

Herramientas digitales para la evaluación

GUÍA DE INTEGRACIÓN PRÁCTICA



Presentación

¿Quieres transformar tu aula multigrado en un espacio de aprendizaje innovador?

A través de esta guía te invitamos a explorar las dimensiones de la ciudadanía digital, algunas herramientas tecnológicas y la integración de las competencias digitales en tu práctica docente a través del modelo pedagógico centrado en el estudiante.

Te orientaremos en la integración de algunas herramientas digitales disponibles para enriquecer tus clases, facilitando la accesibilidad a las distintas plataformas para que puedas fomentar la creatividad de tus estudiantes. Desde el uso de herramientas interactivas hasta la creación de contenidos digitales relevantes, descubriremos juntas y juntos cómo potenciar el aprendizaje con tecnologías de manera inclusiva y efectiva.

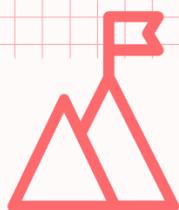
Abriremos las puertas del aula al mundo digital para enriquecer las experiencias educativas de las y los estudiantes, preparándolos para el futuro.

¡Descubre cómo las tecnologías digitales pueden ser tus aliadas en la educación rural!



¿Quieres profundizar tus conocimientos? Te invitamos a ingresar al siguiente enlace:





Objetivo

Diseñar evaluaciones formativas con herramientas digitales, considerando las necesidades de las y los estudiantes para promover la reflexión crítica, la regulación autónoma y la identificación de oportunidades de mejora en su proceso de aprendizaje.



¿Cuál es el valor que tiene aprender sobre herramientas digitales para la evaluación para mi gestión pedagógica?

Profundizando en el uso y manejo de estas herramientas podrías optimizar el proceso de mejora continua en tu sala de clases, proporcionando retroalimentación más oportuna y específica a tus estudiantes, fomentando una actitud reflexiva y crítica hacia su propio aprendizaje a través de la autoevaluación y regulación de su propio progreso, mientras recopilas evidencia que te permitirá ajustar tus propias prácticas pedagógicas



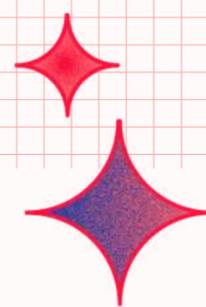
¿Qué impacto podría tener en mis estudiantes que yo integre estos aprendizajes en la sala de clases?

Tus estudiantes podrían convertirse en aprendices más activos y autónomos, conociendo su progreso de manera constante mediante la retroalimentación personalizada que le permita identificar su fortalezas y áreas de mejora para tomar el control de su propio aprendizaje a través de medidas estratégicas que le permitan alcanzar sus metas.





Recorrido



A continuación, te presentamos los momentos que vas a vivir a través de esta guía:



¡Haz Ahora!

Se refiere a una actividad breve que busca activar conocimientos previos, introducir nuevo contenido y/o aclarar dudas.



Ejemplo de planificación

En esta sección podrás revisar un ejemplo de planificación de clase en dónde se ha incorporado este contenido u herramienta siguiendo una lógica de planificación a la inversa.



¡Manos a la obra! Práctica Independiente

Te proponemos el desafío de que ahora puedas tomar un objetivo de clase y aplicar los contenidos y herramientas trabajadas a tu planificación.



Alto Reflexivo

Momentos para que puedas tomarte un tiempo para realizar metacognición y reflexionar sobre tu práctica.



Reflexiona sobre tu práctica

Te invitamos a autoevaluar tu práctica pedagógica.



Compartamos nuevas experiencias

Sugerencias para que puedas compartir tus aprendizajes con otros docentes.



¡Presiona el link!

Este símbolo indica que explores distintas páginas de internet, que contienen información para profundizar en los distintos temas.



¡Pon en práctica esta actividad con tus estudiantes en el aula!

Este símbolo distingue actividades que podrías replicar con las y los estudiantes durante el desarrollo de tus clases.

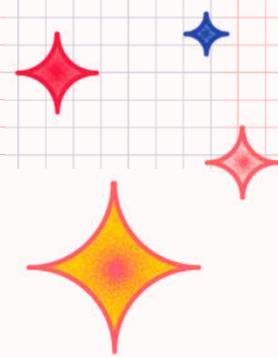
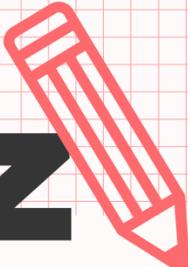


Cierre y consolidación

Momento donde te invitamos a reconectar con el objetivo y el propósito del tema.



