pin de juego'.

Así, y tras registrarse, son cinco los tipos de cuestionarios que están disponibles para crear en la herramienta:

- **Respuesta múltiple:** una única respuesta es la correcta.
- **Casilla de verificación:** el estudiante tiene que marcar varias opciones que se consideran correctas.
- **Completar el espacio 'en blanco':** el alumnado tiene que escribir la respuesta en el espacio habilitado para ello. Permite un máximo de 160 caracteres.
- **Respuesta 'abierta':** habilitada para un máximo de 1.000 caracteres, estas respuestas no se califican y resultan útiles para responder a una pregunta en la que se necesita que el estudiante desarrolle y argumente la respuesta.
- **Encuesta:** se puede configurar para que el estudiante solo marque una opción o varias. Con ellas se pueden conocer los gustos del alumnado sobre un tema de



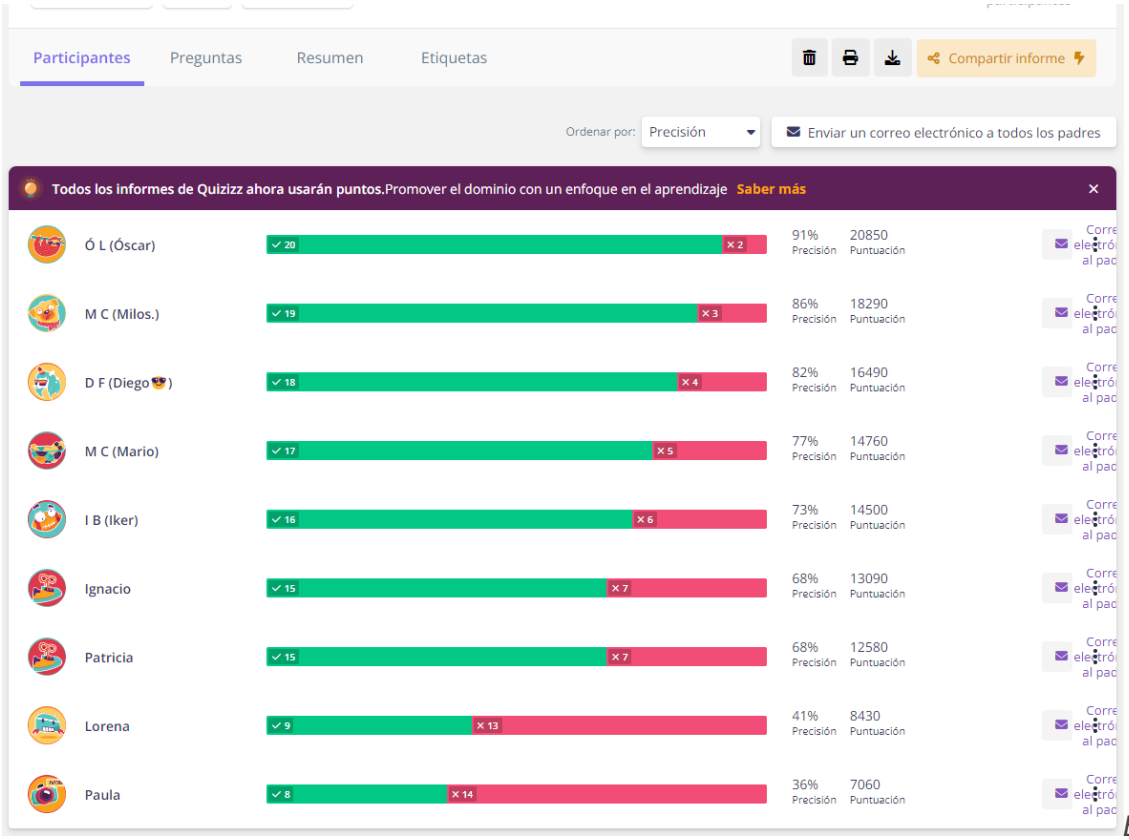
la versión de pago (las que
gen)

pregunta de Quizziz. (CC BY-NC)

