

Herramientas tecnológicas para el monitoreo, seguimiento y retroalimentación de aprendizajes



Unidad 2: Estrategias de retroalimentación en entornos virtuales

PROYECTO DE LA UNIÓN DE PERÚ
CON EL MUNDO PARA EL FUTURO

Unidad 2

Estrategias de retroalimentación en entornos virtuales

Sesión 1

Herramientas tecnológicas para el recojo y análisis de evidencias

En esta primera sesión, se reconoce en qué consiste el recojo de análisis de evidencias.



Lee el siguiente caso:

Paula: ¡Hola, Ricardo! ¿Cómo te fue con la presentación de tus evidencias en las clases virtuales? ¿Qué tal con tus estudiantes?

Ricardo: Paula, no me fue tan mal, pero creo que puedo mejorarlo. Tengo dificultades al usar herramientas tecnológicas. Además, me piden que dos de ellas sean de forma colaborativa con los estudiantes.

Paula: No te desanimes, a mí me pasó lo mismo, pero con paciencia ya las voy manejando. ¿Qué es lo que más te preocupa?

Ricardo: Ahora, estoy muy preocupado porque debo presentar algunas evidencias en forma digital y no sé cómo voy a hacer porque van a conectarse también los padres.

Paula: Permíteme que te apoye, Ricardo. Ya verás que poco a poco aprenderás a utilizar las diversas herramientas tecnológicas y recursos digitales que utilizarás para tus evidencias y así seguirás evaluando formativamente para el logro de los aprendizajes de tus estudiantes, en este contexto de emergencia sanitaria.

- ¿Cuál es tu experiencia en el uso de las herramientas digitales para el recojo de evidencias de aprendizaje, en el proceso de evaluación formativa a distancia?
- ¿Consideras que el recojo de evidencias es importante en el proceso de evaluación formativa? ¿Por qué?



1.1 Herramientas tecnológicas para el recojo y el análisis de evidencias

Dentro de los procesos involucrados en la evaluación formativa, se encuentran el recojo de evidencias y la interpretación de las mismas. Estas pueden incluir proyectos, presentaciones, experiencias, entre otras actividades, tanto fuera como dentro del aula.

Las evidencias de aprendizaje

Elola y Toranzos (2000) señalan la evidencia como un indicio y la definen como aspectos observables que remiten a los procesos más complejos que son objeto de evaluación.

Las evidencias de aprendizaje son producciones o actuaciones realizadas por los estudiantes —en situaciones definidas y como parte integral de su proceso de aprendizaje— mediante las cuales se puede interpretar e identificar lo que han aprendido y el nivel de logro de la competencia que han alcanzado con relación a los propósitos de aprendizaje establecidos, y cómo lo han aprendido. RV N.º 093-2020- Minedu.

¿Qué permiten las evidencias?

1

Indagar qué han aprendido las y los estudiantes y qué han enseñado las y los docentes en una determinada experiencia y también qué dicen ellas y ellos que han aprendido/enseñado.

2

Obtener información acerca de la participación de las y los estudiantes en la valoración de sus aprendizajes (desempeño individual e interacción grupal, significatividad y relevancia de lo aprendido, logros alcanzados y aspectos a mejorar/fortalecer).

3

Visualizar cómo la o el docente planificó, desarrolló y evaluó los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

A continuación, te presentamos algunas herramientas que permiten obtener evidencias de aprendizaje:

a. Portafolio digital.

Un portafolio es la colección de producciones realizadas por los estudiantes. Sirve como base para examinar los logros, las dificultades, los progresos y los procesos en relación al desarrollo de las competencias. Es altamente recomendable que para cumplir esta finalidad las producciones incluidas sean escogidas por los propios estudiantes sobre la base de una reflexión activa sobre su aprendizaje. RV N°093-2020- Minedu.

Los portafolios digitales permiten a la o el docente conocer cómo está aprendiendo la o el estudiante en un determinado tiempo, son una muestra de evidencias que hacen posible hacer seguimiento al progreso del aprendizaje, retroalimentar y obtener información útil para mejorar sus procesos de enseñanza.

Las producciones realizadas por la o el estudiante no solo muestran su evolución en el proceso de aprendizaje en el desarrollo de las competencias, sino que también le permiten reflexionar sobre lo aprendido, y hacer mejoras a los productos presentados evidenciando los progresos frente a las dificultades cuando realizan una actividad propuesta por la o el docente.

