Competencia 4.1 Estrategias de Evaluación

En el presente capítulo vamos a conocer estrategias de evaluación que podemos poner en práctica empleando las Tecnologías Digitales, y cómo adaptarlas, en su caso, a la enseñanza de idiomas.

- Introducción
- ¿Qué son las Estrategias de Evaluación?
- Técnicas e instrumentos de evaluación
- Algunas herramientas de evaluación digital
- Herramientas de Evaluación "gamificadas"
- Trabajamos en Entornos Virtuales de Aprendizaje

Copyright 2026

Introducción

En las últimas décadas, la pedagogía ha evolucionado mucho en cuanto a técnicas y medios para la recogida de datos, pasando del modelo tradicional basado únicamente en el examen a la notoria necesidad de **utilizar técnicas y medios diversificados** para recabar información, amoldando la evaluación a los distintos estilos de aprendizaje del alumnado y no al revés.

En este sentido, las tecnologías digitales han venido a ofrecernos diversos sistemas de evaluación con mayor atractivo y más motivadores para el alumnado (muchos de ellos con un gran componente lúdico) como veremos a lo largo de la **competencia 4.1 Estrategias de Evaluación.**

El punto de partida para cualquier proceso educativo, pasa por **definir tanto criterios e indicadores** de evaluación como por **seleccionar las técnicas y medios** para la recogida de estos datos. En este sentido, la **competencia 4.1, estrategias de evaluación** se centra en las fases iniciales de planificación y recogida de datos.

Trata los aspectos relacionados con el uso de las tecnologías digitales en todo el proceso de evaluación, pasando de un uso de medios e instrumentos analógicos a sus homólogos digitales y teniendo en cuenta lo que pueden aportar a la mejora de la evaluación.



Ilustración 18. Proceso de evaluación. Estrategias de evaluación. Ponencia del GTTA para la actualización del MRCDD. Creative Commons BY-SA 4.0

Entre los **contenidos de esta competencia** encontramos:

• 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.

Copyright 2026

• Garantía de la privacidad, la protección de datos personales y los derechos digitales de todo el alumnado.

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

Copyright 2026

Copyright 2026

¿Qué son las Estrategias de Evaluación?

En la siguiente infografía se recogen distintas estrategias de evaluación, que podríamos definir como la elección y combinación de distintos métodos, técnicas y recursos que se implementan para valorar el aprendizaje del alumnado.

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

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)

Para completar incluimos la presentación de Andalucía de la que también se pueden extraer ideas muy interesantes a la hora de llevar esto a la práctica.

https://view.genial.ly/62679c7b14f285001a8c3fc2

Algunas herramientas de evaluación digital

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.