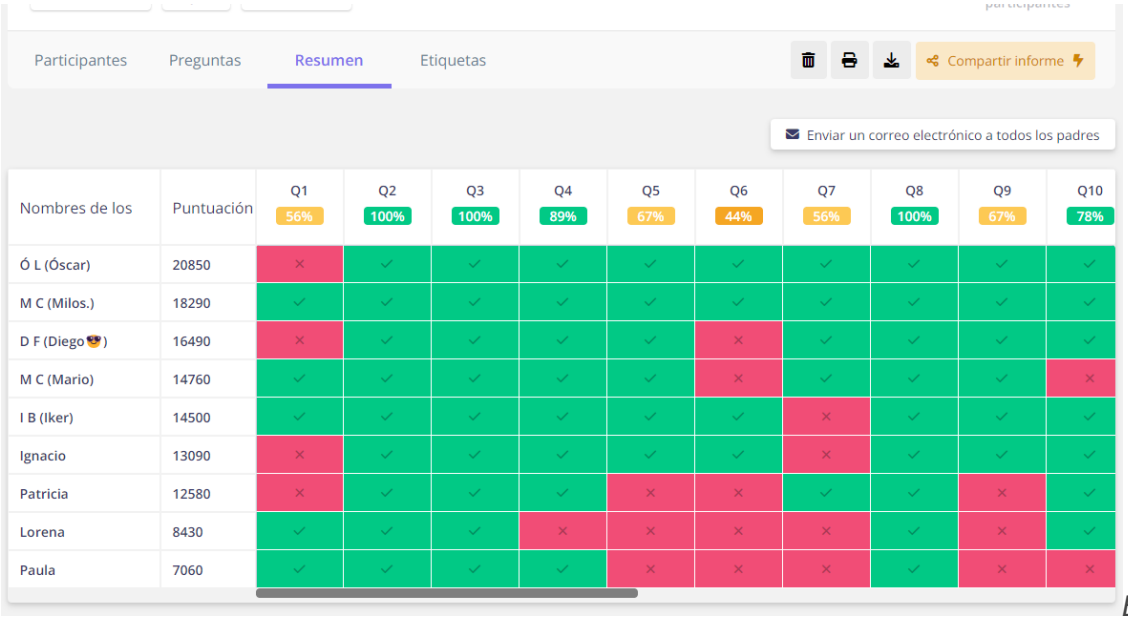
¿Cómo puedo usarla?

Los objetivos pueden ser similares a los descritos en el resto de herramientas pero de una manera más dinámica y lúdica para el alumnado. Además los **diferentes tipos de respuestas permiten generar una evaluación inicial completa**.

A destacar en esta herramienta, el **resumen final de datos** que nos aporta donde podemos detectar donde se dan las mayores dificultades para nuestro alumnado puesto que indica los **porcentajes de acierto** y errores, cuales han sido las c**uestiones que les ha llevado más tiempo de respuesta.**.. y todo esto se puede exportar a una hoja de cálculo para analizar los datos. Para compartirlos directamente desde Quizziz es necesario una cuenta superior.



Elaboración propia. Visualización de resultados de alumnos. (CC BY-NC)



Elaboración propia. Visualización de resultados por pregunta. (CC BY-NC)

Para saber más:

https://www.youtube.com/embed/yqOqugj5oKQ

Fuente: YouTube (ProfeSergioCM - Matemática en Casa)

Opción de usar sin dispositivos electrónicos:

https://www.youtube.com/embed/qBevwIqJ3sQ

Fuente: YouTube

Liveworksheets

LIVEWORKSHEETS

¿Qué es?

Web gratuita que permite el diseño de actividades interactivas para el alumnado, permitiéndoles ver la corrección y al docente recibir los resultados de esa tarea en el correo electrónico.

¿Cómo funciona?

Esta herramienta permite digitalizar actividades sencillas y realizarlas de forma interactiva, pudiéndose realizar desde cualquier dispositivo electrónico. Para ello, se tendrá que tener creada la ficha a trabajar en archivo PDF, para así poder subirla a la web y poder crear las interacciones que se consideren.

Permite una variedad muy amplia de actividades, como la selección múltiple, emparejar, grabar mensajes hablados, añadir presentaciones, etc., facilitando la respuesta a las necesidades individuales del alumnado.

¿Cómo puedo usarla?

Con esta herramienta digital, se crear pruebas más motivadoras, que incluyan elementos que respondan a las necesidades individuales del alumnado.

A través de una serie de tareas o actividades, el docente conocería los conocimientos previos del alumnado de forma individual o grupal, obteniendo los resultados de forma inmediata.

Para saber más:

https://www.youtube.com/embed/p8XVRjM4YMw

Fuente: YouTube (EducaTIC)

Kahoot

Kahoot ¿Qué es?

Kahoot es una herramienta web con la que se *gamifica* el proceso de evaluación, estableciendo las cuestiones en un juego de puntuación con ranking incluido. Es una herramienta que tiene parte gratuita que permite crear *Kahoots* con preguntas múltiples y de verdadero y falso a un máximo de 10 jugadores en su cuenta básica, si bien registrándose como **Maestro** se amplía ese tope hasta 40 jugadores.