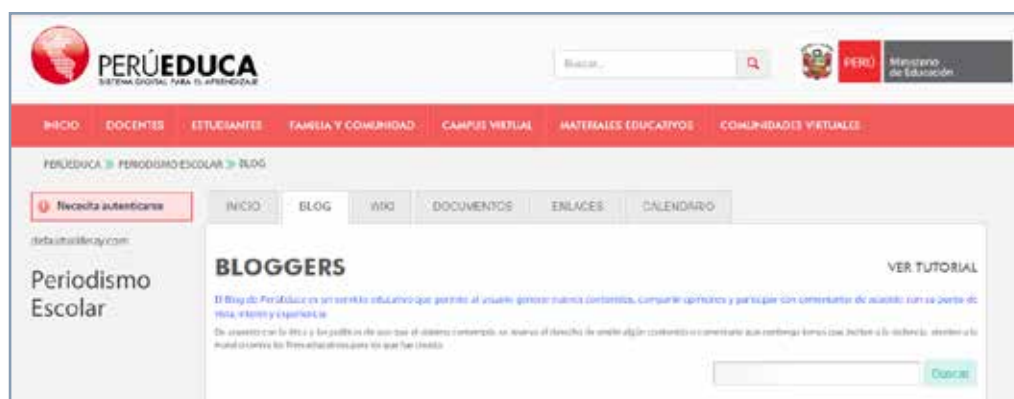
La o el estudiante al realizar producciones digitales va desarrollando la competencia transversal “Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”, cuando:

- Discrimina, organiza, analiza y sistematiza información en formatos digitales.
- Crea materiales digitales.
- Selecciona e instala aplicaciones.
- Participa en espacios virtuales colaborativos.

Ejemplo de portafolio digital:

▪ Los blog:

➤ [Blog de PerúEduca](#)



➤ Blogger

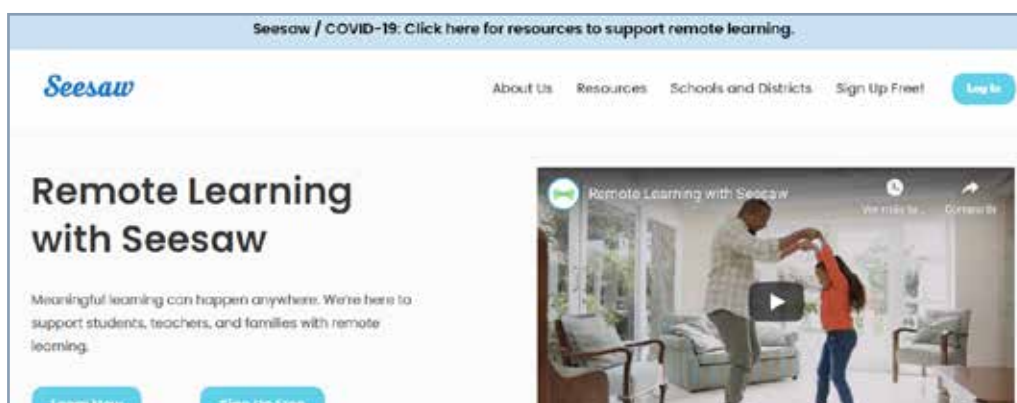


➤ WordPress



- **Los espacios de almacenamiento gratuito:** Google Drive (Gmail), One Drive (Outlook), Dropbox
- **Las herramientas para crear y gestionar portafolios dedicados:**

➤ Seesaw (<https://web.seesaw.me/>)



- **Rcampus** (<https://www.rcampus.com/>)



- **PortfolioGen** (<https://www.portfoliogen.com/>)



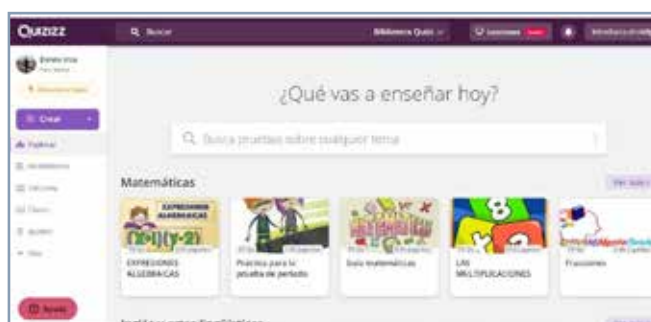
b. Los Quizzes

Un Quiz es una herramienta que usamos para medir o evaluar el grado de conocimiento que nuestros estudiantes tienen sobre un tema. Posee un carácter menos formal que un examen tradicional, gracias a que las herramientas informáticas permiten presentarlo como más lúdico y dinámico. Además, su configuración se orientada a la inmediatez para mostrar los resultados del cuestionarios, encuestas y exámenes que estamos aplicando. A continuación, te presentamos dos plataformas que puedes usar para aplicar quizzes a los estudiantes:

- **Quizizz.** Es una plataforma que permite crear cuestionarios online y los estudiantes responden de tres formas: es un juego directo, se puede usar como tarea y de manera individual. En esta web gratuita y como docente puedes registrar con una cuenta de Google, en el caso de los estudiantes solo es necesario que introduzcan un pin del juego que les da el profesor.

