



Módulo 4

+Seguimiento y evaluación

Guía para el maestro

QUINZ



La educación
es de todos

Mineducación

aprender
digital

**CONECTADOS
CON EL
APRENDIZAJE**

Índice

03	— +	Hacia nuevas conexiones
04	— +	Siguiendo el paso
04	— +	Herramientas digitales
05	— +	Una señal
06	— +	Quizizz Descripción general Ficha descriptiva Criterios de decisión
07	— +	Un camino
13	— +	Un reto
14	— +	Un momento
14	— +	Una idea
15	— +	Un ejemplo
16	— +	Otras herramientas digitales

Quizizz



Hacia nuevas conexiones

Viajes al centro de la Tierra y al fondo del mar. Vueltas por el universo y por la ciudad. Poemas, cuentos y rondas. Retos matemáticos y experimentos. Debates y mesas redondas. Los encuentros entre los estudiantes y nosotros, los docentes, pueden ser tan variados como la creatividad lo permita. En medio de la crisis sanitaria generada por el COVID-19, la imaginación no se detiene y la distancia física no nos limita: somos cientos de educadores que continuamos en la misión de inspirar a niños, niñas, adolescentes y jóvenes en todos los rincones de Colombia.

Además de nosotros, también los estudiantes, directivos, familiares y cuidadores han acelerado el tránsito hacia el uso de tecnologías en la educación para responder al ritmo que marcan los cambios globales y locales a raíz de la pandemia. Los procesos de enseñanza y aprendizaje están en evolución; nuestras ideas y determinación son esenciales para construir experiencias significativas.

Mientras enseñamos, podemos despertar la curiosidad y detonar preguntas a través del uso de herramientas que nos permitan adaptarnos al proceso de aprendizaje activo desde casa. Podemos probar y repetir una serie de pasos, esperar pacientemente un resultado, experimentar lo desconocido, crear con otros, borrar y volver a intentar.

Para acompañarnos en este camino, el Ministerio de Educación propone una estrategia con una serie de herramientas digitales, las cuales permiten desarrollar actividades propias de la escuela y vincular recursos educativos digitales seleccionados de acuerdo con las necesidades de nosotros, los docentes, y las del resto de la comunidad educativa. Para su recopilación, el Ministerio se orientó por criterios técnicos, pedagógicos y de diseño, los cuales posibilitan que estas sean de fácil acceso y permiten su adaptación en la comunidad docente. Cada módulo nos presenta dos herramientas digitales a través de un video y un documento que describe sus principales características y muestra cómo podemos usarlas para alcanzar los objetivos de aprendizaje. Todas ellas tienen una versión gratuita, están disponibles en español y son de fácil instalación. Asimismo, permiten el diseño y enlace de contenidos, la interacción entre usuarios y la presentación de temas de forma simple, amigable y dinámica. Su diseño, por su parte, facilita la lectura, uso e interactividad.

Es importante que entendamos esta estrategia como parte de otras desarrolladas en paralelo y que reconozcamos sus limitaciones para incluir poblaciones con acceso y conectividad restringida o inexistente, especialmente en contextos rurales.

Esperamos que estos contenidos sean útiles para acompañar nuestra labor docente, que las conexiones se multipliquen y las emociones viajen por cables y pantallas.

Siguiendo el paso

La educación es un camino que recorremos atendiendo a las señales que indican disminuir o aumentar la velocidad, girar, regresar, detenernos o encontrar senderos nuevos. La evaluación de los aprendizajes nos permite entender estos signos para avanzar hacia los objetivos que hemos fijado con nuestros estudiantes.

Mientras enseñamos desde casa podemos usar herramientas digitales para que el seguimiento de los procesos de niñas, niños, adolescentes y jóvenes sea pertinente y facilite el diseño de acciones de acompañamiento. Desde la virtualidad podemos conocer las características del aprendizaje de nuestros estudiantes, identificar la necesidad de desarrollar actividades diferenciadas y transformar prácticas.

Formularios de Google y *Quizizz* son las dos plataformas que presentamos en este módulo de Evaluación y seguimiento. Con ellas podemos consolidar un acompañamiento formativo e interactivo, diseñar preguntas usando imágenes y descargar los informes de los resultados. Asimismo, podemos usarlas en distintos momentos del proceso, en diferentes asignaturas y con estudiantes de todas las edades.

Este documento incluye una descripción general de la herramienta digital y una sección que nos guiará por sus usos principales, a la que hemos llamado **Un camino**. A continuación, encontraremos cuatro secciones con actividades que podemos incluir como experiencias dentro de la planeación y el desarrollo de las clases. **Un reto**, es una actividad para romper con la rutina y propiciar un acercamiento con los niños, niñas, adolescentes y jóvenes. **Un momento** sugiere que hagamos una pausa en medio de las labores para descansar, estirar y recargar energías. **Una idea** hace referencia a propuestas puntuales para usar las herramientas digitales. También encontramos la sección **Un ejemplo**, que nos servirá

como modelo para la planeación de una actividad usando la herramienta digital.

