

Orientaciones pedagógicas que enriquezcan las prácticas evaluativas universitarias desde TIC y Ludoevaluación

Astorga Acevedo, Cinthia Milena¹

1. *Corporación Universitaria Americana. Facultad de Educación; Barranquilla, Colombia*

correo electrónico: astorgacynthia@coruniamericana.edu.co

Resumen

En el presente escrito se proponen orientaciones pedagógicas vinculadas con el diseño, desarrollo y evaluación de experiencias enriquecidas con la Ludoevaluación, una estrategia alternativa a la evaluación tradicional, que aprovecha las bondades que brindan las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y los principios pedagógicos de la Ludoevaluación. Esta idea surge debido a que en la educación superior se hace evidente que aún persiste el desarrollo de prácticas evaluativas centradas en calificar y categorizar a los estudiantes, por lo que se hace necesario resignificar las estrategias técnicas arraigadas y regresar la mirada al sentido formativo y gratificante de la evaluación formativa. Es por ello por lo que se reconoce el potencial de transformación que las TIC pueden generar frente a las metodologías evaluativas. La investigación se enmarca metodológicamente desde un enfoque cualitativo y emplea varias de las etapas que estructuran los modelos de diseño instruccional ADDIE y ASSURE. Al finalizar este estudio, se logra como resultados la construcción de orientaciones pedagógicas a considerar desde el ámbito teórico, pedagógico, metodológico y técnico para experiencias ludoevaluativas con potencial para implementarse como apoyo a los procesos evaluativos universitarios.

Palabras clave: Innovación, Evaluación, Ludoevaluación, TIC, Educación superior.

Abstract

In this writing, pedagogical guidelines are proposed related to the design, development and evaluation of experiences enriched with Ludoevaluación, an alternative strategy to traditional assessment, which takes advantage of the benefits provided by Information and Communication Technologies (ICT) and the principles pedagogical aspects of Ludoevaluation. This idea arises due to the fact that in higher education it is evident that the development of evaluative practices focused on qualifying and categorizing students still persists, which is why it is necessary to resignify the entrenched technical strategies and return the gaze to the formative and rewarding sense of formative assessment. That is why the transformation potential that ICT can generate compared to evaluative methodologies is recognized. The research is methodologically framed from a qualitative approach and uses several of the stages that structure the ADDIE and ASSURE instructional

design models. At the end of this study, the results are the construction of pedagogical orientations to be considered from the theoretical, pedagogical, methodological and technical fields for ludoevaluative experiences with the potential to be implemented as support for university assessment processes.

Kew words: Innovation, Assessment, Ludoevaluación, ICT, Higher Education.

1. Introducción

Actualmente, desde una perspectiva general, se encuentran prácticas y dinámicas evaluativas con un sentido instrumental, en las cuales es más importante el conocimiento del estudiante que su desempeño, habilidades, destrezas, actitudes y valores (Rueda, 2013). En este sentido, la evaluación vista y desarrollada desde un enfoque técnico dificulta la formación integral de competencias para la vida. Esta situación debe ser vista como una oportunidad de mejora en el ámbito de la educación superior, dado que repensar las prácticas evaluativas tradicionales, fundamentadas en el paradigma positivista, a evaluaciones de tipo formativo, desde una perspectiva humanista, podría aportar positivamente a los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Desde el presente estudio, se constituye una alternativa que rescate el sentido integral, democrático, ético, gratificante y transformador de la evaluación educativa, desde una perspectiva humanizadora y le apuesta a la mejora y el enriquecimiento de la práctica evaluativa de los docentes universitarios, considerando el aprovechamiento de los principios rectores de la Ludoevaluación, y las bondades que brindan las TIC. Específicamente, se espera fundamentar, diseñar y validar orientaciones pedagógicas que estimulen y promuevan el sentido, propósito y la dinámica de la Ludoevaluación, y que, a futuro, posibiliten desarrollar un aplicativo multimedial que se pueda emplear como guía a los agentes educativos interesados en enriquecer el proceso formativo del estudiantado universitario y generar cambios significativos en las dinámicas evaluativas. De ahí que se plantea la siguiente pregunta problema: ¿Cómo enriquecer las prácticas evaluativas universitarias desde la integración de la Ludoevaluación y las TIC?