¿Cómo funciona?

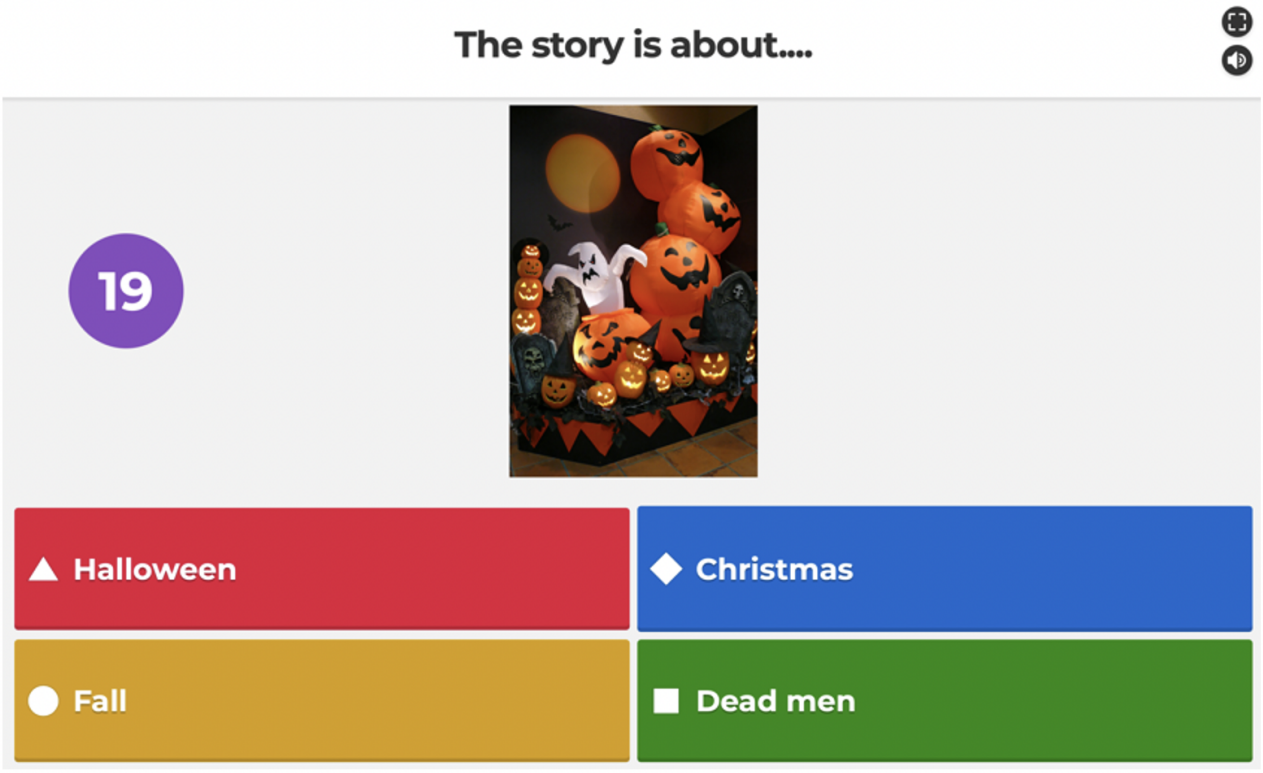
Para jugar a un Kahoot, los jugadores tendrán que unirse a él a través de un código PIN en la aplicación móvil o página web. Se introduce el nombre del usuario y se comienza el juego.

En la pantalla, se proyectan las preguntas y el ranking de puntuación, viendo quien va ganando tras cada pregunta. Al acabar la partida, se ve un pódium con los ganadores. Además, permite descargar una Excel para ver los resultados de todos los participantes.

Esta herramienta nos permite evaluar contenidos de forma rápida y divertida, siendo útil al comenzar una unidad cómo evaluación inicial de esta.

Como podemos observar en esta imagen, esto sería un ejemplo sobre los conocimientos previos sobre la temática de Halloween, la que se trabajaría posteriormente.

Copyright 2026



Los resultados se ven de forma inmediata, cómo se puede observar en la siguiente foto, indicando el número de personas que han acertado y fallado la pregunta.



¿Cómo puedo usarla?

Herramienta digital que nos permite conocer los conocimientos y competencias del alumnado con ayuda de la gamificación, haciendo que la evaluación sea más llevadera para el alumnado. Para realizar este proceso, el docente tendrá que crear un "Kahoot" sobre el tema a tratar. El alumnado realizará el "Kahoot" y el docente obtendrá los resultados a la vez que los participantes lo responden, facilitando un feedback inmediato.