Socrative

Socrative

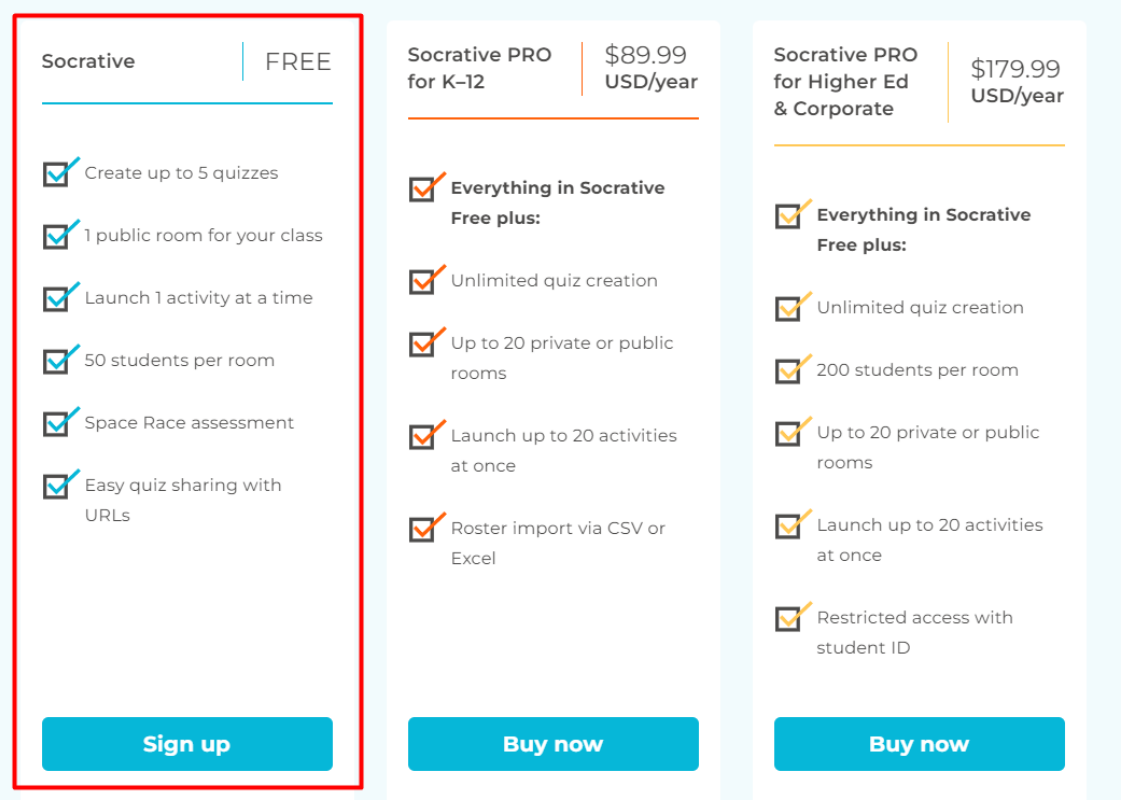
¿Qué es?

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.



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.

Copyright 2026

¿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.



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.



Para saber más

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

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

Herramientas de Evaluación "gamificadas"

A la hora de recabar información sobre el grado de adquisición de contenidos de nuestro alumnado, **podemos combinarlo con herramientas** que tienen algunos **componentes gamificados**; como pueden ser las tablas de puntos, la aparición de bonus, etc. que harán la actividad más motivadora.
A continuación, te proponemos una serie de herramientas que combinan ambas facetas (algunas ya las hemos visto anteriormente, pero las destacamos por su relevancia con la evaluación y la gamificación):

Copyright 2026

Quizizz

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

YouTube. *Cómo USAR QUIZIZZ PARA PROFESORES 2023* .

Dr Tutoriales

> Si quieres saber más sobre esta herramienta, **haz clic aquí.**

Es una web que permite crear **cuestionarios, actividades o juegos** de forma sencilla y con un formato muy atractivo para el alumno.

> **Exige registro para el profesor pero no así para los alumnos** , que introduciendo un código pueden acceder directamente a la actividad.

La **herramienta es gratuita** pero tiene algunas funciones *premium* que son de pago. Presenta una interfaz muy visual y dinámica, además su uso es muy intuitivo.

Es similar al resto de herramientas de evaluación pero de una manera más dinámica y lúdica para el alumnado. Además, los diferentes tipos de respuestas permiten generar una **evaluación completa y variada** .

A destacar en esta herramienta, que el **resumen final de datos** que nos aporta podemos detectar dónde se dan las mayores dificultades para nuestro alumnado puesto que indica los **porcentajes de acierto y errores** o características han sido las cuestiones que les ha llevado más tiempo de respuesta entre otros datos...

> Una vez nos registramos y accedemos a la herramienta, podemos ver un **banco de recursos con actividades ya creadas** de todas las materias y niveles.

Copyright 2026

Plickers



https://www.youtube.com/embed/0dh82Jff8Do

YouTube. *Evaluación efectiva con Plickers* . Som Projecte - Cooperación educativa

Herramienta web de **realidad aumentada gratuita** y se puede gestionar desde la **página web o APP** en cualquier dispositivo móvil (IOS o Android).