¡Haz ahora!



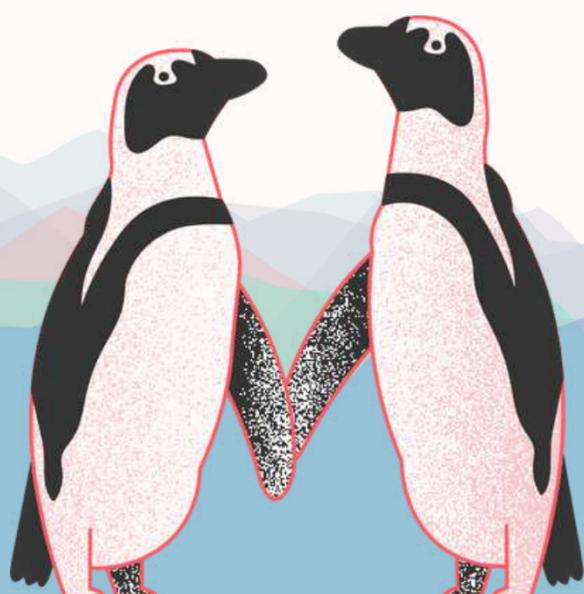
Si has llegado a esta guía es porque has decidido integrar las herramientas digitales conocidas como KAHOOT Y WORDWALL en tu práctica pedagógica para transformar el aula.

Estas herramientas digitales te permiten crear actividades interactivas y personalizadas que captan la atención de tus estudiantes, además de fomentar su participación activa. Es decir, puedes promover la gamificación del aprendizaje, creando un ambiente motivador, además de tener la oportunidad de monitorear el nivel de logros de aprendizaje de cada estudiante y proporcionar una retroalimentación inmediata.

La clave está en utilizar estas herramientas de manera creativa y adaptada a las necesidades de tus estudiantes. Al hacerlo podrás transformar tus clases en experiencias de aprendizaje más dinámicas y significativas.

Luego de haber revisado los primeros recursos de este set de materiales (video, infografía y presentación) te invitamos a responder las siguientes preguntas:

- ¿Qué ideas te surgen sobre cómo llevarlo a tu sala de clases?
- ¿En qué momento lo realizarías y por qué?
- Piensa en una actividad que impacte a tus estudiantes.





Ejemplo de planificación

¿Cómo integrar cuestionarios o juegos interactivos en mis clases?

Te invitamos a usar herramientas digitales para crear cuestionarios y juegos interactivos en KAHOOT y WORDWALL, que permite hacer un seguimiento detallado del progreso de tus estudiantes descargando reportes y proporcionando retroalimentación inmediata para aprender a través del juego.

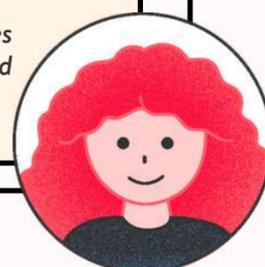
Dada la variedad de formatos y recursos, estas herramientas facilitan la evaluación formativa y permiten adaptar tus clases a las necesidades individuales de cada estudiante, haciendo que el aprendizaje sea más significativo y eficaz. De esta manera, podrán comprender mejor sus fortalezas y áreas de mejora.

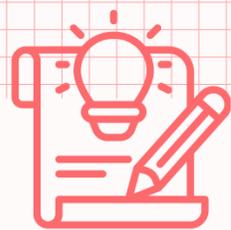
A continuación, te presentamos un ejemplo de cómo integrar estas herramientas, a través del formato de planificación inversa. El propósito de estas orientaciones es que las y los estudiantes puedan experimentar las dimensiones del modelo pedagógico centrado en el estudiante, a través de actividades interactivas que permitan repasar, evaluar y consolidar los conocimientos adquiridos durante una clase.

¡RECUERDA!

El modelo de planificación a la inversa fue creado por Wiggins y McTighe (1998) y considera la evaluación como parte integral del proceso de planificación. En este proceso, “...el primer paso es identificar el o los aprendizajes que se desea que los estudiantes logren y esto está directamente relacionado con el currículum; el segundo paso es definir cómo ellos van a demostrar que lograron esos aprendizajes, que apunta al modo cómo se evaluará ese logro, y el tercer paso es diseñar las experiencias u oportunidades de aprendizaje que ayudarán a que los estudiantes desarrollen el o los aprendizajes definidos”.