Para saber más:

https://www.youtube.com/embed/lAY3awidQnk

APP	REGISTRO	PLANES	Ubicación de los datos en EEE o países y territorios declarados como adecuados por la AEPD o UE	Edad mínima de uso	Informa sobre el tratamiento de datos
GOOGLE FORMS	SÍ	GRATIS	NO	14	SI
SOCRATIVE	SI	GRATIS	NO	14	SI
MENTIMETER	SI	GRATIS	NO	16	SI
QUIZIZZ	SI	GRATIS	NO	14	SI
LIVEWORKSHEETS	SI	GRATIS	SI	14	SI
PLICKERS	SI	GRATIS	NO	14	SI
KAHOOT	SI	GRATIS	NO	16	SI

Elaboración propia. Resumen de Apps del modulo. Equipo CDD (CC BY-NC)

Puedes conocer más herramientas en este enlace.

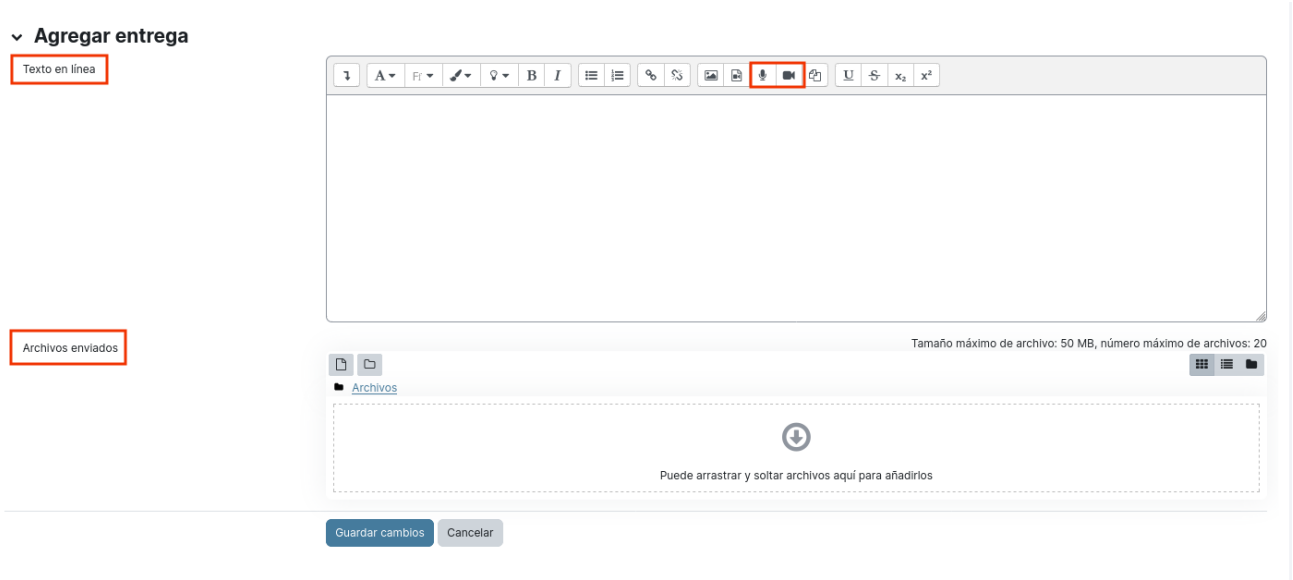
Adaptado de: Herramientas digitales para la evaluación inicial

Copyright 2026

4.1.5. Trabajamos en un E.V.A - Tareas en Aeducar

Mediante la creación de una tarea podremos proponer actividades sobre algún aspecto trabajado en el tema para observar si el alumnado va consolidando y aplicando los conocimientos adquiridos y evaluar su aprendizaje.

Como entrega a la tarea podemos solicitar al alumnado cualquier contenido digital, como documentos de texto, hojas de cálculo, imágenes, audio y vídeos entre otros. Incluso permite que la respuesta sea contestar escribiendo o grabando la respuesta directamente en el campo que aparecerá al acceder a la entrega de la tarea.



En la mayoría de ocasiones propondremos tareas de manera individual a cada estudiante, pero también tenemos la opción de permitir tareas en grupo. El módulo tiene la capacidad de aceptar tareas de uno de los miembros del grupo y que ésta quede vinculada al resto de su grupo.

Una vez entregada una tarea, podremos revisarla y dejarle comentarios sobre el trabajo realizado que pueden ir acompañados por archivos, tales como correcciones sobre su propio documento.