Permite realizar **evaluaciones sumativas en tiempo real sin necesidad de que el alumnado requiera de un dispositivo** . Para ello, el docente tiene que escanear con un dispositivo con cámara los marcadores que cada alumno/a tiene asignado. Con estos marcadores, existe la posibilidad de responder con 4 posiciones diferentes (A, B, C y D).

Las preguntas que se muestran a través de la web han tenido que ser identificado previamente por el docente, teniendo la posibilidad de realizar **preguntas de opción múltiple o de verdadero y falso, además de encuestas, de 1 a 4 respuestas** (A, B, C yD).

Para responder a estas preguntas, el alumnado tendrá que utilizar las tarjetas (marcadores) asignadas a cada uno. Dependiendo la respuesta que quieran dar, tendrán que colocar la tarjeta en una posición determinada, dependiendo si la respuesta es A, B, C o D.

La tarjeta tendrá que estar visible al escáner utilizado por el docente, que utilizará un dispositivo para escanear los marcadores y así obtener los resultados.

> Los **marcadores o tarjetas** se pueden obtener en la misma web de plickers.

Para la creación de las preguntas, **se pueden introducir sonidos, imágenes, texto, vídeos, GIFs**, o pudiendo así, adaptar los contenidos a las diferentes necesidades del alumnado.

> La versión gratuita de Plickers está muy limitada actualmente.

Kahoot

https://www.youtube.com/embed/d85a0jjCV84

Youtube. *Cómo crear un #KAHOOT ¡TUTORIAL COMPLETO en ESPAÑOL 2022! Realiza evaluaciones interactivas.* Soy Diana Padilla

Herramienta web con la que se gamifica el proceso de evaluación, estableciendo las cuestiones en un juego de **puntuación con ranking** incluido.

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

> Nos permite conocer los **conocimientos previos o los adquiridos tras una unidad didáctica** por alumnado con ayuda de la gamificación, haciendo que la evaluación sea más llevadera para el alumnado.

Wordwall

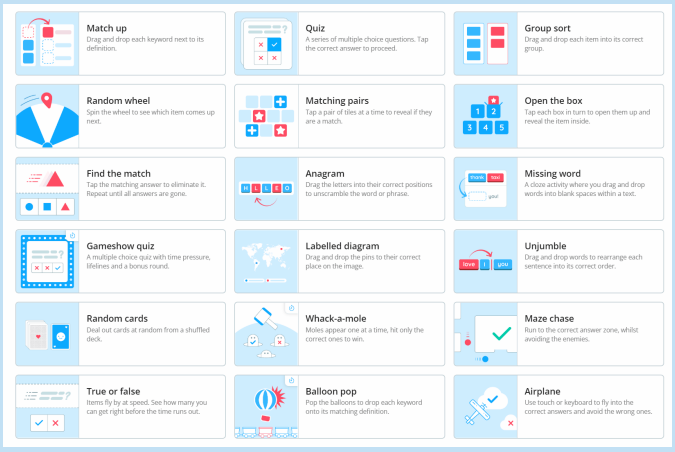
https://www.youtube.com/embed/u_Ll0nfZnno

Youtube. *Tutorial de uso Wordwall en Español.* Pablo J. Díaz Tenza

Aplicación **para crear juegos para el alumnado**, ya sea de modo interactivo desde la página web o, para imprimir en modo papel.

> **Requiere registro para crear nuestros propios paneles** pero no para disfrutar de los de otros usuarios.

Entre las **múltiples tipologías de plantillas** que nos permiten utilizar, encontramos el modo "agrupar", "ruleta de la suerte", "palabra desaparecida"...



Trabajamos en Entornos Virtuales de Aprendizaje

A la hora de facilitar el uso de las herramientas digitales de evaluación, lo más cómodo es centralizarlo todo en una plataforma digital a través de la cual comunicarnos con el alumnado, proporcionarles los enlaces a las propuestas de evaluación y centralizar la misma, estas plataformas son los Entornos Virtuales de Aprendizaje o EVAs, también conocidos como Learning Management Systems o LMS en inglés.