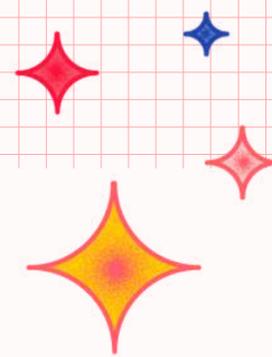
Fuente: Foster, C. (2017). El poder de la evaluación en el aula: Mejores decisiones para promover aprendizajes. Ediciones Universidad Católica de Chile. . Pg. 78-79.





Ejemplo de planificación

¿Cómo se planifica la clase?



Público objetivo:
3° a 6° básico.

Asignatura:
Matemática.

Título de la actividad:
“Representando igualdades en una balanza”.

Descripción actividad:
Las y los estudiantes formarán grupos para resolver distintas ecuaciones y modelos de balanzas con diferentes igualdades y desigualdades, que deberán resolver en sus cuadernos y responder en voz alta a partir de las proyección de las actividades creadas por su docente en Wordwall.

A continuación, te mostramos los pasos claves para la integración de las dimensiones del modelo pedagógico y recursos digitales en la planificación.

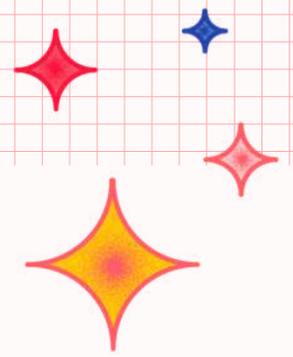
Momento de la clase	Pregunta para diseñar	Integración de las dimensiones para cada momento de la clase
Objetivo	<p>¿Qué lograrán hacer mis estudiantes al final de esta clase?</p> <p>Resolver ecuaciones de un paso que involucren adiciones y sustracciones y un símbolo geométrico que represente un número desconocido, en forma pictórica y simbólica del 0 al 100, trabajando de manera autónoma.</p>	<p>Las y los estudiantes vivirán distintas actividades con PROPÓSITO, ya que aprenderán a pensar de manera simbólica, desarrollarán su capacidad de analizar problemas, buscar soluciones y justificar sus respuestas, para resolver problemas de la vida cotidiana. Además, potenciarán su aprendizaje relacionados con operaciones matemáticas básicas a partir de su interacción con las herramientas digitales presentadas por su docente.</p>
Evaluación y metacognición	<p>¿Cómo voy a evaluar que lograron el objetivo?</p> <ul style="list-style-type: none"> Para el cierre las y los estudiantes tendrán que resolver 3 ejercicios en una guía impresa desde Wordwall. La evaluación será diferenciada según el nivel de las y los estudiantes. En parejas se revisarán los resultados para verificar si lograron alcanzar el objetivo. Revisando los resultados, las y los estudiantes compartirán: ¿Qué hice hoy que me permitió alcanzar este resultado? 	<p>Esta actividad permitirá que los y las estudiantes DEMUESTREN su aprendizaje, resolviendo distintas ecuaciones y modelos de balanzas con diferentes igualdades y desigualdades. Además, les permitirá reflexionar por qué tuvieron ese nivel de logro, permitiéndoles mantener la estrategia o mejorar la próxima vez.</p>
CIERRE DE LA CLASE		





Ejemplo de planificación

¿Cómo se planifica la clase?



Momento de la clase	Pregunta para diseñar	Integración de las dimensiones para cada momento de la clase
---------------------	-----------------------	--------------------------------------------------------------

Práctica Independiente

¿Qué habilidad deben practicar mis estudiantes antes de la evaluación?

Las y los estudiantes formarán grupos para resolver distintas ecuaciones y modelos de balanzas con diferentes igualdades y desigualdades. Deberán resolver los ejercicios presentados por su docente a través de Wordwall.

Esta actividad permitirá que los y las estudiantes DEMUESTREN su aprendizaje, resolviendo distintas ecuaciones y modelos de balanzas con diferentes igualdades y desigualdades. Además, fortalecerán su confianza al aplicar sus aprendizajes mediante recursos interactivos.