Las tareas pueden ser calificadas usando una escala numérica o una escala personalizada, así como rúbricas. Las calificaciones finales se actualizan automáticamente en el módulo de calificaciones.

Copyright 2026

Por todas estas características, las tareas van a ser uno de los tipos de actividad que más utilizaremos en nuestros cursos, así que veamos cómo añadirlas y configurarlas.

Pasos para añadir y configurar una tarea

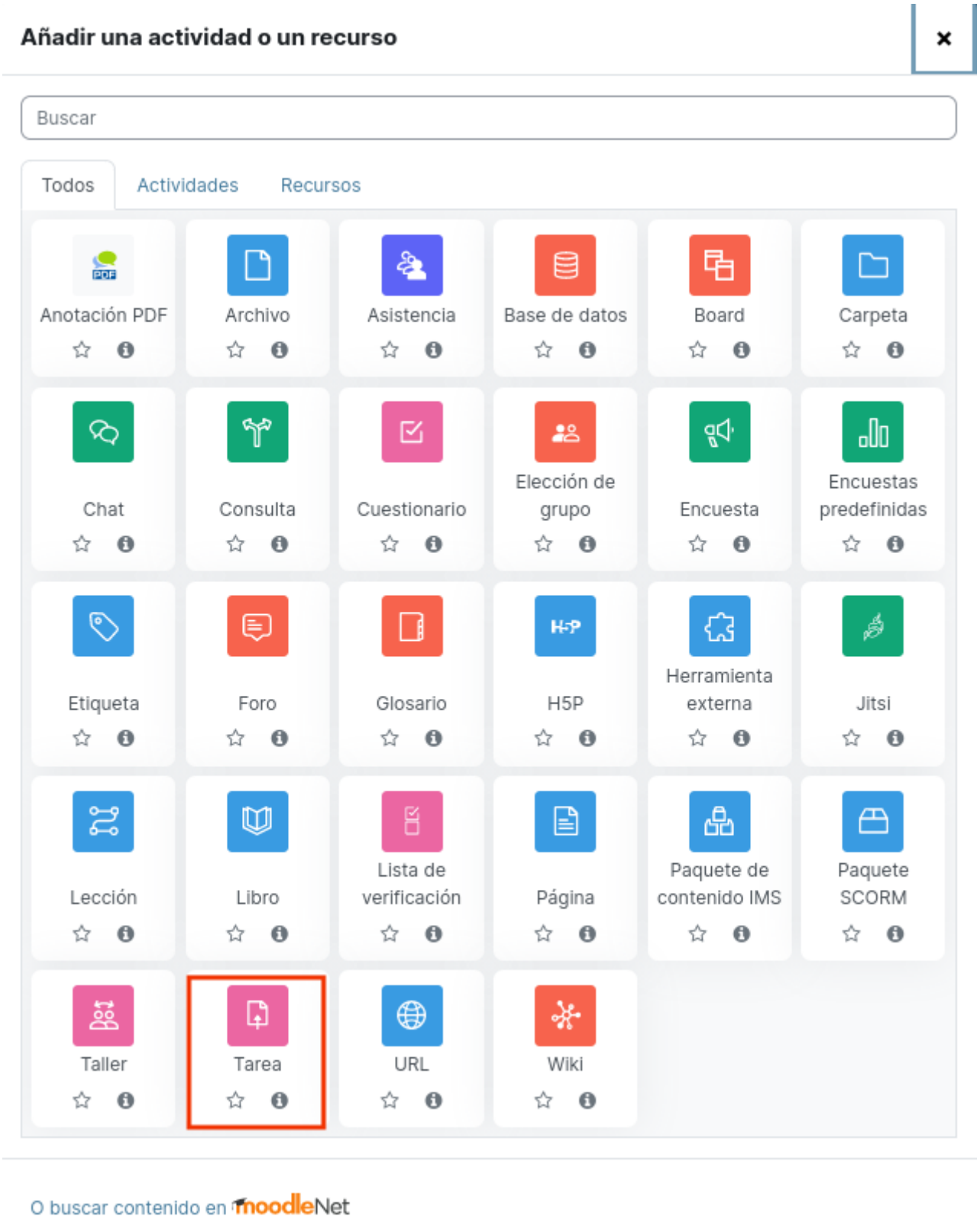
1. Accedemos al curso y activamos el Modo edición (zona derecha de la cabecera).