Las actividades incluidas son referencias usadas en el contexto educativo, pero han sido seleccionadas y adaptadas al objetivo de este material.

Con este módulo de Evaluación y seguimiento cerramos el ciclo *Conectados con el aprendizaje*, en el que exploramos herramientas útiles para la planeación, comunicación y desarrollo de contenidos multimedia.

Herramientas digitales

Las herramientas digitales son todas aquellas plataformas o software que pueden usarse por medio de computadores o dispositivos móviles y que nos permiten realizar una gran cantidad de tareas como construir contenidos, comunicarnos, hacer planeaciones, seguimientos o evaluación de procesos. En estos documentos encontraremos algunas herramientas que desde su creación fueron diseñadas para la educación y otras que, si bien no fueron pensadas para el contexto escolar, sí permiten el uso de las destrezas, conocimientos, habilidades y aptitudes necesarias para hacer de las clases un ambiente activo, dinámico, divertido y eficaz para la construcción de conocimientos.

Una de las grandes ventajas que tiene el manejo de estas herramientas, en el contexto educativo, es la posibilidad de desarrollar competencias y habilidades en niñas, niños, adolescentes y jóvenes partiendo de la alfabetización digital y de la creatividad para proponer otras formas de interactuar con la virtualidad.



Una señal

Tengamos presente que a través de las herramientas digitales podemos vincular los denominados Recursos Educativos Digitales, RED¹, materiales cuyo diseño tiene una intencionalidad educativa que apunta al logro de objetivos de aprendizaje respondiendo a unas características didácticas propias del aula. Los RED están hechos para:

- + Informar sobre un tema
- + Ayudar en la adquisición de un conocimiento
- + Reforzar un aprendizaje
- + Remediar una situación desfavorable
- + Favorecer el desarrollo de una determinada competencia
- + Evaluar conocimientos

A través de los RED podemos vincular imágenes, videos, simulaciones, tutoriales, laboratorios virtuales y páginas web disponibles en múltiples portales. Además, podemos sumar aprendizajes propios que surgen desde nuestra práctica.

Estos recursos permiten pensar una educación diversa. Nosotros, los docentes, podemos innovar en nuestra práctica con lo que tenemos a disposición. exploremos este documento y conectémonos con otras formas de vivir el aprendizaje a través de la virtualidad.

1. *Manual para el docente digital. Convenio Andrés Bello. Disponible en: http://convenioandresbello.org/cab/wp-content/uploads/2020/04/Manual_Docente_Digital.pdf*

Aquí encontraremos posibilidades para pensarnos como artífices de prácticas educativas genuinas, diversas y creativas que buscan construir experiencias memorables para nuestros estudiantes por medio de la enseñanza.

Nuestra sensibilidad y experticia como docentes nos ayudará a seleccionar temas de los planes de estudio, correspondientes a las diferentes asignaturas, que se puedan integrar de manera interdisciplinaria y que sean:

- + Convenientes, estratégicos y abordables con metodologías sencillas y lenguajes próximos a las familias, niñas, niños, adolescentes y jóvenes.
- + Fáciles de contextualizar e integrar a las diferentes dinámicas de los hogares y a la realidad que se está viviendo.
- + Favorecedores del diálogo, la expresión de emociones, el reconocimiento y uso de capacidades y habilidades, la valoración de recursos y condiciones, y la motivación para seguir delineando proyectos de vida².

2. *Ministerio de Educación Nacional. Orientaciones para directivos docentes y docentes. Sector educativo al servicio de la vida: juntos para existir convivir y aprender. Disponible en: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articulos-394577_recurso_3.pdf*

Quizizz

Quizizz es una herramienta que nos permite recopilar información sobre procesos evaluativos a través de actividades interactivas diseñadas a manera de juegos con preguntas personalizadas. Quizizz ofrece un menú de actividades prediseñadas y cuenta con diferentes formatos que permiten la creación de estrategias propias para el seguimiento de los aprendizajes de niñas, niños, adolescentes y jóvenes. A través de esta plataforma es posible seguir el progreso de nuestros estudiantes en las clases y compartir información con las familias. Adicionalmente, podemos vincularla con otras herramientas digitales, como Google Classroom, y descargar la información recopilada en una hoja de cálculo como las de Excel.