Práctica guiada

¿Qué debo modelar antes de que practiquen por su cuenta? ¿Cómo sabré que entienden?

Como docente debes modelar la forma de resolver distintos ejercicios que presentarás a través de Wordwall. Además, apoyarás a quienes lo requieran, para evaluar el nivel de competencia de la habilidad de representar de tus estudiantes y el conocimiento que tienen de la igualdad y la desigualdad, haciendo preguntas.

Las y los estudiantes resolverán ecuaciones de un paso que involucren adiciones y sustracciones y un símbolo geométrico que represente un número desconocido, en forma pictórica y simbólica del 0 al 100.

Las y los estudiantes serán PROTAGONISTAS en este espacio mediante la interacción con su docente y sus compañeros al realizar los ejercicios que le presentarán a través de un recurso digital interactivo, ya que serán desafiados a realizar un trabajo cognitivo que permita resolver cada problema cotidiano.

Introducción al contenido nuevo

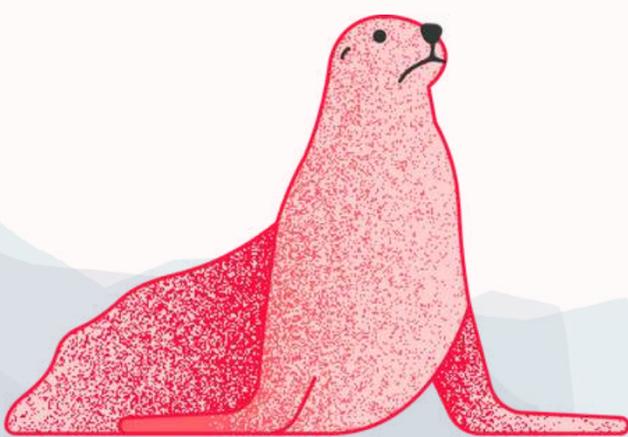
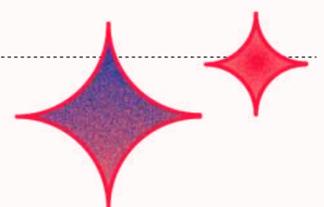
¿Qué conceptos deben tener claros antes de practicar?

El/la docente introducirá apoyándose de la pizarra o una presentación, los conceptos claves:

- Números.
- Adición y sustracción.
- Igualdad y desigualdad.
- Símbolos a utilizar.
- Balanza.

Al abordar estos conceptos las y los estudiantes podrán vivir una actividad con PROPÓSITO, ya que tendrán la oportunidad de comprender y conectar las ecuaciones de un paso que involucren adiciones y sustracciones y un símbolo geométrico contextualizadas en rutinas cotidianas.

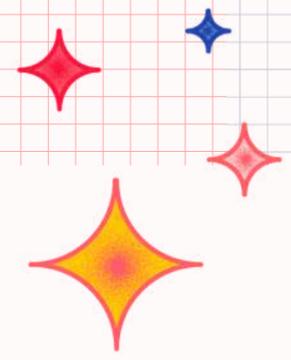
DESARROLLO DE LA CLASE





Ejemplo de planificación

¿Cómo se planifica la clase?



Momento de la clase	Pregunta para diseñar	Integración de las dimensiones para cada momento de la clase
---------------------	-----------------------	--------------------------------------------------------------

Inicio

¿Qué conocimientos previos deben tener mis estudiantes?
¿Para qué nos sirve aprender este objetivo? ¿Cómo se conecta con sus motivaciones y experiencias?

Se inicia la clase con el grupo completo observando modelos de balanza. Se discute con el grupo el significado de cada balanza: ¿Para qué se usan las balanzas? ¿Qué idea matemática representa cada una? ¿Cómo se representarían dos cantidades que no son iguales?