Referentes teóricos

1.1. La Ludoevaluación como propuesta de evaluación formativa

Históricamente, la evaluación educativa ha atravesado por diversos momentos que han venido transformando la manera de concebirla y llevarla a cabo en el ámbito educativo; iniciando su abordaje desde la evaluación técnica o instrumental, luego dando paso hacia una evaluación práctica o hermenéutica, y por último, abriéndose camino hacia una evaluación transformadora o sociocrítica (Lukas y Santiago, 2014). Desde una perspectiva general, “evaluar” significa estimar, apreciar, calcular el valor de algo. Luego de realizar una cuidadosa revisión bibliográfica, se ha identificado que existe una marcada tendencia a entender la evaluación desde el

enfoque academicista, es decir, un proceso de medición, contraste y comprobación de resultados en los que se puede verificar los conocimientos que poseen los estudiantes; quienes realizan pruebas estandarizadas o exámenes para demostrar que dominan ciertos saberes, en relación a alguna asignatura o área en específica (Castillo y Cabrerizo, 2010).

Esta situación, en la mayoría de las ocasiones, convierte la evaluación en un momento de competencia, y genera emociones o sensaciones de angustia, estrés, tensión, temor, preocupación, y ansiedad en el estudiante (Gil, 2012). Si la evaluación educativa debe tener sentido para el estudiante y posibilitar la mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje, es necesario resignificar las estrategias evaluativas tradicionales que aún persisten en los establecimientos educativos y están arraigadas en algunos docentes. Ante la necesidad de reconfigurar la esencia de la evaluación desde una propuesta alternativa a la evaluación tradicional, mediada por las TIC, se propone la Ludoevaluación (Borjas, 2013), una forma de evaluar articulada a procesos formativos desde el saber, hacer y sentir del estudiante, enmarcada en el rescate del sentido humano, significativo, y gratificante de la evaluación, para valorar avances y retrocesos, en un ambiente de aprendizaje lúdico, democrático, y significativo.

1.2. Integración formativa de la Evaluación y las TIC

Conviene subrayar que, en el camino hacia la construcción de escenarios evaluativos con sentido y formativo, los docentes no sólo se enfrentan a ciertos temores y prevenciones en torno a la reconfiguración de sus visiones respecto a la evaluación y su dinámica en el aula, sino también respecto a las innovaciones educativas de nuestros días, y más aún si ellas involucran las TIC. Existe un gran potencial de transformación que estas tecnologías pueden aportar a las maneras de organizar la enseñanza, el aprendizaje, y los ambientes de aprendizaje y de evaluación, no obstante, hay que ser muy cuidadosos para no correr el riesgo de utilizarlos como nuevos medios para transmitir contenidos y reproducir enfoques tradicionales (Borjas, Astorga y Cruz, 2018).

En suma, consideramos que, desde esta investigación, se visiona un futuro apoyo que posibilitará a los agentes educativos, planificar, implementar y valorar experiencias evaluativas democráticas, significativas y formativas, mediadas por las TIC; las cuales guardan correspondencia con las particularidades y necesidades sentidas de los actores del proceso evaluativo. Esto podría llegar a ser posible, mediante la Ludoevaluación permeada por mediaciones tecnológicas, como una vía alterna a la evaluación tradicional, la cual se orienta por los principios rectores de Lúdica, Autoconocimiento, Motivación, Aprendizaje, Cooperación, Diálogo, y Libertad (Borjas, 2013).

2. Metodología

La investigación es de corte cualitativo y en este sentido busca, en palabras de Hernández, Fernández y Baptista (2014) “comprender la perspectiva de los participantes acerca de los fenómenos que los rodean, profundizar en sus experiencias, perspectivas, opiniones y significado” (p. 364). En ese sentido, se pretendía reconocer y comprender visiones, emociones y apreciaciones de estudiantes y docentes inscritos en una asignatura de dos universidades de la región caribe colombiana en relación a las dinámicas, eventos, y prácticas evaluativas que tienen lugar en el aula, a partir de su participación en experiencias ludoevaluativas mediadas por TIC. De la interpretación y el análisis que realizó el equipo investigador sobre las observaciones experiencias sentidas por los participantes, se crearon orientaciones pedagógicas dirigidas a docentes universitarios que se interesaran en mejorar y reconfigurar su pensar, sentir y actuar frente a la evaluación educativa.

Como técnicas e instrumentos se consideraron la revisión documental (Hernández, Fernández & Baptista, 2014) que ayudó a revisar información sobre los elementos de evaluación, ludoevaluación e integración de las TIC en los procesos evaluativos y elaborar el fundamento teórico, conceptual, y metodológico de la investigación. A través de la encuesta (Hamodi, López y López, 2015) fue posible reconocer las percepciones, preferencias y emociones de estudiantes, y las visiones y prácticas evaluativas de docentes de Educación Superior de la Región Caribe, quienes participaron en diferentes experiencias ludoevaluativas. Mediante la entrevista abierta no estructurada (Vargas, 2012) se logró recabar información y conocer visiones de los docentes y estudiantes de las universidades donde se aplicaron las experiencias, los aprendizajes construidos y clarificados posterior a dichas experiencias, y aquellos elementos que se podrían mejorar para futuros eventos de este tipo. Desde el panel de expertos (Hamodi, López y López, 2015) se contó con el apoyo y la lectura crítica de profesionales con trayectoria y experticia en el tema de la evaluación, la ludoevaluación y la articulación de las TIC a los procesos evaluativos, quienes emplearon una rejilla de evaluación para valorar la calidad del contenido.

La investigación también se apoyó en las fases de los modelos ADDIE y ASSURE, cuya selección estuvo motivada por su sentido interactivo, constructivista, y participativo, la atención a las necesidades y particularidades de los estudiantes y el uso pedagógico de tecnologías y evaluación formativa en sus procesos (Belloch, 2013). Si bien estos modelos están constituidos por distintas fases, en esta investigación se seleccionaron aquellas correspondientes a las características y necesidades particulares de la misma; esto es, siendo entonces fundamentación, diseño y validación.

3. Resultados y análisis

Una vez finalizado el estudio, se logró gestar como hallazgos y productos la elaboración de orientaciones pedagógicas relacionadas con la Ludoevaluación desde aspectos teóricos-pedagógicos, didácticos y metodológicos y tecnológicos, que se comparten a continuación:

3.1. Aspectos teóricos-pedagógicos a considerar:

- Los eventos ludoevaluativos, además de lúdicos, deben tener una intención pedagógica. Se debe definir claramente el propósito formativo de estos. Evite realizar eventos ludoevaluativos dirigidos a medir, calificar o penalizar el error. Esta es una oportunidad de mejora y cambio. También se emplean instrumentos que dinamizan la recolección de información, reflexión y análisis sobre los aspectos a valorar.
- Durante las experiencias ludoevaluativas, sea un observador atento y realice un acompañamiento permanente e intencionado para impulsar las competencias de los estudiantes hacia mayores niveles de desarrollo.
- Brinde retroalimentación constante y oportuna a los estudiantes en relación con los avances o retrocesos evidenciados en la actividad. Si desea utilizar otra estrategia evaluativa que complemente la ludoevaluación, siéntase en plena libertad de hacerlo.
- Diseñe eventos ludoevaluativos que tengan en cuenta las preferencias, necesidades, talentos y particularidades de los estudiantes. Las experiencias deben ser retadoras y contextualizadas, a fin de posibilitar el despliegue de las capacidades y competencias de los participantes frente a los desafíos que se les presenten.

3.2. Aspectos didácticos y metodológicos a tener en cuenta:

- En las experiencias ludoevaluativas, el tiempo puede variar; por lo tanto, sea flexible y no intente controlar todo en la actividad. Es importante dar lugar al trabajo en equipo, interacción, participación, comunicación, y escucha entre los participantes, sin dejar de lado las actividades de tipo individual. Puede apoyarse en un estudiante o grupo de ellos para pensar, diseñar y desarrollar las experiencias ludoevaluativas.
- Al iniciar la experiencia se recomienda realizar un diagnóstico. Para ello podrá aplicar los instrumentos vía web, atendiendo a las siguientes indicaciones: Seleccione el programa con el que implementará el instrumento; Descargue el instrumento; Transcriba las preguntas al programa seleccionado; Guarde el enlace del instrumento para enviarlo oportunamente a los estudiantes. Antes de remitirlo, realice una prueba para cerciorarse de que este no presente fallas; El instrumento puede ser diligenciado desde la institución educativa, la casa o cualquier lugar que permita conectarse a internet. En este sentido, se debe

verificar que todos los estudiantes tengan acceso a dicha red; Cuando los estudiantes hayan diligenciado el instrumento, ingrese al programa seleccionado para visualizar, sistematizar y analizar los resultados en un informe de resultados; y Comparta los resultados con los estudiantes.

- Para la reflexión docente: Si diligencia el instrumento en un formato físico: descargue el instrumento; imprima el formato descargado; y responda los ítems que este plantea. Si emplea el instrumento vía web: seleccione el programa con el que realizará el instrumento en línea; descárguelo; transcriba las preguntas al programa seleccionado; guarde el enlace para abrirlo oportunamente el día que vaya a diligenciarlo y realice una prueba para cerciorarse de que no presente fallas; y cuando haya diligenciado el instrumento, ingrese al programa seleccionado para visualizar, reflexionar y analizar sobre el contenido de los resultados. Para el alistamiento: realícelo con una semana de anticipación. Puede emplear un cronograma en el cual organice y establezca la relación entre fechas, materiales, lugar, tareas, etc. De igual manera, podrá usar una lista de chequeo para verificar si cuenta con el material necesario. Para la aplicación: puede elaborar el consentimiento informado de manera física o digital, siguiendo las orientaciones descritas desde el inicio.

3.3. Aspectos tecnológicos a tener presente:

- Verificar el funcionamiento de los equipos o herramientas TIC a emplear en la experiencia, para que esta no sea interrumpida por falta o fallas de alguno de estos. Emplee herramientas o equipos tecnológicos que maneje y conozca o en su defecto, puede capacitarse para utilizarlas adecuadamente durante la experiencia. Puede implementar los instrumentos vía web para facilitar su diligenciamiento y posterior análisis. También, en formato físico, previendo una falla técnica. Brinde a los estudiantes la posibilidad de hacer uso ético y pedagógico de distintos recursos o herramientas tecnológicas. Seleccione TIC y RED idóneos, atractivos e interactivos para las actividades. Sea crítico al momento de discriminarlas y elegir las. En el caso de presentarse alguna dificultad o inconveniente con una herramienta tecnológica, mantenga la calma, y siempre cuente con un plan B.
- Al elaborar las orientaciones pedagógicas se pueden ratificar los siguientes postulados: Cuando nos movemos en el contexto de la evaluación del aprendizaje del estudiante, apremia apuntarle al propósito de la educación, que es finalmente generar el desarrollo integral del ser humano que se está formando. En esa lógica de formación, resulta desfavorable aplicar fórmulas cuantitativas en procesos de desarrollo ligados al tema de la persona, quien está construyendo competencias para una vida plena y feliz. En ese sentido, la evaluación debería estar permeada por enfoques prácticos y emancipadores, y evitar ser pensada desde un manejo instrumental que responda a la eficiencia y la eficacia (Sánchez, 2013). Evaluar los aprendizajes de los estudiantes universitarios demanda adoptar una perspectiva humanizadora, plácida y holística; sensible a sus particularidades y preferencias; centrada en sus

desempeños y potencialidades; comprometida con jalonar los niveles de desarrollo de sus competencias; e interesada en acompañarlos en el camino hacia el reconocimiento de su propio ser y la construcción de una realidad que lo dignifique plenamente.

- La formación docente, en términos de competencia pedagógica y tecnológica, constituye un elemento fundamental para tomar distancia de enfoques bancarios, pues evaluar el aprendizaje de los estudiantes con el apoyo de una mediación tecnológica implica abrirse camino hacia dinámicas y estrategias evaluativas integrales, atractivas, críticas, participativas, flexibles, dialógicas, orientadoras, interactivas, situadas y con sentido; apostándole así a regular los procesos de enseñar, aprender y evaluar.

4. Conclusiones

- La ludoevaluación es una alternativa a la evaluación tradicional, por medio de la cual se le brinda al estudiante, no solo la posibilidad de ser parte activa en la construcción de su proceso evaluativo, sino también las estrategias que le permiten mejorar su aprendizaje y superar sus dificultades teniendo en cuenta su propia experiencia, la de sus pares y sus docentes (Borjas, 2013).
- La integración de las TIC a las prácticas evaluativas de los docentes es una necesidad inherente a la globalización de los procesos educativos, en este sentido, desde nuestra investigación reconocemos como nuestras las palabras del MEN (2013) cuando afirma que esta integración, viabiliza la innovación de la práctica pedagógica lo que facilita la comprensión y transformación del saber, hacer, y ser del individuo.
- Desaprender prácticas evaluativas cargadas de visiones y actuaciones instrumentales, hacia enfoques liberadores, democráticos y humanistas, no es una tarea sencilla; pero requiere del compromiso y constancia del profesorado para optimizar su actividad profesional y favorecer el desarrollo pleno y feliz del individuo al que se forma. Este es un paso esencial hacia el camino de reivindicar el sentido humano, educativo y gratificante de la evaluación educativa
- El ejercicio de pensar, definir y brindar orientaciones pedagógicas a docentes universitarios, requiere de una cuidadosa búsqueda, análisis, y reflexión que posibilite integrar los ejes TIC-ludoevaluación de una forma atractiva y pedagógica, que pueda enriquecer y potencializar el desarrollo profesional docente y la formación holística del estudiante

5. Referencias

- Belloch, C. (2013). Modelos de Diseño Instruccional [mensaje en un blog]. Recuperado el 1 de febrero de 2017, a partir de <http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA4.wiki?1>
- Borjas, M. (2013). La ludoevaluación en la Educación Infantil. Más que un requisito, un asunto serio. Colombia: Universidad del Norte

- Borjas, M., Astorga, C. y Cruz, P. (2018). La vieja visión de la nueva evaluación: Contradicciones de la evaluación en el siglo XXI. *Revista ESPACIOS*, 39(17), 1. Recuperado de <http://w.revistaespacios.com/a18v39n17/18391701.html#uno>
- Castillo, S. y Cabrerizo, J. (2010). *Evaluación educativa de aprendizajes y competencias*. Madrid: Pearson Educación
- Gil, J. (2012). La evaluación del aprendizaje en la Universidad según la experiencia de los estudiantes. *Estudios sobre Educación*, 22, 133-153. Recuperado de <http://dadun.unav.edu/bitstream/10171/22636/2/ESE22-07-Gil-Flores.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C. & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.
- Hamodi, C., López, V. y López, A. (2015). Medios, técnicas e instrumentos de evaluación formativa y compartida del aprendizaje en educación superior. *Perfiles educativos*, 37(147), 146-161. Recuperado el 1 de febrero de 2017, a partir de <http://www.scielo.org.mx/pdf/peredu/v37n147/v37n147a9.pdf>
- Lukas, J. y Santiago, K. (2014). *Evaluación educativa*. Recuperado de <http://site.ebrary.com/lib/unortesp/reader.action?docID=11028733>
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Competencias TIC para el Desarrollo Profesional Docente*. Recuperado el 8 de febrero de 2017, a partir de http://www.colombiaaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articulos-318264_recurso_tic.pdf
- Rueda, M. (2013). *La evaluación educativa: análisis de sus prácticas*. México: UNAM. Recuperado el 1 de febrero de 2017, a partir de https://books.google.com.mx/books?id=IJcos6TQn3IC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=falseSánchez
- Sánchez, T. (2013). La evaluación educativa como dispositivo de constitución de sujetos. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 11(2), 755-767. Recuperado el 1 de febrero de 2017, a partir de <http://www.redalyc.org/pdf/773/77329818021.pdfTague>
- Vargas, I. (2012). La entrevista en la investigación cualitativa: nuevas tendencias y retos. *Revista calidad de educación superior*, 3(1), 119-139. Recuperado el 01 de febrero de 2017. Recuperado de <http://investiga.uned.ac.cr/revistas/index.php/revistacalidad/article/view/436/331>