En Aragón los dos EVAs más extendidos son Google Classroom, integrado en la suite Google Workspaces for Education, y la plataforma Aeducar, un moodle personalizado y adaptado para el trabajo en los centros educativos de Aragón.

Aeducar

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

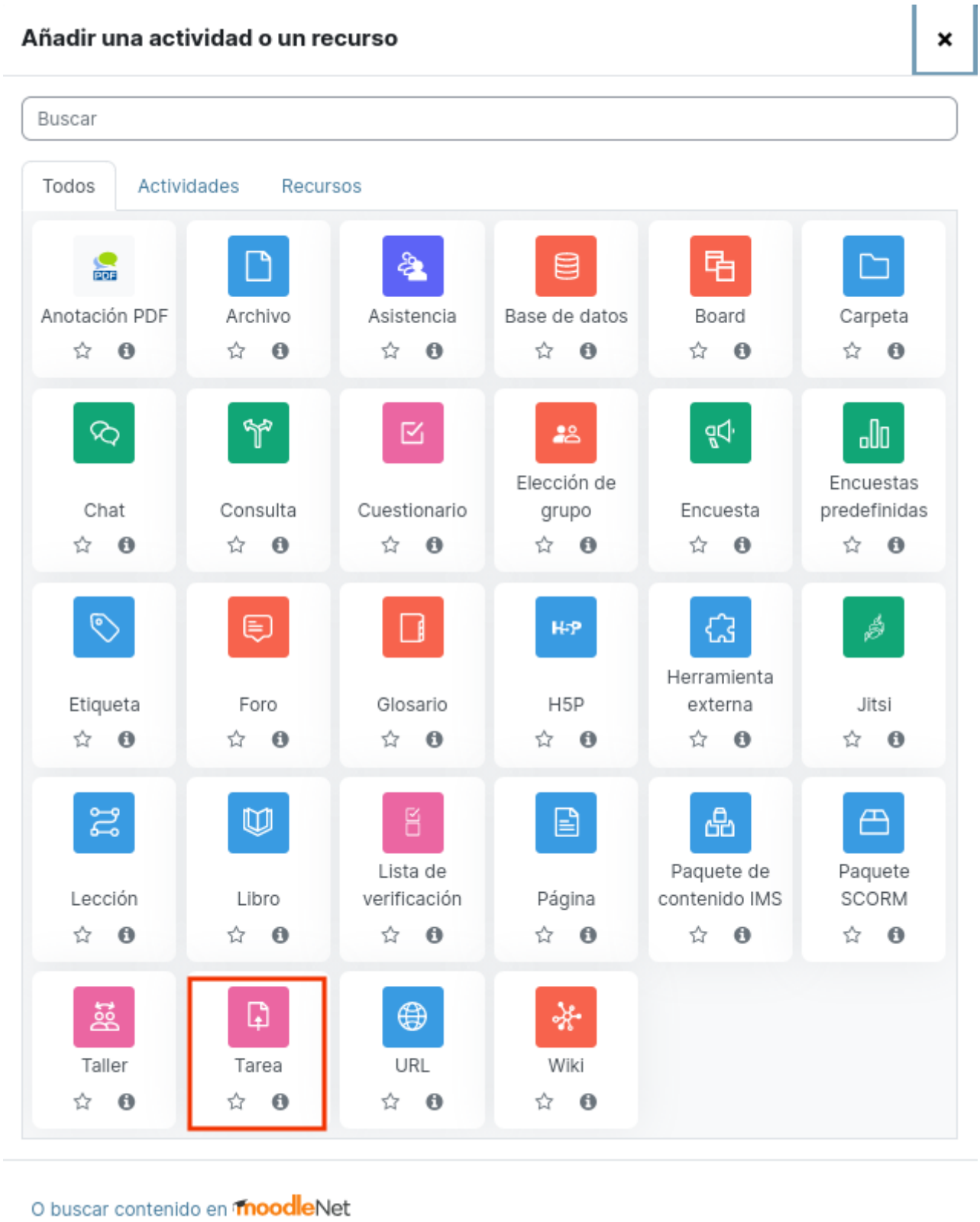


2. Localizamos la sección (tema o mosaico) donde queramos añadir la tarea y clicamos en la parte inferior derecha de la sección en:



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

Copyright 2026

diferentes modos de reenvíos de la tarea.