2. Localizamos la sección (tema o mosaico) donde queramos añadir la tarea y clicamos en la parte inferior derecha de la sección en:



3. Ahora nos aparece una ventana, el selector de actividades y recursos, donde aparecen todos los elementos disponibles para añadir a nuestro curso. Vemos que hay tres pestañas: Todos, Actividades y Recursos para su mejor organización. Bien desde la pestaña Todos, o bien desde la pestaña Actividades, encontramos el icono de Tarea. Clicamos en él para añadirla a nuestro curso.



Configuramos la tarea:

Una vez añadida la tarea, lo primero que nos aparecerá será la página de configuración con las secciones en las que ya conocemos que suelen estar agrupados los distintos ajustes. Revisamos los más importantes y recordamos que junto a cada ajuste aparece el icono que nos ampliará la información si tenemos alguna duda:

General: Comenzaremos por añadir un Título y Descripción de la tarea. Recuerda marcar la casilla correspondiente si quieres que se muestre la descripción en la página del curso.

En el ajuste Instrucciones de actividad, explicaremos a nuestro alumnado cómo proceder para una correcta realización de la tarea. El alumnado verá este texto al clicar y acceder a la tarea.

Desde Archivos adicionales se puede añadir algún archivo (un documento de texto, una plantilla, un ejemplo...) que sea de ayuda para la realización de la tarea.

Disponibilidad: En este apartado seleccionaremos opciones como la fecha de entrega y la fecha límite. La fecha de entrega es informativa y se admiten entregas posteriores a la misma y hasta que se alcance la fecha límite. Todos los ajustes de fechas son opcionales.

Tipos de entrega: Existen diferentes tipos de entrega, desde un texto online (para respuesta directamente escrita o grabada por el alumnado) y/o adjuntar uno o varios archivos. Además, podemos decidir cuántos archivos nos pueden enviar, su tipo y su tamaño máximo.

Tipos de retroalimentación: nos permite realizar unos comentarios, dependiendo del formato en el que se entrega la actividad:

- Comentarios de retroalimentación: permite al proresorado hacer comentarios personalizados en las entregas.
- Anotación PDF: Permite añadir anotaciones sobre la entrega y luego generar un pdf con esa información.
- Hoja de calificaciones externa: permite descargar o subir notas a través una hoja de cálculo externa.
- Archivos de retroalimentación: permite subir un archivo como corrección.

Si activamos Comentarios en línea, el texto de entrega se copiará al campo comentarios de retroalimentación durante la calificación, para que allí podamos añadirle nuestros propios comentarios, o modificar dicho texto.

Configuración de entrega: Desde aquí es posible configurar algunas opciones en la entrega de tareas, como que el alumnado pueda subir una tarea pero ésta se considere borrador hasta que pulse el botón que indique que es una entrega definitiva. También si quisiéramos permitir diferentes modos de reenvíos de la tarea.

Copyright 2026

Configuración de entrega por grupo: Si la tarea va a ser realizada en grupo, deberemos seleccionar la opción Entrega por grupos. De esta manera, cuando uno de los miembros del grupo realice la entrega de la tarea, esa entrega y sus cambios serán vistos de igual manera por todos los miembros de ese grupo.

Avisos: para configurar cuándo deseamos que se envíen las notificaciones generadas por la entrega de tareas.

Calificación: La plataforma ofrece muchas posibilidades de configuración para la calificación de tareas. Vamos a repasar las más habituales y te invitamos a que consultes el curso Profundizamos en el uso de Aeducar para conocer más sobre este tema, como el uso de rúbricas.

- Podemos elegir como tipo de calificación entre
  - Puntuación: valor numérico indicando también el valor máximo.
  - Escala: elegimos entre las que estén definidas, por ejemplo escala Apto/No Apto, escala Bien/Mal/Regular... Podemos definir nuestras propias escalas tal y como veremos en el capítulo sobre el libro de calificaciones.

- Como método de calificación utilizaremos habitualmente la Calificación simple directa, excepto cuando vayamos a utilizar rúbricas o guías de evaluación, cuyo uso se explica en el curso de Profundización en el uso de Aeducar.