Las ventajas incluyen lo siguiente:

- Se puede incluir imágenes en preguntas y respuestas.
- El docente puede elegir si se muestran las respuestas correctas después del error.
- Los informes son muy completos y es posible enviar resultados al estudiante y a su familia en formato pdf.
- Permite visualizar en qué posición van a lo largo del cuestionario en relación con los demás, sin embargo, si el docente lo considera conveniente puede desactivar esta función.



- **Kahoot.** Es una plataforma gratuita de aprendizaje mixto basado en el juego, permitiendo a las y los docentes y las y los estudiantes investigar, crear, colaborar, compartir conocimientos (Martinez, 2017, p. 264). Las y los estudiantes para unirse a la actividad propuesta deben acceder con un pin que proporcione la o el docente, las y los estudiantes que logren completar un mayor n, las de respuestas acertadas estarán entre los primeros del ranking.



Dentro de las características encontramos las siguientes:

- Es una herramienta que permite realizar evaluaciones con fines formativos, porque facilita la retroalimentación inmediata.
- Permite la evaluación continua, ya que puede guardar los resultados obtenidos por cada participante.
- Promueve y facilita el aprendizaje gracias a la gamificación.
- Motiva a los estudiantes porque les permite reforzar los aprendizajes a través del juego.

Entre las funcionalidades se incluyen las siguientes:

- Evaluar conocimientos previos, introducir nuevos conceptos o previsualizar contenido.
- Reforzar contenidos ya trabajados.
- Recoger opiniones o intereses de los estudiantes sobre diferentes aspectos.
- Generar debates.
- Plantear tareas, ya que los estudiantes pueden jugar desde cualquier lugar y en cualquier momento en sus propios dispositivos.

Ideas fuerza

1

Las evidencias de aprendizaje son producciones o actuaciones realizadas por los estudiantes en situaciones definidas y como parte integral de su proceso de aprendizaje.

2

Entre las herramientas tecnológicas para el recojo y análisis de evidencias están los portafolios y cuestionarios.



Comprueba

Te invitamos a resolver las preguntas del cuestionario de evaluación.



Referencias

- Anijovich, R., & González, C. (2013). *Evaluar para aprender. Conceptos e instrumentos*. Aique Grupo Editor S. A. Madrid, España
- Bordas, I. (2005). *La evaluación educativa. Psicopedagogía para docentes*. Universidad Nacional de Educación a Distancia. España
- De la Torre, S. (2004). *Aprender de los errores. El tratamiento didáctico de los errores como estrategia de innovación*. Editorial Magisterio del Río de La Plata. <http://www.terras.edu.ar/biblioteca/31/31DE-LA-TORRE-saturnino-Cap3-Parte1-exito-error.pdf>
- Del Moral, M., & Villalustre, L. (febrero de 2013). *e-Evaluación en entornos virtuales: herramientas y estrategias*. IV Jornadas Internacionales de Campus Virtuales. Palma, España. <http://campusvirtuales2013.uib.es/docs/113.pdf>
- Hamodi, C., López, V., & López, A. (2015). *Medios, técnicas e instrumentos de evaluación formativa y compartida del aprendizaje en educación superior*. Perfiles Educativos, 37(147). http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982015000100009
- Huerta, F. (1994). *Enfoques y principios metodológicos de la evaluación*. Editorial Trillas. España
- Meriño, Y., Lorente, A., & Maribona, M. (2011). *Propuesta de instrumentos de evaluación para entornos virtuales de aprendizaje: una experiencia en la universidad de las ciencias informáticas*. Revista de Informática Educativa y Medios Audiovisuales, 8(15), 1-8. <http://laboratorios.fi.uba.ar/lie/Revista/Articulos/080815/A1mar2011.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú. (2016). Currículo Nacional de la Educación Básica. <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Ministerio de Educación del Perú. (2020). *Resolución Viceministerial N.º 00094-2020-MINEDU*. Norma que regula la Evaluación de las Competencias de los Estudiantes de la Educación Básica.
- Morales, P. (2010). *Evaluación formativa*. Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, Madrid, España. <http://www.upcomillas.es/personal/peter/otrosdocumentos/Evaluacionformativa.pdf>
- Navarro, G. M. (2017). *Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (83), 252-277. <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/474917>
- Pardo, R., Salazar, M., Díaz, R., Bosco, M., Negrín, M., Del Valle, E., Cerón, A., & Alcázar, P. (2013). *La evaluación en la escuela*. Secretaría de Educación Pública. México
- Rodríguez, D. (s.f.). *Rúbricas: Avalúo y retroalimentación efectiva en el salón de clase*. <https://docplayer.es/21327103-Rubricas-avaluo-y-retroalimentacion-efectiva-en-el-salon-de-clase-dra-diana-rodriguez.html>

Rosales, M. (2014). *Proceso evaluativo: evaluación sumativa, evaluación formativa y Assessment su impacto en la educación actual*. Congreso Iberoamericano de Ciencia, Tecnología, Innovación y Educación. <https://docplayer.es/6222841-Proceso-evaluativo-evaluacion-sumativa-evaluacion-formativa-y-assesment-su-impacto-en-la-educacion-actual.html>

Salinas, M. I. (2011, 1 de abril). *Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente*. Semana de la Educación 2011: Pensando la Escuela. Tema central: “La escuela necesaria en tiempos de cambio”. Pontificia Universidad Católica Argentina. <http://eduteka.icesi.edu.co/gp/upload/Educaci%C3%B3n%20EVA.pdf>

Shepart, L. (2006). *La evaluación en el aula*. Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE). México.