Dirección Web

<https://quizizz.com/join>

Posibilidades para la labor docente

- + Creación rápida de cuestionarios, quices o exámenes breves
- + Seguimiento de actividades
- + Control de la comprensión de los temas usando estadísticas en tiempo real
- + Diseño de evaluaciones interactivas desde el juego
- + Envío de informes de seguimiento a familiares por correo electrónico³
- + Abordar diferentes asignaturas con plantillas nuevas o prediseñadas

Accesibilidad

- + Acceso gratuito a todas las características

Especificaciones técnicas

- + Conexión a internet
- + Navegadores compatibles
 - Chrome • Solo Windows: Internet Explorer 11 y Microsoft Edge
 - Firefox • Solo Mac: Safari
- + Aplicación para Android requiere 30 MB libres en el dispositivo
- + Aplicación para iOS requiere 24.38 MB libres en el dispositivo

Criterios de decisión

- Fácil navegación
- Uso gratuito
- Sirve para todas las asignaturas
- Disponible en español
- Posibilita la inclusión
- Versión Off-line
- Interacción
- Autonomía en el uso
- Accesibilidad en diferentes dispositivos
- Compatibilidad con otros formatos

3. Quizizz cuenta con la opción de compartir los resultados o informes. Puede implementarse en procesos de evaluación formativa que vinculen a las familias.

Un camino

A continuación vamos a ver, paso a paso, la forma de utilizar esta herramienta digital.



01

Registro

En nuestro navegador de preferencia copiamos el enlace <https://quizizz.com/> y accedemos a la página principal de Quizizz. Damos clic en **Empieza** para ingresar a la herramienta.



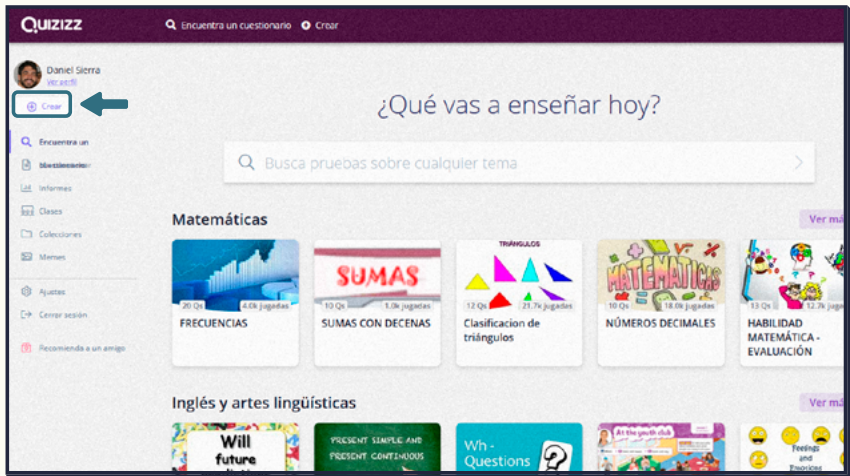
02

Aquí, elegimos registrarnos con nuestra cuenta de Google o ingresando el correo electrónico.



03

Una vez ingresamos, vemos que aparece una ventana con las opciones de perfil. Damos clic en **Como profesor**.



04

Crear un cuestionario

En la ventana principal de la herramienta, comenzamos dando clic en **Crear**.



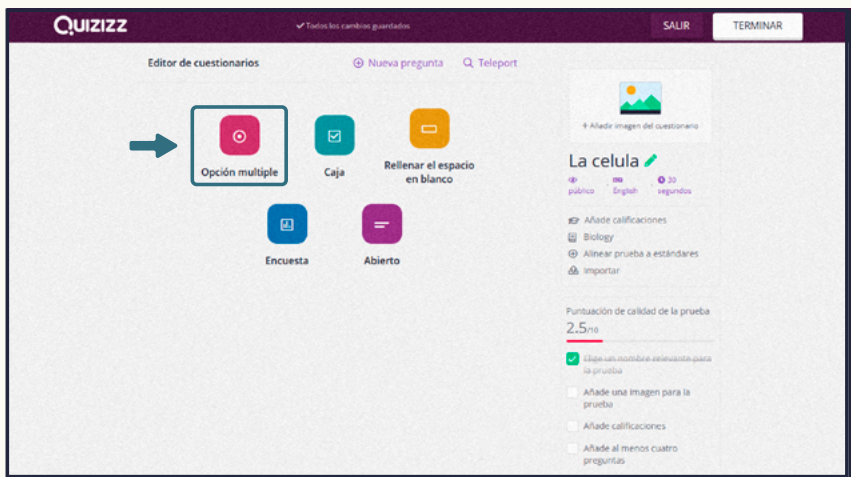
05

Ahora podemos construir nuestro propio cuestionario. Escribimos el **Nombre del cuestionario** y elegimos la asignatura a la cual corresponde. Para continuar presionamos **Siguiete**.



06

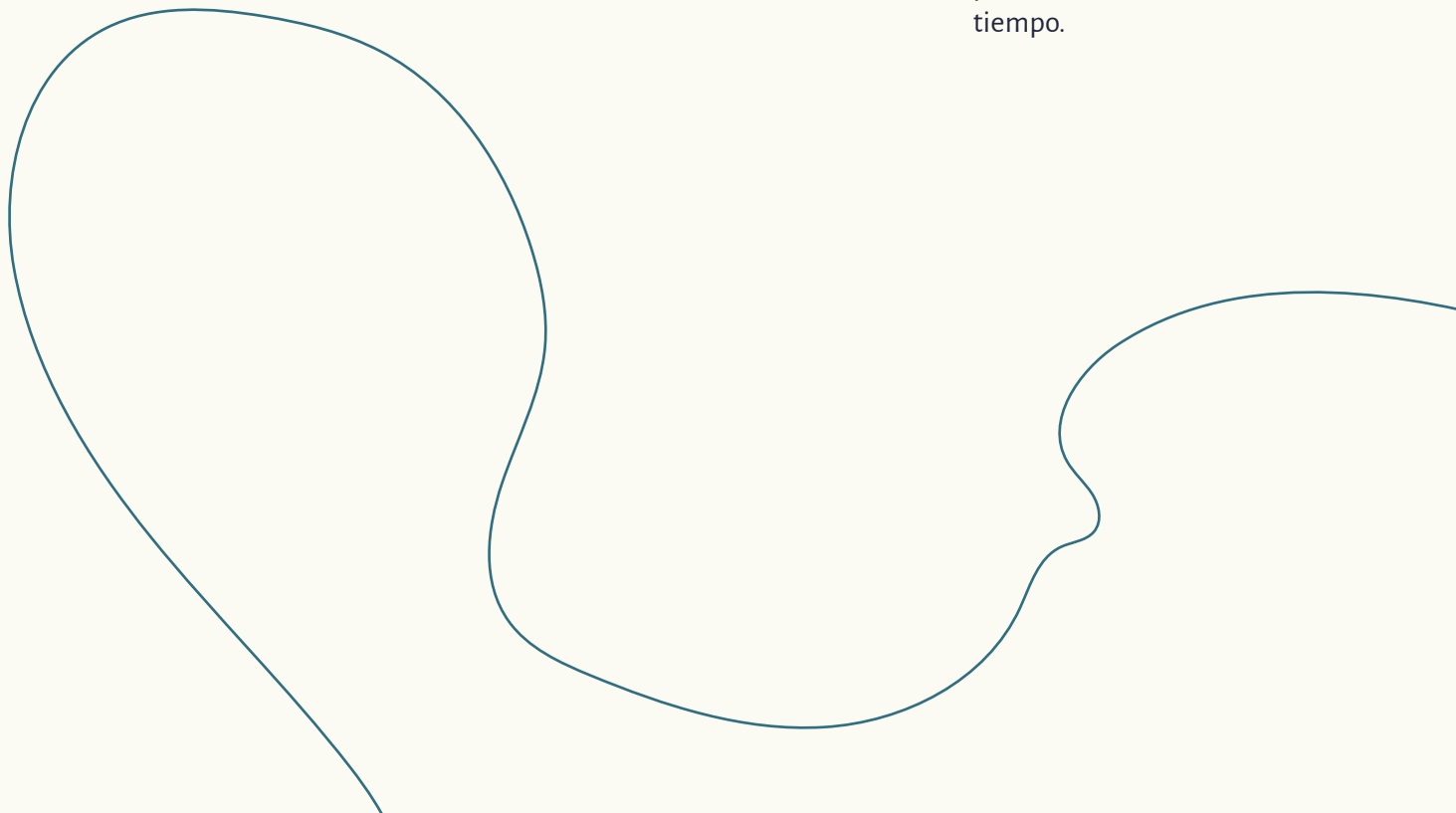
En la ventana **Añade tu primera pregunta** podemos empezar a escribir dando clic en la opción **Escribe la tuya propia**. También podemos usar la segunda opción, **Teletransportar desde la librería de Quizizz**, para escoger preguntas prediseñadas.

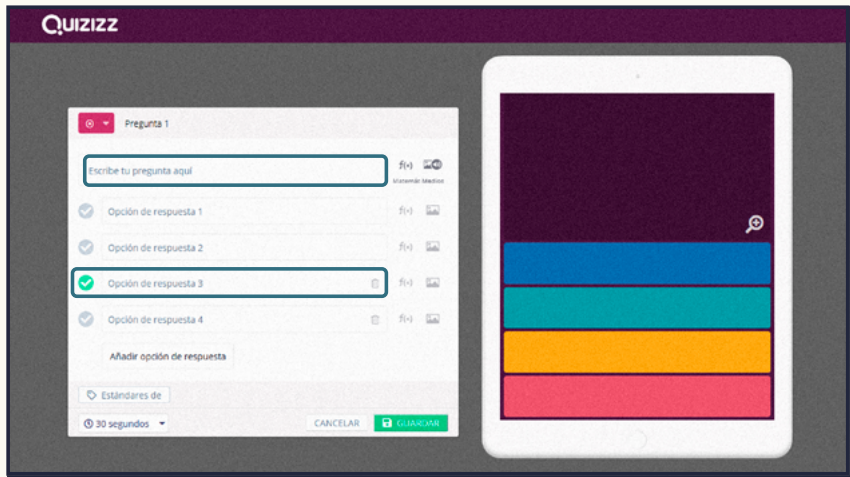


07

Esta herramienta digital permite agregar los siguientes formatos de respuesta: **Opción múltiple, Caja, Rellenar el espacio en blanco, Encuesta y Abierto**. A continuación vamos a explorar el formato **Opción Múltiple**.

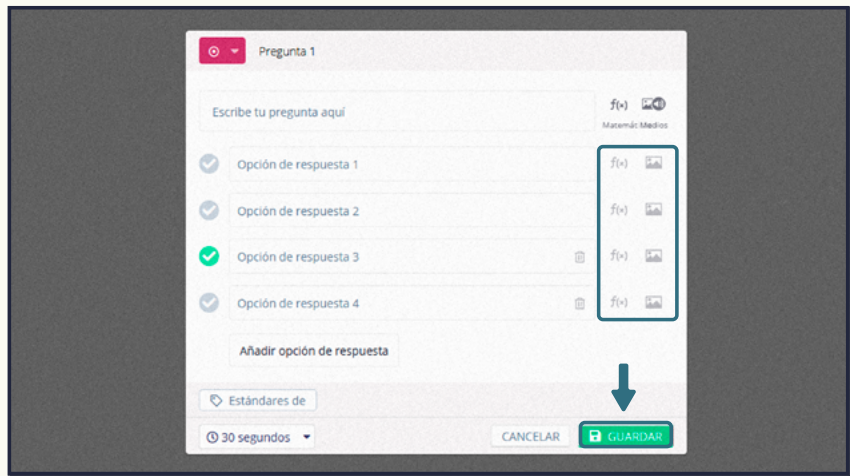
**** Nota:** el formato **Caja** nos permite generar preguntas con varias respuestas correctas que pueden seleccionarse al mismo tiempo.






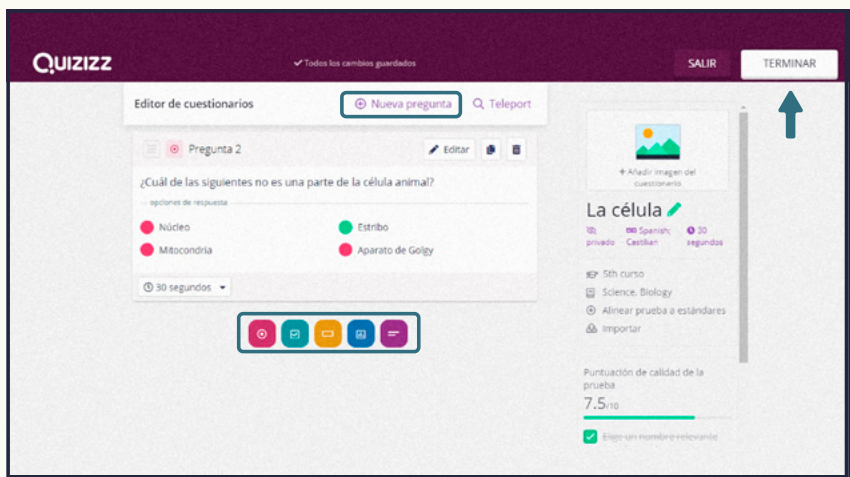
08

Al dar clic en **Opción Múltiple**, vemos que se abren dos ventanas. En la de la izquierda escribimos la pregunta y las diferentes opciones de respuesta. Damos clic en el ícono (cambia a color verde) para indicar cuál de ellas es la correcta. En la ventana de la derecha tenemos una previsualización de nuestra creación.



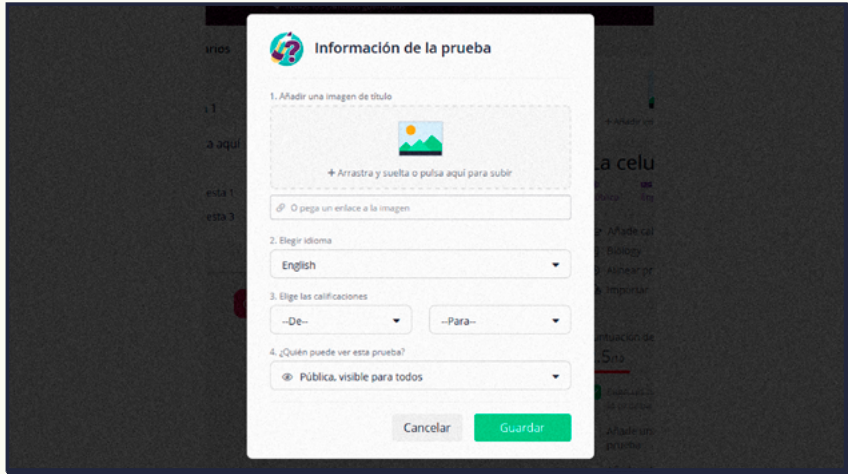
09

A la derecha de cada opción de respuesta creada aparecen dos íconos que podemos explorar según las asignaturas. El ícono $f(x)$ permite añadir una ecuación y el ícono , una imagen. En la parte inferior izquierda asignamos el tiempo límite que los estudiantes tendrán para responder. Finalmente, seleccionamos **Guardar**.



10

En la parte superior encontramos la opción de agregar una **Nueva pregunta**. En la parte inferior vemos un menú con íconos que corresponden a los tipos de respuesta que podemos añadir. Cuando tengamos todas nuestras preguntas listas, damos clic en **Terminar**.



11

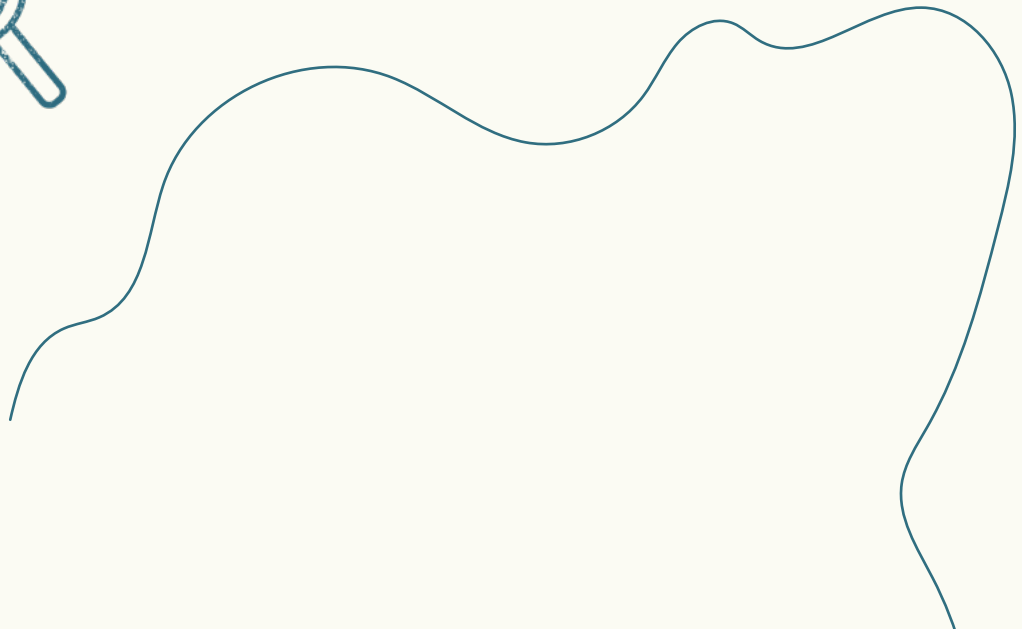
Ahora aparece una ventana que nos ayuda a complementar la información de nuestro cuestionario. Las opciones son: **Añadir una imagen de título, Elegir idioma, Elige las calificaciones, ¿Quién puede ver esta prueba?** Cuando hayamos ingresado estos datos, damos clic en **Guardar**.



12

Compartir el cuestionario Quizizz

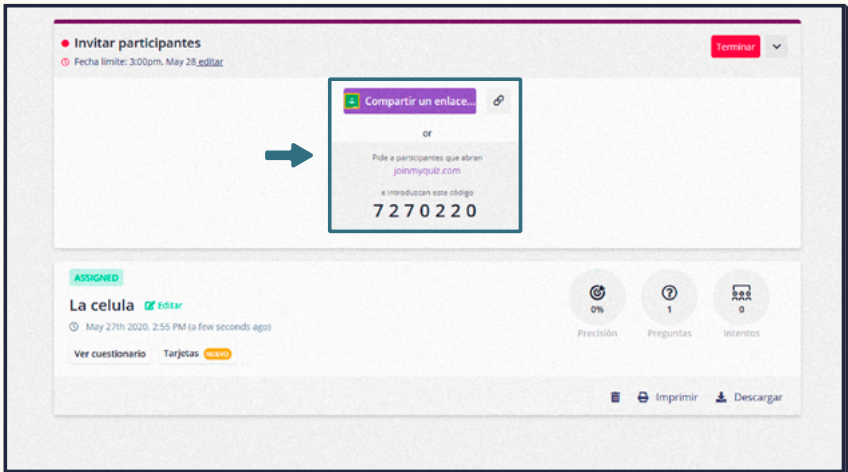
Regresando al menú principal, encontramos la opción **Mis cuestionarios**. Al dar clic en ella aparecen los cuestionarios que hemos creado y dos opciones para cada uno de ellos. Con **Jugar en vivo** podemos jugar con todos los estudiantes al mismo tiempo, mientras que **Asignar** nos permite establecer una fecha límite para que los estudiantes respondan el cuestionario. Damos clic en **Asignar**.





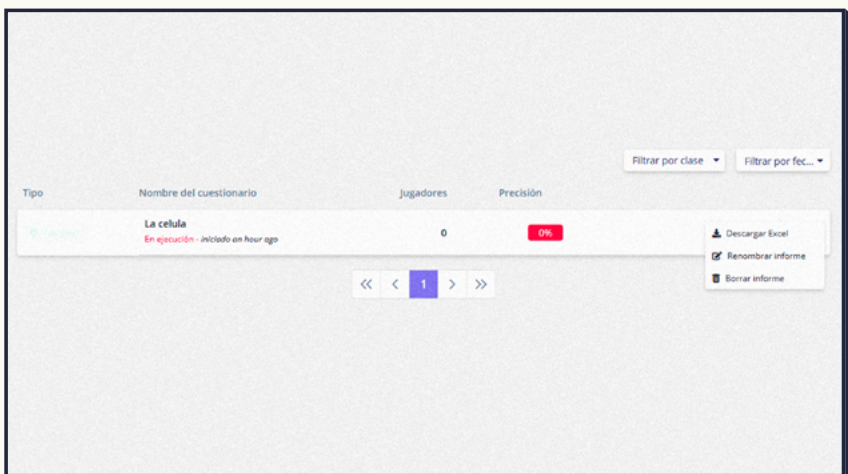
13

La ventana nueva muestra el nombre del cuestionario y nos permite establecer el día y la hora límite que los estudiantes tienen para finalizarlo. Una vez asignamos la fecha, damos clic en **Continuar**.




14

Ahora encontramos dos opciones para compartir nuestro cuestionario con los estudiantes: **1**• Dar clic en **Compartir un enlace** para enviarlo por WhatsApp, correo electrónico o cualquier otro medio; **2**• Enviar el código del formulario para que los estudiantes ingresen al cuestionario desde *Quizizz*.



15

Compartir el cuestionario Quizizz

Al seleccionar **Informes** en el menú principal, podemos ver todos los cuestionarios que tenemos. En la parte derecha aparece el ícono , el cual despliega varias opciones para nuestro informe: **Descargar en Excel**, **Cambiar nombre** y **Eliminar informe**. Si seleccionamos la última opción, nuestro cuestionario desaparece completamente de la cuenta de *Quizizz*.

Antes de empezar

Una evaluación formativa⁴ busca que todos los actores involucrados en ella -niños, niñas, adolescentes y jóvenes- aprendan. Al afirmar que la evaluación forma, nos referimos tanto al aspecto intelectual como al humano, pues la experiencia de autoevaluarse, evaluar a otros y ser evaluado permite a cualquier sujeto mejorar sus vivencias individuales y con los otros, además de aportarle conocimiento sobre su proceso de aprendizaje.

La evaluación formativa busca motivar y orientar a los estudiantes para que identifiquen sus fortalezas, debilidades, avances o retrocesos, y para que trabajen de manera participativa, activa y responsable en su proceso formativo. Si la evaluación se desarrolla como una acción de la que todos aprenden, esta será vista por estudiantes y docentes como una oportunidad para mejorar continuamente.

Una forma de poner en práctica la evaluación formativa es a través del juego, conectando aprendizajes a través de la diversión y la exploración de lo desconocido, tal como nos permite hacerlo la herramienta digital *Quizizz*.

**** Nota:** Durante la contingencia sanitaria es usual que en la comunidad educativa, incluidas familias y acompañantes, se compartan fotografías y videos que evidencian procesos y resultados relacionados con el aprendizaje de los estudiantes en cada una de las asignaturas. Para esto, es importante considerar todas las condiciones necesarias a la hora de tomar y hacer uso de datos personales según lo contempla la ley 1581 de 2012 y el Decreto 1377 de 2013.

Un reto

Con este reto podemos romper con la rutina antes, durante o después de la clase.

Cinéfilo

Realizaremos una actividad sencilla en la que identificaremos películas. En primer lugar, creamos un listado de películas de interés según los criterios que se hayan determinado para la clase o de acuerdo con los procesos pedagógicos que se estén desarrollando.

Luego, ingresamos a la herramienta *Quizizz* y damos clic en **Crear**. En **Elegir materias correspondientes** seleccionamos **Diversión** y escogemos la opción que permite **Rellenar el espacio en blanco**. Para que los participantes adivinen de qué película se trata, en cada pregunta podemos poner texto con pistas, imágenes o sonidos. Además, en la opción **Alternativas** podemos incluir el título en inglés.

Debemos aclarar que si escriben la respuesta con errores de ortografía o sin tildes, la herramienta la califica como incorrecta.

4. Ministerio de Educación Nacional (2009). Documento 11: fundamentaciones y orientaciones para la implementación del decreto 1290. Evaluación del aprendizaje y promoción de los estudiantes en los niveles de educación básica y media. Pág. 24. Disponible en: https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-213769_archivo_pdf_evaluacion.pdf



Un momento

Hagamos una pausa en medio de las labores para descansar y recargar energías. Podemos hacerla en cualquier momento del día.