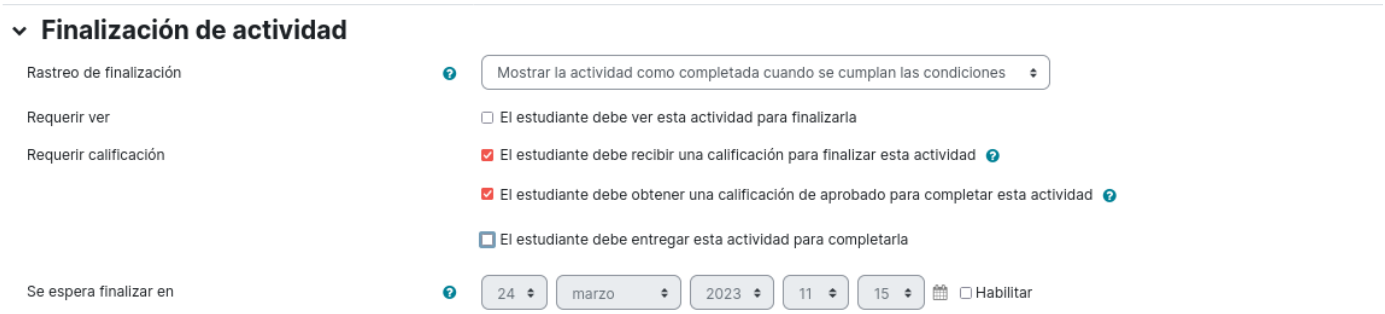
- Categoría de calificación: este ajuste también nos será de mucha utilidad. Todas las calificaciones que se van aportando a través de las actividades de un curso, podemos organizarlas en categorías. Lo más frecuente es crear tres categorías: primera evaluación, segunda evaluación y tercera evaluación. La creación de estas categorías las veremos en el módulo de calificaciones. En este ajuste indicaremos a cual de estas categorías queremos que pertenezca esta tarea.

Ajustes comunes del módulo: Aquí podremos elegir si la tarea se presenta en el curso o bien queremos mantenerla oculta de momento. Desde aquí también indicaremos si trabajamos con grupos separados, que será el caso cuando tengamos los contenidos para el mismo nivel (1ºESO por ejemplo) y dentro de ese nivel se hayan definido varios grupos (1ºA, 1ºB y 1ºC). Ésto será importante sobre todo a la hora de acceder a la corrección de las tareas, ya que deberemos entonces seleccionar primero el grupo que queremos corregir.

Nótese la diferencia entre grupos y agrupamientos. Éste concepto de agrupamiento lo dejamos para el curso Profundizamos en el uso de Aeducar.

La sección Restricciones de acceso nos permite, por ejemplo, permitir únicamente a los estudiantes de un grupo acceder a la tarea. Éste ajuste nos permitirá poder proponer diferentes tareas a distintos grupos de alumnado en función de sus necesidades educativas.

Finalización de la actividad: en esta sección establecemos las condiciones que deben cumplirse para considerar que una tarea se ha completado, como por ejemplo, considerarla terminada cuando reciban una calificación, o incluso no considerarla terminada hasta que la calificación sea de aprobado.

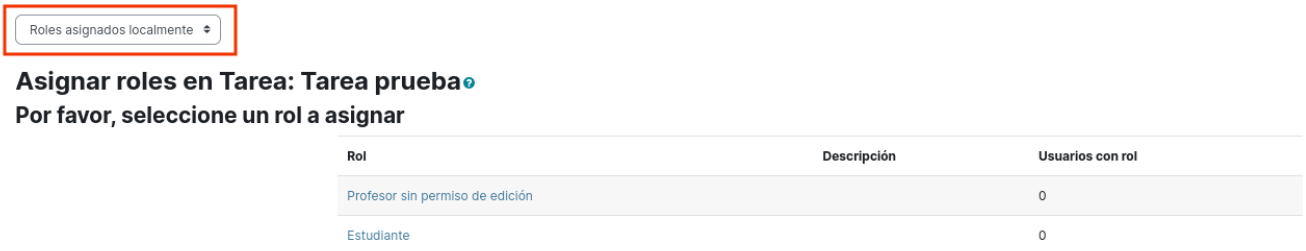


Y por último, podemos activar la notificación a estudiantes para que les llegue un aviso cuando hagamos cualquier modificación en la configuración de la tarea:



Una vez tengamos la tarea diseñada, guardaremos los cambios. Veremos la tarea dentro del tema seleccionado.

Es posible asignar la tarea a uno o varios estudiantes determinados. Para ello, desde el menú horizontal de la tarea, haremos clic en Más y después en Permisos. En la página a la que nos llevará elegimos en la lista desplegable la opción Roles asignados localmente y nos presentará la siguiente página:



Clicando en el rol que queramos asignar, podremos elegir a los estudiantes determinados.

Ideas de uso:

Para alumnado más pequeño, por ejemplo, puede ser muy útil el que puedan realizar la entrega de la tarea como un audio o vídeo grabado directamente en el cuadro de texto de la entrega de tarea.