Verdejo, P., Encinas, M. & Trigos, L. (2012). *Estrategias para la evaluación de aprendizajes complejos y competencias*. Proyecto Innova Cesal. http://www.innovacesal.org/innova_public_docs01_innova/ic_publicaciones_2012/pubs_ic/pub_03_doc03.pdf

Zarco, F., Fernández, C., & Lopez, G. (2010). *Técnicas de evaluación formativa*. XXXII Simposio de Profesores de Práctica Profesional. Universidad del Centro Educativo Latinoamericano (UCEL). http://www.economicas.uba.ar/wp-content/uploads/2016/05/CECONTA_SIMPOSIOS_T_2010_18_ZARCO_PEREZ_FERNANDEZ.pdf

Videos recomendados

Maestriko (2020, 15 de julio). *Tutorial completo ¹⁰⁰ Kahoot (2020) en español: Crear y mandar Kahoot en Google Classroom* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=IAY3awidQnk>

Open Didactic Academy (2019,15 de agosto). *Evaluación auténtica* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=54jUPscj2jM>

ProfeSergioCM (2020, 2 de abril). *Tutorial Quizizz 2020 para docentes | Uso fácil | Guía en descripción Dejar prácticas para la casa* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=yqOqugj5oKQ>

Unidad 2

Estrategias de retroalimentación en entornos virtuales

Sesión 2

Herramientas tecnológicas para la retroalimentación

En esta segunda sesión, reconocemos las herramientas digitales para la retroalimentación.



Nora: ¡Hola, Zulema! ¿Cómo te fue en las reuniones con cada uno de tus estudiantes?

Zulema: Nora, más o menos, algunos estudiantes se incomodaron con mis comentarios. Creo que fui un poco enérgica y no pude usar una herramienta tecnológica porque no tuve tiempo para practicar.

Nora: Al principio es así, pero creo que debes intentar usar Socrative, es muy intuitiva. ¡Anímate! Yo te voy a ayudar.

Zulema: ¿Tú crees que eso me servirá? ¿Cómo se usa?

Nora: Claro que sí, al usar Socrative podrás tomar cuestionarios y retroalimentar a tus estudiantes en línea. Cuando sea necesario, también puedes agendar una reunión complementaria.

- ¿Cómo se puede retroalimentar a los estudiantes en un entorno virtual?
- ¿Cuál es tu experiencia frente al uso de herramientas tecnológicas para la retroalimentación de los aprendizajes de la educación a distancia?



Analiza

2.1 Herramientas tecnológicas para la retroalimentación

La retroalimentación es un proceso que ayuda a proporcionar información sobre las competencias de las personas, sobre lo que saben, sobre lo que hacen y sobre la manera en cómo actúan. La retroalimentación permite describir el pensar, sentir y actuar de la gente en su ambiente y, por lo tanto, hace posible conocer cómo es su desempeño y cómo puede mejorarlo en el futuro. Ayuda a los individuos a alinear su propia imagen con la realidad, por lo que puede ser considerada como un espejo que devuelve a la persona la imagen de lo que está haciendo o de cómo se está comportando.

Qué es retroalimentación	Qué no es retroalimentación
Es una descripción de hechos y de percepciones y sentimientos	Evaluación, reproche, crítica, consejo, interpretación
Es una manera de ayudar y ser corresponsable	Hablar por otros
Es un proceso natural que se da en diferentes contextos de la vida	Una manera de legalizar la sanción
Es específica y concreta	Un proceso en el que solo se toma en cuenta una de las partes
Es un proceso de diálogo continuo que se dirige a comportamientos que se pueden cambiar	General o abstracta
Se dirige la persona utilizando su nombre	Dirigida a aspectos fuera de control de la persona
Oportuna	Inoportuna y desproporcionada
Actúa como facilitador del crecimiento personal, la misma que permite generar acuerdos o toma de decisiones.	Un proceso impuesto sin opción a acuerdos o toma de decisiones



El Currículo Nacional de la Educación Básica (2016) establece que la retroalimentación “consiste en devolver al estudiante información que describa sus logros o progresos en relación con los niveles esperados para cada competencia. Esta información le permite comparar lo que debió hacer y lo que intentó lograr con lo que efectivamente hizo. Además, debe basarse en criterios claros y compartidos, ofrecer modelos de trabajo o procedimientos para que el estudiante revise o corrija. Retroalimentar consiste en otorgarle un valor a lo realizado, y no en brindar elogios o críticas sin sustento y que no orienten sus esfuerzos con claridad o que los puedan distraer de los propósitos centrales” (p. 180).

En esta línea, se entiende que el propósito de la retroalimentación es la mejora de los aprendizajes de los estudiantes y de las estrategias de los docentes, en tanto clarifica la información disponible para adecuar su práctica. En este sentido, la retroalimentación puede ser individual o grupal.

- **Retroalimentación individual:** Suele ser la más utilizada debido a que el aprendizaje es un proceso personal de construcción consciente. Los estudiantes tienen diferentes ritmos de aprendizaje y también distintas formas de acercarse al conocimiento. Si bien dentro de un ámbito geográfico común pudieran compartir las mismas concepciones y prácticas culturales, sus modos de entender la realidad son distintos debido a haber tenido experiencias diferentes o, incluso, siendo las mismas, la forma cómo cada uno las vivió ha de estar marcada por su historia personal y familiar. Es por estas razones que la retroalimentación que se provee debe partir por la comprensión profunda de las actuaciones y producciones de cada estudiante, a fin de establecer estos rasgos diferenciadores y tener mayor éxito.
- **Retroalimentación grupal:** Se refiere a la retroalimentación que brinda el profesor a un grupo de estudiantes cuando desarrollan en conjunto una determinada actividad o cuando ejercitan trabajo colaborativo. Este tipo de retroalimentación resulta ser efectivo cuando el grado de compromiso de cada integrante del equipo es alto, caso contrario, ninguno de los integrantes se sentirá destinatario del mensaje que dirige el profesor y este pasará inadvertido. Además del alto nivel de compromiso, los integrantes del grupo deberían tener un conocimiento apropiado de sus fortalezas y debilidades, pues estas pueden complementarse en la medida en que puedan ser gestionadas por los mismos estudiantes. Es conveniente dirigir este tipo de retroalimentación a un grupo pequeño de estudiantes y en torno a una tarea específica realizada por el equipo. Asimismo, es conveniente que el contenido de la retroalimentación esté referido tanto a la producción del equipo como a las interacciones entre los integrantes, así como sus contribuciones individuales.

Te presentamos las herramientas tecnológicas para la retroalimentación:

a. Socrative

Es una aplicación gratuita, cuya finalidad es el soporte en el aula. Por ello, puede ser utilizada para feedbacks, evaluaciones mediante quiz, y que además aumenta la motivación y participación del alumnado. Para su funcionamiento solo se requiere de internet y un teléfono inteligente.

Entre sus usos destaca:

- Quiz (cuestionario)
- Space Race (cuestionario con tiempo)
- Exit Ticket (cuestionario con ranking de resultados) tanto de respuesta múltiple, como V/F o preguntas cortas, donde los alumnos deben responder en tiempo real con sus dispositivos.



Entre los beneficios de esta herramienta se incluyen las siguientes:

- Promover la participación en la clase integrando la tecnología en el aula: tabletas, *smartphones*, portátiles, etc.
- Evaluar a los estudiantes de forma automática pudiendo acceder a sus respuestas rápidamente.
- Conocer las opiniones de los alumnos realizando encuestas sobre actividades, tareas o trabajos.
- Promover la colaboración y el compromiso de los estudiantes con la clase, siendo recomendada por quienes ya la han implementado en sus aulas.

Dentro de las opciones que ofrece esta herramienta, puede destacarse:

- En la página principal de la web del profesor, puede crearse diferentes tipos de cuestionarios que serán factibles de ser editados y guardados. Para ello se hace clic en manage my quizzes y posteriormente en create a quiz. Las opciones de cuestionarios son: multiple choice (selección múltiple), true or false (verdadero o falso) y short answer (respuesta corta).

Dentro de cada opción, la forma de introducir preguntas es la siguiente:

- Hacer clic en el tipo de test que se quiera realizar y en el campo question se introduce la pregunta.
- Por ejemplo, en el caso de multiple choice si se hace clic en answer puede agregarse las respuestas, marcando la correcta con un tick.
- Puede añadirse una explicación para la respuesta correcta o incluso una imagen.
- Cuando se tiene el test completo, se le da clic a save and exit y guardará el examen en la cuenta. Cuando se necesita usar el test se da clic en start a quiz, se selecciona el cuestionario y se da clic en start. Los estudiantes deben iniciar sesión previamente, y estar en la misma sala que el profesor para acceder al test.

b. ProProfs

Es una herramienta online con la que es posible crear cuestionarios multimedia que se pueden insertar en una web, blog u otros espacios en internet. Es una nueva utilidad gratuita para la creación de este tipo de cuestionarios. Esta herramienta permite desarrollar fácilmente test en línea, etiquetarlos, comentarlos y compartirlos en la red. Con este generador se puede desarrollar diversos tipos de cuestionarios, combinar preguntas de respuesta abierta, única y múltiple, verdadero/falso, etc., elegir colores, insertar imágenes propias o de Flickr, ver y analizar los resultados, personalizar el feedback según los resultados obtenidos, ofrecer ayudas o establecer límites de tiempo. Los cuestionarios creados con ProProfs Quiz School se pueden insertar en blogs, webs o en plataformas educativas (LMS).



Experiencia de uso

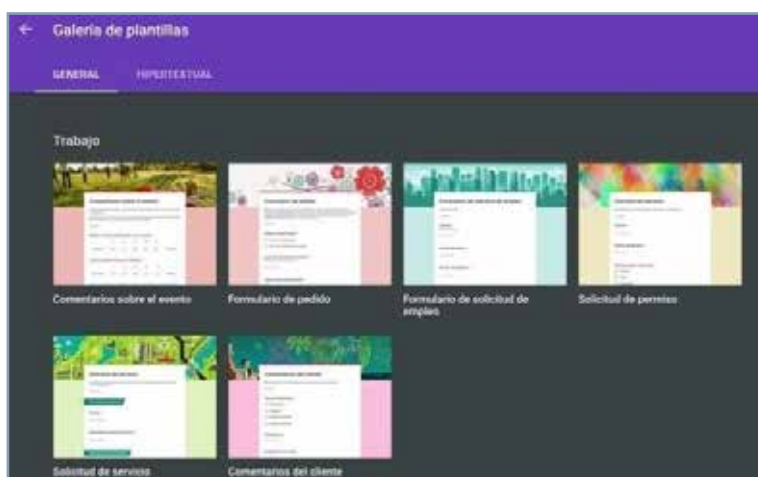
Nivel de aplicación: Habilidades de Pensamiento de Orden Superior (HOTS), porque se considera a la creatividad como nivel superior dentro del dominio cognitivo de él o la docente.

El secreto de este servicio reside en la simplicidad. ProProfs hace todo lo posible para que la utilización de sus herramientas y la integración con otras plataformas sea sencilla y facilite la labor de los creadores. Por ejemplo, permite convertir los archivos creados a formatos reconocibles por PowerPoint, y los videos pueden ser visualizados desde cualquier dispositivo móvil o PC.

Recuerda que es importante realizar la retroalimentación a todos los estudiantes, esto servirá para la mejora de sus aprendizajes.

c. Google Forms

En los entornos virtuales se puede diseñar cuestionarios haciendo uso de herramientas digitales, como es el formulario de Google, que permite diseñar preguntas en diferentes formatos (texto, listas, opciones, descripciones de texto y hasta incluir videos de YouTube) que pueden compartirse mediante un enlace o embeberse en un blog o sitio web, o enviarlos vía las redes sociales. Para ello, es necesario contar con una cuenta de Gmail.

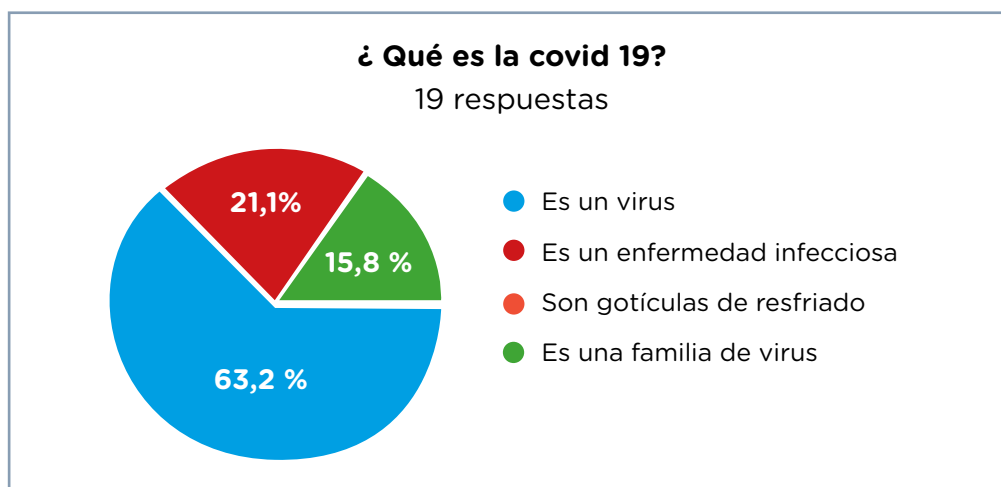


Cuando diseñamos las preguntas del cuestionario utilizando formularios de Google, estas pueden ser de selección múltiple, con casilla de verificación, con un desplegable que indique al estudiante las posibilidades o emitir respuestas libres que pueden a su vez ser cortas o de un solo párrafo.

Elegir el tipo de formulario dependerá del propósito de empleo del cuestionario, puede ser en una encuesta o un cuestionario tipo test, etc. Además, es posible marcar todas o algunas preguntas como obligatorias, es decir responder una antes de pasar a la siguiente.

A nivel estético puedes elegir entre la variedad de colores o escoger las imágenes de fondo o personalizar con una propia imagen.

Los resultados se pueden tener en una hoja de Excel, donde la o el docente puede ver en gráficos el resumen de cada uno de sus estudiantes o de manera grupal. Esto le permitirá hacer una retroalimentación grupal o individual.

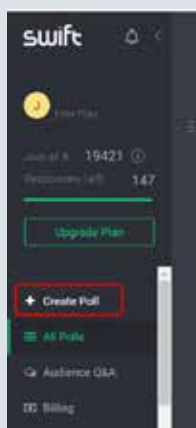


d. Swift Polling

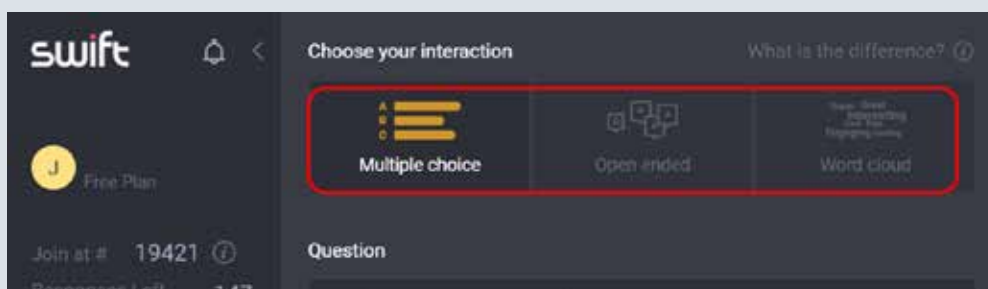
Es una herramienta que permite crear encuestas con preguntas de respuesta múltiple o preguntas abiertas, recopilar los resultados en tiempo real y presentarlos en la web. Su uso es acotado y sencillo, se puede dar en una sesión online para aplicar preguntas de respuesta múltiple, respuestas abiertas y también generar nube de palabras ofreciendo la posibilidad al docente de dar retroalimentación según vayan emitiendo sus respuestas los estudiantes, como también insertar las encuestas en un blog o red social para recoger respuestas de los estudiantes en la experiencia de aprendizaje.

Para crear una encuesta se puede seguir el siguiente procedimiento:

1. Ir a “Create Poll” para elaborar una nueva encuesta



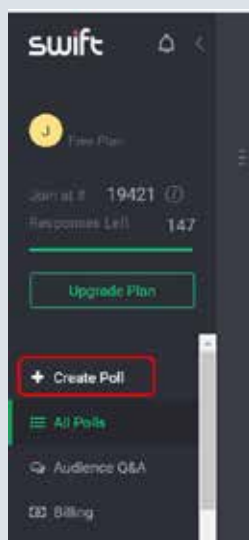
2. Se tiene tres opciones (Multiple choice, Open ended y Word cloud) para insertar una pregunta a la encuesta.



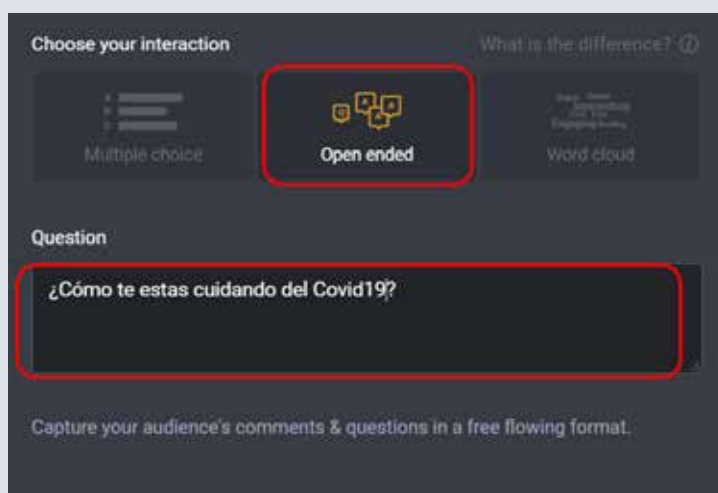
3. Si se insertar una pregunta de respuesta múltiple se debe seleccionar “Multiple Choice”. Escribir la pregunta e ir añadiendo las respuestas, usando “+ Add option”, se irá insertando campos para nuevas respuestas.



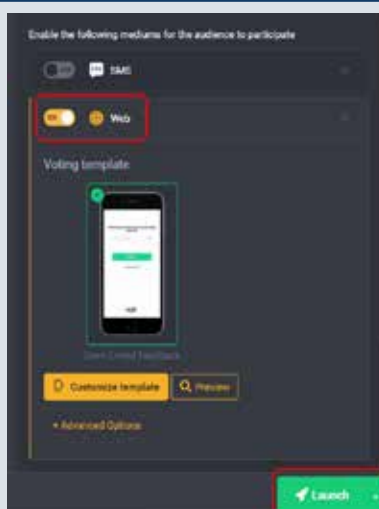
4. En caso de insertar una pregunta abierta se debe ir a clic a “Create Poll” para añadir una nueva encuesta.