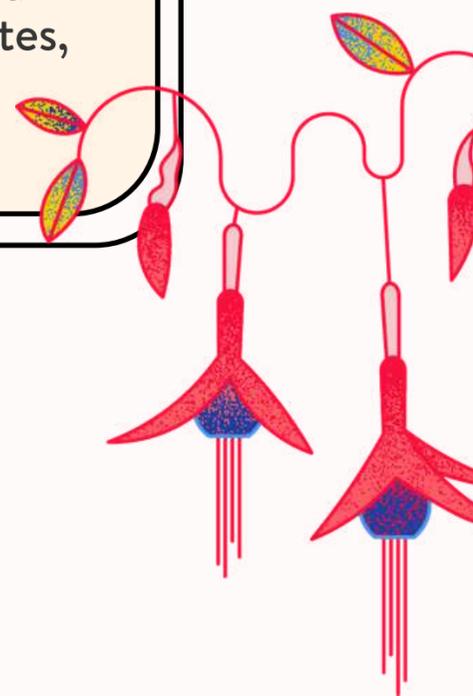
Luego, presentarás 3 preguntas de selección única incorporando imágenes de balanzas a través de la aplicación Kahoot, les pedirás que indiquen la respuesta correcta. Docente presenta objetivo de clase y por qué es importante.

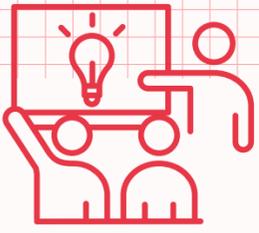
Este inicio de clase permitirá a las y los estudiantes vivir EMOCIONES MOVILIZADORAS al realizar una actividad cautivante y conectada con su entorno, a través de un recurso digital interactivo que los desafía a realizar ejercicios matemáticos de forma lúdica.

INICIO DE LA CLASE

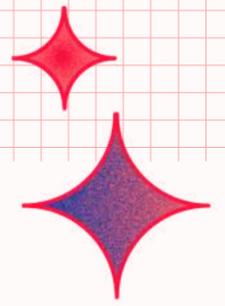
¡RECUERDA!

Esta estrategia implica planificar y ejecutar la clase en un orden distinto. Además, tiene como propósito asegurar la alineación curricular en los distintos momentos de la experiencia que vivirán las y los estudiantes, para lograr un aprendizaje efectivo y significativo.





¿Cómo se ejecuta la clase?



A continuación, te presentamos el momento en que implementas tu planificación en el aula con tus estudiantes.

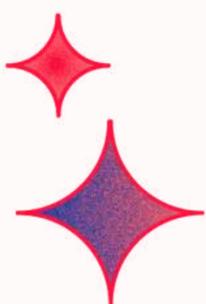
Inicio	Desarrollo			Cierre
Objetivo + Haz ahora	Contenido	Práctica Guiada	Práctica Independiente	Retoma objetivo y metacognición
<p>Explicar el objetivo de la clase:</p> <p>Resolver ecuaciones de un paso que involucren adiciones y sustracciones y un símbolo geométrico que represente un número desconocido, en forma pictórica y simbólica del 0 al 100.</p> <p>HAZ AHORA:</p> <p>Se inicia la clase invitando a las y los estudiantes a observar modelos de balanza. Luego presentarás 3 preguntas de selección única incorporando imágenes de balanzas a través de la aplicación Kahoot, les pedirás que indiquen la respuesta correcta.</p> <p>Preguntas para guiar la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Para qué se usan las balanzas? • ¿Qué idea matemática representa cada una? • ¿Cómo se representarían dos cantidades que no son iguales? 	<p>Conceptos clave y motivación inicial:</p> <p>Explicar las ecuaciones de un paso que involucren adiciones y sustracciones y un símbolo geométrico contextualizadas en rutinas cotidianas. Además de presentar modelos concretos de diferentes igualdades y desigualdades a través de imágenes.</p>	<p>Observación y comparación de animales en la clase:</p> <p>Como docente debes modelar la forma de resolver distintos ejercicios que presentarás a través de Wordwall. Además, apoyarás a quienes lo requieran, para evaluar el nivel de competencia de la habilidad de representar de tus estudiantes y el conocimiento que tienen de la igualdad y la desigualdad, haciendo preguntas.</p> <p>Las y los estudiantes resolverán ecuaciones de un paso que involucren adiciones y sustracciones y un símbolo geométrico que represente un número desconocido, en forma pictórica y simbólica del 0 al 100.</p>	<p>Trabajo colaborativo:</p> <p>Dividir a las y los estudiantes en pequeños grupos.</p> <p>Asignar distintos ejercicios de Wordwall a cada grupo, según el nivel de aprendizaje. En grupos resuelven ecuaciones y modelos de balanzas con diferentes igualdades y desigualdades.</p>	<p>Reflexión de cierre:</p> <p>Para el cierre las y los estudiantes tendrán que resolver 3 ejercicios en una guía impresa desde Wordwall. La evaluación será diferenciada según el nivel de las y los estudiantes. En parejas se revisarán los resultados para verificar si lograron alcanzar el objetivo.</p> <p>Revisando los resultados, las y los estudiantes compartirán: ¿Qué hice hoy que me permitió alcanzar este resultado?</p>