Si utilizamos habitualmente la misma configuración general de tareas, a excepción de título y descripción, a la hora de crear una nueva tarea, podemos utilizar la opción Duplicar (aparece en el menú Editar a la derecha de la tarea al Activar Edición del curso) de tal modo que reaprovechemos la estructura o los contenidos de otra tarea ya diseñada.

Ideas de uso:
Para alumnado más pequeño, por ejemplo, puede ser muy útil el que puedan realizar la **entrega** de la tarea como un **audio o vídeo grabado** directamente en el cuadro de texto de la entrega de tarea.
Otra idea es aprovechar el hecho de que una tarea admite calificación. Podemos definir en nuestro curso una **tarea oculta** en la que recoger las calificaciones de alguna prueba presencial en clase, por ejemplo un examen escrito o una presentación en directo. Así estas calificaciones se sumarán a la del resto de tareas y cuestionarios realizados en la plataforma.
Si utilizamos habitualmente la misma configuración general de tareas, a excepción de título y descripción, a la hora de crear una nueva tarea, podemos utilizar la opción **Duplicar** (aparece en el menú Editar a la derecha de la tarea al Activar Edición del curso) de tal modo

que reaprovechemos la estructura o los contenidos de otra tarea ya diseñada.

Las actividades que nos permite utilizar Aeducar son muy variadas, y van desde los cuestionarios hasta las actividades H5P. Si quieres profundizar en su conocimiento no te pierdas los libros:

"Comenzamos con nuestra aula en Aeducar" y "Profundizamos en el uso de Aeducar" de dónde hemos sacado esta información.

4.1.6. Trabajamos en un E.V.A. - Tareas en Google Classroom

Ya se han visto en el módulo anterior las funciones básicas que podemos incluir en Classroom. Hemos dejado para este módulo las tareas, herramienta que da más opciones para proponer, evaluar y calificar trabajos de los alumnos.

En términos generales, y como se vio en el módulo anterior, la creación de una tarea se rige por el mismo procedimiento que las otras opciones que se ofrecen en Classroom.

https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vT3gSIHCPVnZgwWGqGhdtetY1FuwdJ3e2DQ_xTe7AcQ9uAVp6NXdqdCEDziFU7NWcBEBKQQN-Wl4lmg/embed?start=falseloop=false&delayms=3000

> En el siguiente vídeo, podrás ver como crear tareas, así como los distintos tipos de tareas que nos ofrece **Google Classroom.**

https://www.youtube.com/embed/yL2knlYH9fI

Evaluamos nuestra tarea en Google Classroom.

Copyright 2026

Una de las novedades cuando se crean las tareas tiene relación con las guías de evaluación. Classroom nos da la posibilidad de crear rúbricas para nuestras tareas. La rúbrica. según Rosa Liarte, en sí “es un documento que describe distintos niveles de calidad de una tarea o proyecto, dando un feedback informativo al alumnado sobre el desarrollo de su trabajo durante el proceso y una evaluación detallada sobre sus trabajos finales”. Sería una herramienta para la evaluación y, en ocasiones, para la calificación que permite evaluar cada una de las competencias de forma detallada. Cuando creo un tarea tengo la posibilidad de pinchar en guía de evaluación.

https://www.youtube.com/embed/3_RtscElxdI

Cuando creo la guía de evaluación tengo que ir rellenando las siguientes partes:

Título del criterio: qué criterio quiere evaluar

Descripción del criterio: explicación del criterio

Graduación del criterio: Establezco una graduación del criterio en función de lo que voy a tener en cuenta. Sobre una tarea puede establecer tantas puntualizaciones como quiera, pero a mayor detalle la evaluación se hará más larga la evaluación de cada trabajo.

El alumno cuando vea la tarea va a tener acceso a lo que vamos a tener en cuenta cuándo le evaluemos el trabajo lo que da un plus de transparencia (este matiz es más importante en cursos de secundaria que de primaria tal vez)

Una vez realizada y corregida la tarea yo marcaré sobre los criterios el nivel de desempeño que haya logrado el alumno con lo que quedará configurada la nota. Muchas veces los alumnos no se explican por qué se les ha puesto una nota o no les queda claro en qué han fallado. Esta forma es una buena manera de ofrecer claridad.

No hace falta que desarrolle una guía de evaluación para cada tarea sino que puedo reutilizarlas.

Si quieres saber más visita:
https://support.google.com/edu/classroom/answer/9335069?co=GENIE.Platform%3DAndroid&hl=es

También encontrarás más información en el libro del que ha sido extraído este apartado: Google Classroom de Isabel Pérez Pérez y Ricardo Alonso Liarte.

Copyright 2026