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.

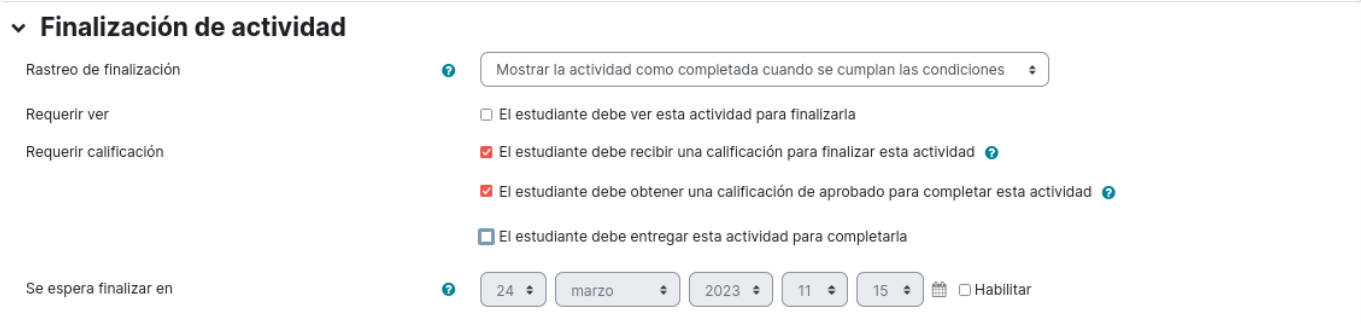
Ajustes comunes del módulo: Aquí podremos elegir si la tarea se presenta en el curso o bien queremos mantenerla oculta de momento. Desde aquí también indicaremos si trabajamos con grupos separados, que será el caso cuando tengamos los contenidos para el mismo nivel (1ºESO por ejemplo) y dentro de ese 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.

Copyright 2026

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.

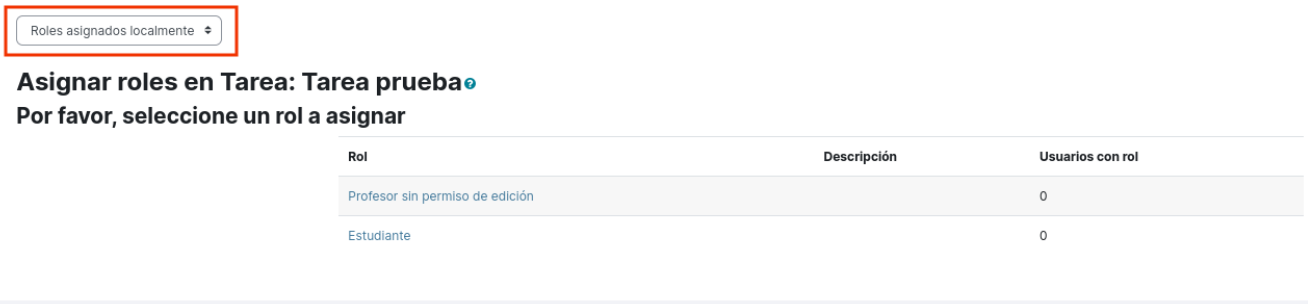


Y por último, podemos activar la notificación a estudiantes para que les llegue un aviso cuando hagamos cualquier modificación en la configuración de la tarea:



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.

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.

Copyright 2026

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

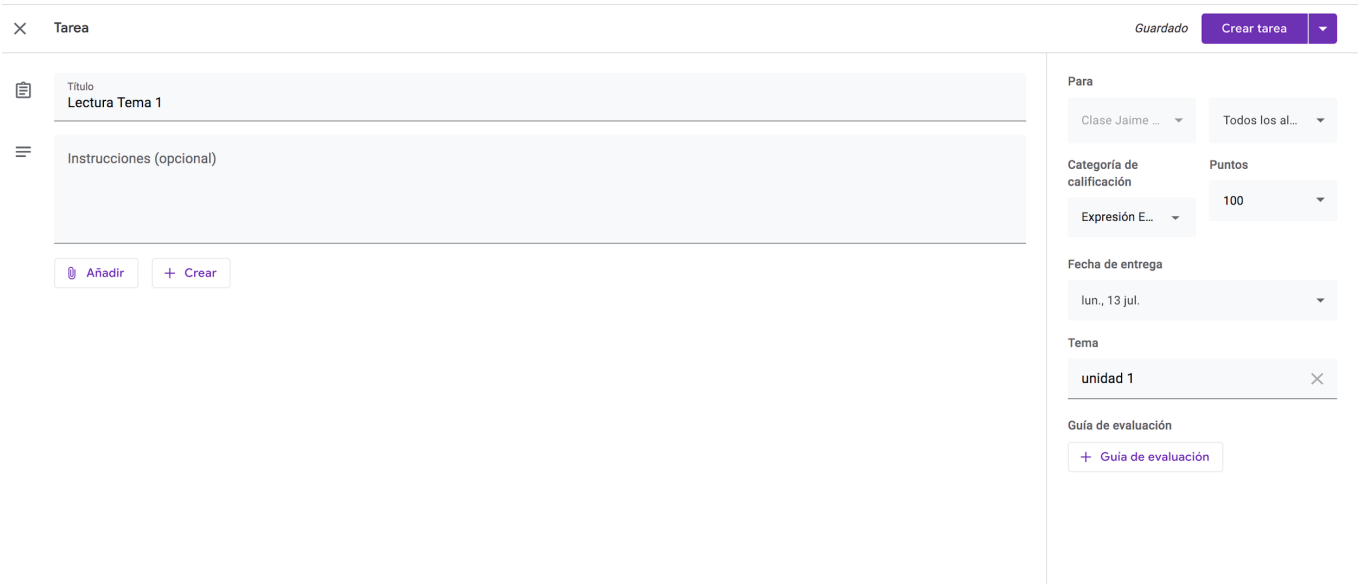
> En el siguiente vídeo, podrás ver como crear tareas, así como los distintos tipos de tareas que nos ofrece **Google Classroom.**

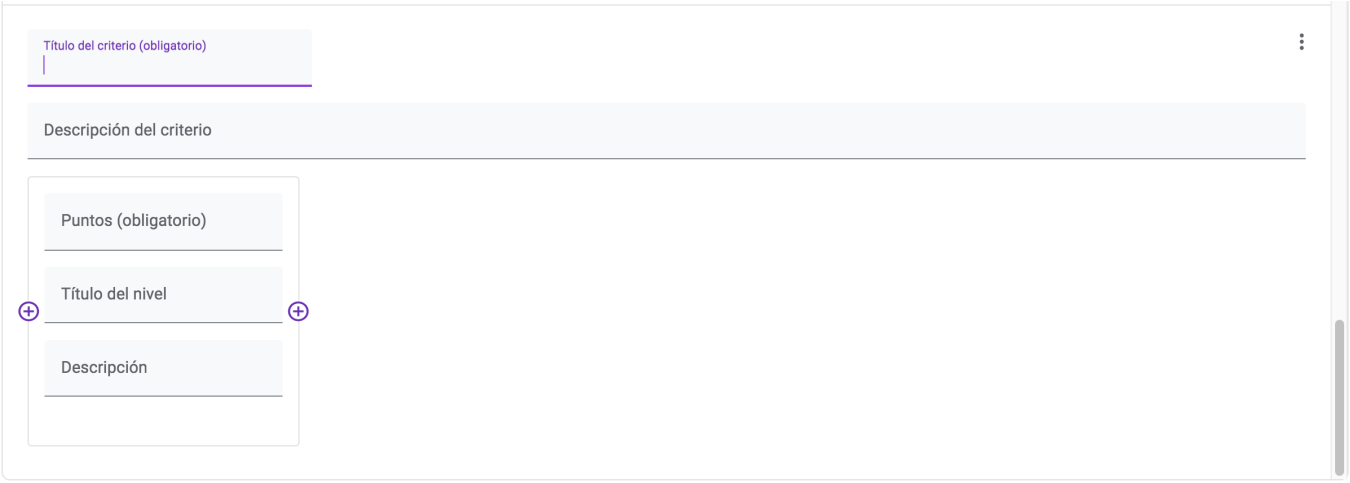
https://www.youtube.com/embed/yL2knlYH9fI

Evaluamos nuestra tarea en Google Classroom.

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

Copyright 2026





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

Título del criterio: qué criterio quiere evaluar

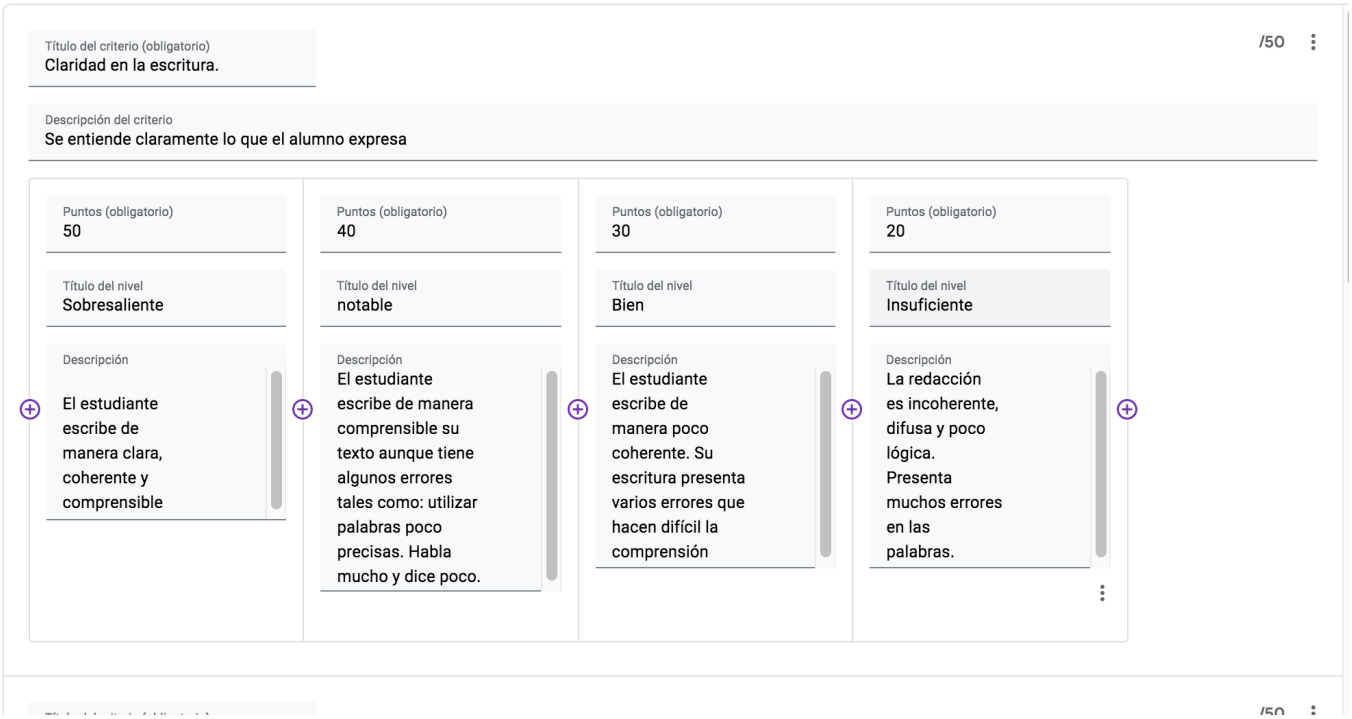
Descripción del criterio: explicación del criterio

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.

Os muestro un ejemplo de lo que sería una guía de evaluación sobre una tarea de comprensión escrita en lengua. Para el mismo he tomado dos criterios: Claridad en la escritura y ortografía. Es importante saber qué quiero evaluar con una tarea para elegir correctamente los criterios de mi evaluación.

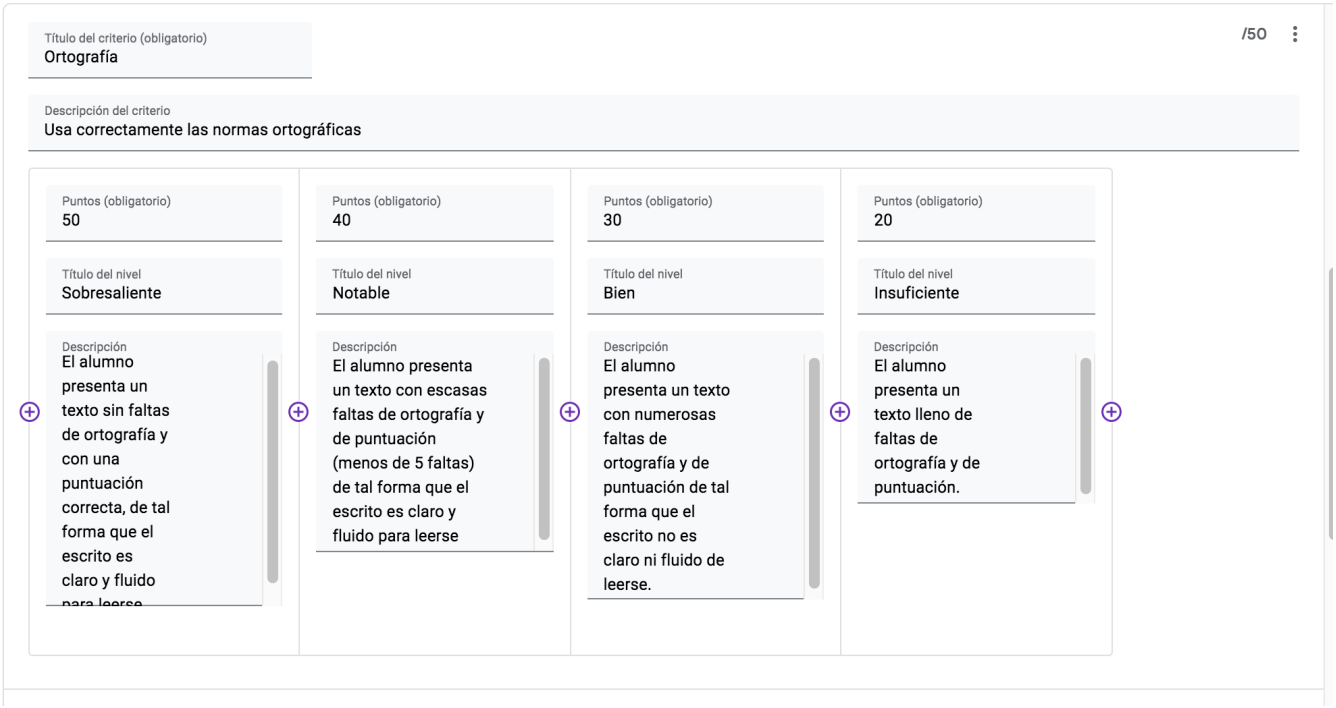
Copyright 2026

Criterio claridad en la escritura



Criterio ortografía

Copyright 2026



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