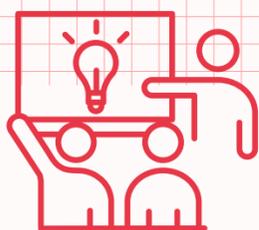
Consideraciones para el aula multigrado

Este es sólo un ejemplo de planificación. Sin embargo, estas herramientas pueden ser utilizadas en diversas asignaturas, niveles y momentos de la clase.

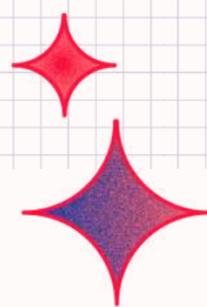
Algunas otras ideas son:

- En el caso de que tus estudiantes no tengan dispositivos, puedes llevar cuestionarios o actividades de Wordwall impresas.
- A modo de repaso, al final de la unidad puedes crear un Kahoot tipo trivia, planteando preguntas para que a través del juego cada estudiante pueda reforzar los aprendizajes. En el nivel superior puedes pedirles crear sus propias actividades de repaso mediante este tipo de herramientas digitales interactivas.





¿Cómo se ejecuta la clase?



Ideas y consideraciones para el aula multigrado

- Para estudiantes no lectores puedes realizar presentaciones, cuestionarios, actividades y/o juegos incorporando imágenes, videos o gif.
- Si quieres hacer un cierre y promover la metacognición, proporcionando espacios para la reflexión en torno a sus emociones, logros y desafíos; puedes revisar en Wordwall las plantillas de ruletas con Emocionarios.



RECUERDA

Los tres PRIMEROS pasos que debes considerar al momento de querer planificar tu clase

01

Objetivo de aprendizaje

Define el objetivo de tu clase, es decir, a partir de los conocimientos y habilidades que abordarás. ¿De qué serán capaces las y los estudiantes al finalizar la clase?

02

Criterios de evaluación

Establece los criterios de evaluación que permitan evidenciar el logro de aprendizajes. ¿Cómo se puede evidenciar el logro de aprendizajes? ¿Qué actividades permiten que demuestren el aprendizaje logrado?

03

Actividades

Define las actividades que permiten promover el aprendizaje de tus estudiantes considerando los criterios de evaluación y objetivo de tu clase. ¿Qué experiencias de aprendizaje permiten que mis estudiantes logren alcanzar el objetivo de la clase?



Te invitamos a ingresar a los siguientes enlaces para explorar sobre los recursos digitales que puedes utilizar en tus clases:

Kahoot- Crear juegos.
Educarchile



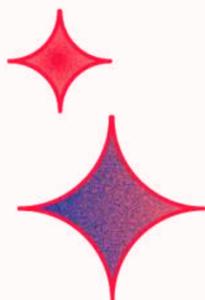
Cuestionario Recursos
Didácticos Digitales.
Wordwall



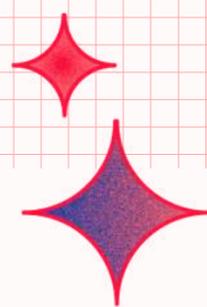
Recursos educativos y
documentos curriculares: Kahoot.
Currículum Nacional



Comunidad: Recursos digitales
Wordwall



¡Alto reflexivo!



Reflexión 3-2-1

La siguiente tabla de reflexión en 3-2-1, te permitirá reconectar con 3 cosas que aprendiste que responden al propósito, 2 formas en que estos aprendizajes se relacionan con el objetivo del tema y 1 pregunta que todavía tienes respecto del objetivo o del propósito.

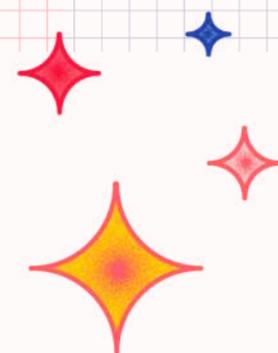
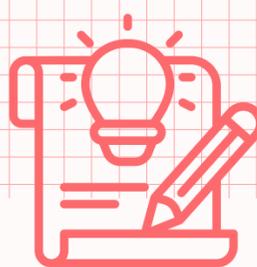
3 Cosas que aprendiste que responden al propósito	2 Formas en que estos aprendizajes se relacionan con el objetivo del tema	1 Pregunta que todavía tienes respecto del objetivo o del propósito



¡Pon en práctica esta actividad con tus estudiantes en el aula!