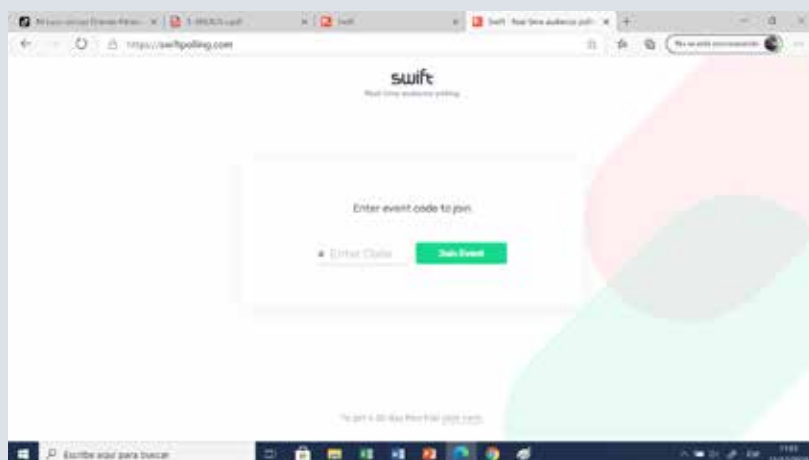
5. Luego se debe seleccionar “Open ended”. Y escribir la pregunta abierta.



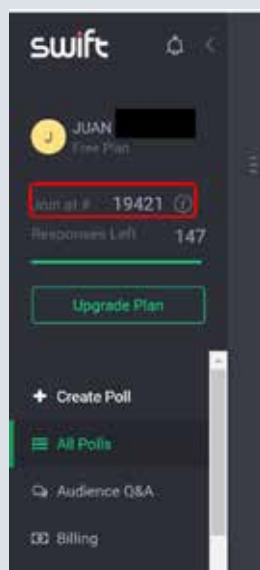
6. Para presentar la encuesta se debe activar la opción “Web” y dar clic al botón “Launch”



7. Una vez activada la encuesta, las y los estudiantes deben ir a swiftpolling.com e insertar el código del docente



Este código se encuentra en la parte izquierda superior debajo del nombre del usuario que creo la encuesta y en este ejemplo es 19421.



Ideas fuerza

1

La retroalimentación consiste en devolver al estudiante información que describa sus logros o progresos en relación con los niveles esperados para cada competencia.

2

El propósito de la retroalimentación es la mejora de los aprendizajes de los estudiantes y de las estrategias de los docentes.

3

Se pueden utilizar herramientas tecnológicas para la retroalimentación individual y grupal.



Te invitamos a resolver las preguntas del cuestionario de evaluación.

Referencias

- Castellanos, A., & Martínez, A. (2013). *Trabajo en equipo con Google Drive en la universidad online*. Innov. educ. (Méx. DF) [online]. 2013, vol.13, n.63, pp.75-94. ISSN 1665-2673.
- Morales, M., Biglieri L. y De Candia R. (2015) *Uso pedagógico las web 2.0 y 3.0*. <https://sites.google.com/site/usopedagogicolasweb20y30/web-2-0-y-3-0/google-drive/google-drive-como-herramienta-pedagogica>
- Olivier, E. (s. f.). Google Drive: saca el máximo provecho a esta herramienta. <https://www.genwords.com/blog/google-drive-saca-el-maximo-provecho-a-esta-herramienta>
- Segura, J. (2012, 27 de abril). *Las novedades de Google Drive frente a sus competidores*. Gestión. <https://gestion.pe/tecnologia/novedades-google-drive-frente-competidores-9617-noticia/>
- Unknown (2014, 20 de agosto). *Análisis crítico sobre las oportunidades y amenazas del uso de Google Drive*. Blogspot. <http://dramarcialorena.blogspot.com/2014/08/analisis-critico-sobre-las.html>
- Viñas, M. (s. f.). *Google Drive como herramienta de investigación*. <https://www.totemguard.com/aulatotem/2013/10/google-drive-como-herramienta-de-investigacion/>

Videos

- Aulaclíc (2016, 9 de noviembre). *Cómo usar Google Drive. 1 Introducción. Qué es y para qué sirve* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=xD__SUfXEvo
- Bluuweb (2016, 27 de julio). *¿Cómo usar Google Drive?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=G1qMhesHagk>
- Ideas para profes (2016, 3 de septiembre). *¿Cómo usar Google Drive en la escuela?* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=y3Dql9q9Rag>
- UGEL Huánuco (s. f.). *Uso de Google Drive para almacenar evidencias de aprendizaje* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=P9hoSo6ltOw>