Higiene postural

En la opción **Buscar** del panel lateral izquierdo, escribimos la palabra “postural” y elegimos uno de los *Quizizz* ya creados. Además de competir por el primer lugar en número de respuestas acertadas, podemos aprovechar para conocer y poner en práctica las sugerencias que allí se presentan. Dado que permanecer durante periodos prolongados en la misma posición cansa nuestro cuerpo, hacer pausas nos ayuda a estar más tranquilos, eliminar el cansancio y cambiar la química cerebral.

Una idea

Podemos usar *Quizizz* para realizar esta actividad.

Memes

En 1976 Richard Dawkins acuñó la palabra *meme* en su libro “El gen egoísta”, refiriéndose con ella a la unidad mínima de información que se puede transmitir. Actualmente, esta palabra es usada para definir un recurso expresivo compuesto de imagen y texto, el cual se ha convertido en una de las formas de comunicación más comunes gracias a su capacidad para hacernos reír de situaciones y, al mismo tiempo, dar a conocer temas de actualidad.


En *Quizizz* podemos dinamizar las respuestas mediante la creación de memes que hagan más divertido el juego. Para generarlos, vamos al panel lateral izquierdo y elegimos la opción **Memes**. Al seleccionar **Crear** podemos subir la imagen y editar los textos que van en las respuestas correctas e incorrectas (se deben hacer los dos). Estas creaciones no solo las podemos utilizar en este contexto, sino también enviarlas como paquete a los correos electrónicos de quienes deseemos.



Quizizz

Un ejemplo

Este es un modelo de seguimiento y evaluación que puede adaptarse con *Quizizz*.

1. Después de explorar situaciones relacionadas con la potenciación y la radicación, y de haber solucionado problemas que incluyan dichos conceptos, podemos realizar varias sesiones de práctica usando el material prediseñado que está disponible en *Quizizz*.
2. Queremos resaltar que algunas herramientas digitales tienen RED (recursos educativos digitales) que podemos aprovechar y adaptar a nuestros intereses. Ahora, por ejemplo, usaremos algunos de los *Quizizz* prediseñados que nos ofrece esta herramienta. Para ello, debemos buscar los dos conceptos, potenciación y radicación, en la barra de búsqueda  que aparece en la ventana principal (podemos buscarlos juntos o por separado, ya que en ambos casos hallaremos resultados). Una vez demos clic en la prueba, podemos:
 1. **Compartir enlaces de las prácticas**, si no necesitamos una fecha específica o un informe;
 2. Utilizar la opción **Asignar**, eligiendo el día y la hora límite para que los estudiantes respondan la prueba.
3. Como complemento a la práctica, podemos pedir a los estudiantes que formulen sus propios problemas, que construyan los cuestionarios haciendo uso de la herramienta y que, finalmente, los compartan con el resto de participantes en un proceso de coevaluación.

Este ejemplo está inspirado en el estándar básico de competencias sobre pensamiento numérico y sistemas numéricos, usado en el área de Matemáticas en los grados sexto a séptimo: “Resuelvo y formulo problemas cuya solución requiere de la potenciación o radicación”⁵.

5. *Estándares Básicos de Competencias, matemáticas*. (2006). Ministerio de Educación Nacional, Colombia. Pág. 84 Disponible en: http://cms.mineducacion.gov.co/static/cache/binaries/articles-340021_recurso_1.pdf?binary_rand=1223

Otras Herramientas digitales

Podemos explorar otras herramientas digitales que son útiles para el desarrollo de materiales multimedia en casa:

+ E-rúbrica

[\(https://www.erubrica.com/\)](https://www.erubrica.com/)

Es una plataforma que permite crear y llevar a cabo procesos de evaluación. Está diseñada para la creación de rúbricas de trabajo y desempeño, estratificando criterios de evaluación en valores de carácter numérico o cualitativo. El registro de los criterios es sencillo y estos se organizan a través de una matriz. Los puntajes que se asignen por cada diligencia son usados por la plataforma para calcular los valores totales.

+ Google Classroom⁶

[\(https://classroom.google.com/\)](https://classroom.google.com/)

Es una plataforma que permite el diseño de ambientes de aprendizaje y que también cuenta con un espacio destinado al seguimiento y evaluación de los estudiantes a través de la creación de tareas y cuestionarios.

+ Correo electrónico

[\(https://accounts.google.com/https://www.outlook.live.com/owa/\)](https://accounts.google.com/https://www.outlook.live.com/owa/)

Permite el intercambio de mensajes que parten y llegan de una dirección web a través de diversos dispositivos electrónicos con conexión a Internet. Permite organizar en diferentes carpetas los elementos que provienen de un mismo usuario, asignar tareas y hacer seguimientos a los ambientes de aprendizaje de la clase.

⁶. Si bien esta herramienta digital se presentó en el módulo 1, aquí queremos resaltar la sección orientada a facilitar procesos de seguimiento y evaluación.



La educación
es de todos

Mineducación

aprender
digital

parque
explora

Diseño y contenido

70E1
1949 - 2019

Convenio CO1.PCCNTR.1429841
suscrito entre el MEN y la OEI