¡Manos a la obra!



PRÁCTICA INDEPENDIENTE

Planificando la integración de herramientas digitales en el aula

Te invitamos a planificar tu clase considerando las prácticas y ejemplos presentados en los apartados anteriores de la guía, ya que en ellas te proponemos integrar las herramientas digitales para la evaluación Kahoot y Wordwall, mediante el formato de planificación inversa y enmarcado en una estructura de clase que considera las dimensiones del modelo pedagógico centrado en el estudiante.

Para facilitar tu proceso de planificación, te orientaremos con las preguntas claves que debes considerar para diseñar cada uno de los momentos de tu clase, además recuerda seleccionar una de las cuatro dimensiones (Propósito; Protagonista; Demuestra; Emociones) para asegurar y verificar que estén presentes considerando el modelo pedagógico centrado en el estudiante.

Recuerda seguir los siguientes pasos:

01

Objetivo

Escoge uno de los objetivos que tengas que trabajar con tus estudiantes en la clase de la próxima semana.

02

Criterios de evaluación

Establece los criterios de evaluación que permitan evidenciar el logro de aprendizajes. ¿Cómo se puede evidenciar el logro de aprendizajes? ¿Qué actividades permiten que demuestren el aprendizaje logrado?

03

Dimensiones del Modelo Pedagógico

Define qué dimensión (Propósito, Emociones movilizadores, Demuestras y Protagonistas) te gustaría reforzar y cuál de las dos herramientas podría ser mejor para lograrlo.

04

Formato de planificación

Utiliza el formato que se presenta en la siguiente página, y decide en qué momento de la clase, para qué y cómo podrías integrar esta herramienta, considerando la realidad de tus estudiantes.

05

Explora

Ingresa a las páginas indicadas, y revisa los recursos que existen o crea tu propia actividad.

06

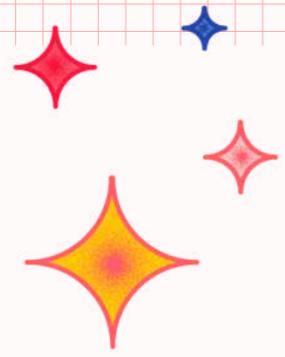
Implementa

¡Manos a la obra!

¡Implementa tu planificación en el aula!



¡Manos a la obra!

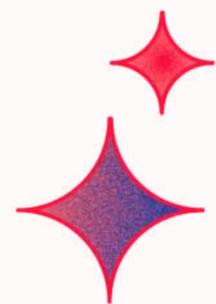


NIVELES:

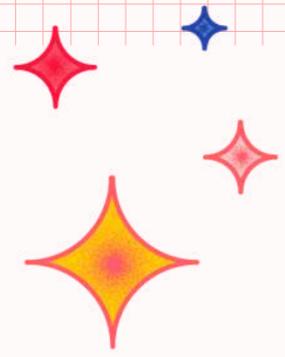
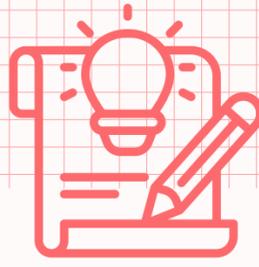
ASIGNATURA(S):

OA:

Momento de la clase	Pregunta para diseñar	Integración de las dimensiones para cada momento de la clase
Objetivo	¿Qué lograrán hacer mis estudiantes al final de esta clase?	¿Qué dimensión integrarás?
Evaluación y metacognición	¿Cómo lo voy a evaluar?	
Práctica Independiente	¿Qué habilidad deben practicar mis estudiantes antes de la evaluación?	
Práctica guiada	¿Qué debo modelar antes de que practiquen por su cuenta? ¿Cómo sabré que entienden?	
Introducción al contenido nuevo	¿Qué conceptos deben tener claros antes de practicar?	
Cierre	¿Cómo motivaré a mis estudiantes para iniciar? ¿Cómo conecto con la clase anterior, experiencias y conocimientos previos?	



¡Manos a la obra!



Ahora es el momento de analizar cómo será la implementación de tu planificación en el aula con tus estudiantes.

Inicio	Desarrollo			Cierre
Objetivo + Haz ahora	Contenido	Práctica Guiada	Práctica Independiente	Retoma objetivo y metacognición



Te invitamos a ingresar a los siguientes enlaces para explorar distintos recursos digitales para utilizar en tus clases.

Cuidado y responsabilidades digitales



Recursos Ciudadanía Digital

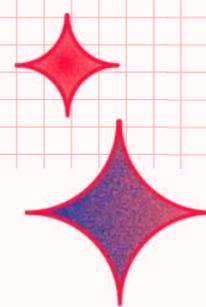




Reflexiona sobre tu práctica

Dedica un tiempo a analizar tu clase: ¿Cómo fue tu experiencia integrando tecnologías digitales en la clase? ¿Lograste los objetivos planteados? ¿Cómo respondieron tus estudiantes?

La autoevaluación es clave para crecer como docente. Por eso te invitamos a utilizar la pauta de cotejo anexa para analizar la planificación e implementación de tu clase bajo los criterios de las dimensiones del modelo pedagógico centrado en el estudiante. Descubre nuevas oportunidades de aprendizaje, identificando tus fortalezas y áreas de mejora.



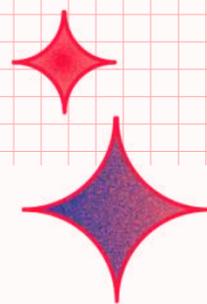
¡Compartamos nuestras experiencias!

Te proponemos realizar una sesión de coevaluación con algún par, por ejemplo, al interior de tu microcentro, para analizar y reflexionar juntos sobre las planificaciones e implementación de las clases con integración de tecnologías digitales. De esta manera, generan nuevas oportunidades para mejorar las prácticas pedagógicas, realizar un trabajo en red, además, de construir aprendizajes más significativos y enriquecedores para sus estudiantes.





Consolidación de aprendizajes



Para retomar el objetivo y el propósito del contenido presentado, te invitamos a realizar esta breve actividad de cierre.

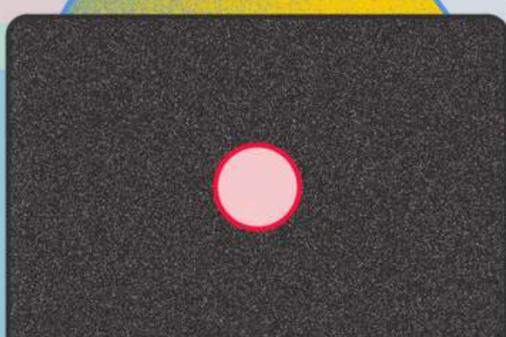
Parar - Mirar - Escuchar

Para retomar el objetivo y el propósito del contenido presentado, te invitamos a realizar esta breve actividad de cierre: “Parar, mirar, escuchar”.

Parar	Mirar	Escuchar
Hacer una lista de las dudas que sigues teniendo	¿Dónde buscar la información? (identificar fuentes)	¿Qué dicen las fuentes? ¿Son objetivas o están sesgadas?



¡Pon en práctica esta actividad con tus estudiantes en el aula!





CIERRE DE LA GUÍA: Sembrando las semillas del cambio digital en el aula rural

¡Felicitaciones!

Tu compromiso con la innovación educativa y tu esfuerzo por llevar las tecnologías digitales al aula rural son dignos de admirar. Sabemos lo valiosa que es tu labor como docente, y el que tengas la iniciativa de incorporar las tecnologías digitales en tu práctica pedagógica. Tu trabajo está teniendo un impacto positivo en el aprendizaje de tus estudiantes, brindándoles experiencias educativas más enriquecedoras e innovadoras.

En un mundo en constante evolución es fundamental que como docentes sigamos actualizando nuestras competencias digitales. Te animamos a seguir participando en actividades de formación continua para fortalecer tus habilidades y a descubrir nuevas herramientas digitales, y, así, continuar siendo un agente de cambio en la educación rural. Al hacerlo estás abriendo nuevas puertas para tus estudiantes y demostrando que la educación de calidad es posible en cualquier contexto.



eCh>

enseñachile

EN ALIANZA CON:

