

MEMORIA FINAL INNOVA¹
COMPROMISOS Y RESULTADOS PROYECTOS
DE INNOVACIÓN Y MEJORA DOCENTE
2024/2025

Identificación del proyecto	
Código	sol-202400284920-tra
Título	Desarrollo de competencias digitales a través de la e-evaluación participativa.
Responsable	Nicolás Ponce González

1. Describa los resultados obtenidos a la luz de los objetivos y compromisos que adquirió en la solicitud de su proyecto. Incluya tantas tablas como objetivos contempló.

Objetivo nº 1	Formar al profesorado en el uso de tecnologías digitales para la e-evaluación
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Revisión teórica de los principales referentes teóricos relacionados con el uso de las Technology Enhanced Assessment.</i> <i>Desarrollo de un curso de formación (8 horas) para los docentes miembros del proyecto. Implementación de la e-evaluación en el aula: diseñando y aplicando la evaluación participativa con el entorno EvalCOMIX-FLOASS.</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>Se realizó una revisión teórica de los principales referentes teóricos relacionados con el uso de las Technology Enhanced Assessment (TEA).</i> <i>Se identificaron y analizaron distintos marcos y enfoques teóricos que sustentan la incorporación de tecnologías en los procesos de evaluación educativa. La búsqueda bibliográfica se ha orientado a publicaciones de alto impacto, a través de revistas indexadas en Q1 y Q2, así como repositorios institucionales, garantizando de este modo la calidad de las bases teóricas utilizadas. También se recopiló y seleccionó la documentación y referentes facilitados por los miembros equipo del proyecto con más experiencia en la temática.</i> <i>Esta labor permitió recopilar enfoques claves que han orientado la evolución de la e-evaluación en el ámbito</i>

¹ Esta memoria no debe superar las 6 páginas.

	<i>educativo, lo que formó parte de la base conceptual sobre la cual se diseñó posteriormente el curso de formación docente. Las referencias emergentes se recopilaron en el software de gestión bibliográfico Menedley. La evidencia puede encontrarse en el Anexo 1.</i> <i>Del análisis emergió la conclusión de que las de las Technology Enhanced Assessment se sustentan en teorías constructivistas, marcos de evaluación auténtica y modelos de aceptación tecnológica. Esta revisión sirvió como punto de partida para el diseño y la puesta en marcha del curso de formación docente de los miembros del proyecto, orientado a la implementación de la e-evaluación participativa mediante el entorno EvalCOMIX-FLOASS.</i> <i>Se diseñó y aplicó la formación denominada Implementación de la e-evaluación en el aula: diseñando y aplicando la evaluación participativa con el entorno EvalCOMIX-FLOASS. Para concretar la fecha de la misma se utilizó un doodle para concertar la fecha que se ajustara a los horarios de los miembros de proyecto. Dando como fecha límite para respuesta de la misma el lunes 7 de septiembre. La parte presencial del curso se realizó el 10 de octubre, de 12 a 15 atendiendo a la disponibilidad de la mayoría de participantes en el proyecto. El correo de la convocatoria se puede encontrar en el Anexo 2. Tanto las 3 horas de formación síncrona como las 5 horas asíncronas se desarrollaron en el campus virtual creado para dicha formación. En el Anexo 3 se puede encontrar el desglose del curso. El programa del curso se incluye en el Anexo 4 y la presentación utilizada para el seguimiento de la parte teórica del curso se expone en el Anexo 5.</i>
Objetivo nº 2	Concretar modo de implementación de la e-evaluación participativa del estudiantado para cada una de las asignaturas. Realizar una comparativa de cada uno de los casos.
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	Cada docente definirá el modo en el que aplicará la e-evaluación participativa a través de tecnologías digitales integradas en el diseño de su asignatura, definiendo las tareas en las que se aplicará la evaluación y concretando competencias digitales a desarrollar por parte del alumnado, el momento de desarrollo, y los resultados esperados de las mismas, además de especificar la modalidad o modalidades de evaluación participativa a emplear, coevaluación, autoevaluación y/o evaluación entre iguales.

	Registro de los diseños propuestos por el profesorado participante que permita la elaboración de un documento en el que se presenten los aspectos similares y diferentes de cada propuesta. Este documento será compartido con todo el profesorado participante a través de una plataforma de trabajo colaborativa (Google Drive).
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>Para dar cumplimiento al objetivo de concretar los modos de implementación de la e-evaluación participativa, se utilizó un documento de trabajo compartido (Google Docs) que partió de una plantilla. En esta se facilitó un listado basado en el Marco para las Competencias Digitales de la Ciudadanía (DigComp 2.2), presentando sus 21 competencias organizadas por áreas como referencia para el diseño. Adicionalmente, se incorporó una nueva área, la 6: Aprendizaje autónomo y empoderamiento, con competencias adaptadas del European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu), dado su vínculo con la evaluación como aprendizaje. En este documento, el profesorado participante diseñó y detalló su propuesta para cada asignatura, facilitando un entorno colaborativo donde podían consultar y enriquecerse con las ideas de sus compañeros en tiempo real. Se adjunta a la memoria el documento cumplimentado (Anexo 6).</i> <i>Cabe señalar que, atendiendo a su reconocida trayectoria en la materia, tres de los participantes desempeñaron un rol de mentoría experta. Su labor consistió en supervisar el proceso y ofrecer retroalimentación cualificada, por lo que su participación no requirió la cumplimentación directa del documento.</i> <i>El análisis de las experiencias de e-evaluación participativa desarrolladas en las distintas asignaturas muestra una diversidad de enfoques tanto en los momentos de realización de las tareas como en los medios, técnicas e instrumentos utilizados. En lo que respecta al momento de realización, en varias asignaturas las tareas se concentran en un único momento final, especialmente en las pruebas comprensivas de carácter global, donde el alumnado debe demostrar de manera individual los aprendizajes adquiridos. Sin embargo, también se identifican propuestas que distribuyen la evaluación en fases intermedias y finales, como sucede en proyectos de investigación o presentaciones orales, lo que permite un seguimiento más procesual del aprendizaje. En algunos casos, como en la asignatura de Observación Sistemática y Análisis de Contexto, la evaluación se despliega de forma más</i>

	<i>completa, con instancias iniciales, intermedias y finales, favoreciendo una retroalimentación constante.</i> <i>En relación con los medios de evaluación, los documentos escritos constituyen el recurso más habitual, incluyendo informes, proyectos de investigación o diseños de trabajos de fin de grado. A ellos se suman las presentaciones orales y productos digitales, como páginas web, vídeos o cursos en Moodle, que aportan variedad y permiten valorar competencias vinculadas al uso de herramientas tecnológicas. Asimismo, las pruebas comprensivas globales se mantienen como un medio importante, especialmente en tareas finales orientadas a la aplicación de conocimientos en la resolución de casos.</i> <i>Respecto a las técnicas e instrumentos empleados, predomina el análisis de documentos y producciones, sustentado en rúbricas y escalas de valoración específicas que permiten objetivar los criterios de evaluación. En actividades prácticas, como las relacionadas con el diseño de páginas web o la creación de materiales audiovisuales, la observación directa y las listas de control cobran mayor relevancia. En el caso de las pruebas escritas, se aplican escalas estandarizadas que valoran la calidad, coherencia y pertinencia de las respuestas.</i> <i>Finalmente, las modalidades de evaluación combinan diferentes enfoques. La evaluación docente está presente en todos los casos como elemento vertebrador del proceso, mientras que la autoevaluación aparece con fuerza como vía para promover la reflexión crítica y la autorregulación del aprendizaje. La evaluación entre iguales se emplea sobre todo en tareas grupales, donde la colaboración y el juicio compartido enriquecen la experiencia. En menor medida, la coevaluación también se incorpora en algunas asignaturas, como en las vinculadas a la gestión de proyectos, donde resulta especialmente útil para valorar el trabajo colectivo.</i> <i>El análisis de las propuestas de e-evaluación, a la luz del Marco para las Competencias Digitales de la Ciudadanía (DigComp 2.2) y del Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores (DigCompEdu), revela un claro enfoque en determinadas áreas. Las competencias más fortalecidas son las relativas a la Comunicación y Colaboración Digital, potenciadas por el uso de herramientas compartidas y la evaluación entre iguales, y la Creación de Contenido Digital, visible en la diversidad de productos solicitados. Del mismo modo, las tareas de investigación y el fuerte componente de autoevaluación</i>
--	--

	<i>promueven de manera destacada la Información y Alfabetización Mediática y el Aprendizaje Autónomo y Empoderamiento. En contraste, las competencias vinculadas a la Seguridad, como la protección de datos, y a la Resolución de Problemas, en particular la resolución de problemas técnicos, no fueron abordadas de forma explícita, al no constituir un objetivo directo en los diseños de evaluación presentados.</i>
--	---

Objetivo nº 3		Aplicar el diseño de e-evaluación participativa															
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Desarrollar el proceso de e-evaluación participativa mediante tecnologías digitales, como el entorno EvalCOMIX-FLOASS, en las asignaturas implicadas en el proyecto. La puesta en práctica de cada diseño deberá implicar la e-evaluación participativa a través de tecnologías digitales.</i>																
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>Tras la consecución de los dos primeros objetivos del proyecto, centrados en la fundamentación y el diseño, se dio paso a la fase de implementación. En esta etapa, cada docente aplicó la metodología de e-evaluación participativa en su respectiva docencia. A continuación, se detallan las asignaturas que formaron parte de este proceso:</i> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Asignatura</th><th>Grado/Máster</th><th>Profesorado</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Avances y tendencias en la evaluación del aprendizaje</td><td rowspan="3">Máster en Evaluación e Investigación en Organizaciones y Contextos de Aprendizaje (MEVINAP)</td><td>María Soledad Ibarra Sáiz</td></tr> <tr> <td>Procedimientos y recursos tecnológicos de evaluación</td><td>María Soledad Ibarra Sáiz y Gregorio Rodríguez Gómez</td></tr> <tr> <td>TFM Trabajo Fin de Master</td><td>María Soledad Ibarra Sáiz y Gregorio Rodríguez Gómez</td></tr> <tr> <td>La investigación para la mejora educativa</td><td rowspan="2">Máster en Investigación Educativa Para el Desarrollo Profesional del Docente (IEDPD)</td><td>María Soledad Ibarra Sáiz y Gregorio Rodríguez Gómez</td></tr> <tr> <td>Técnicas e instrumentos para la investigación educativa:</td><td>María Soledad Ibarra Sáiz y Gregorio Rodríguez Gómez</td></tr> </tbody> </table>		Asignatura	Grado/Máster	Profesorado	Avances y tendencias en la evaluación del aprendizaje	Máster en Evaluación e Investigación en Organizaciones y Contextos de Aprendizaje (MEVINAP)	María Soledad Ibarra Sáiz	Procedimientos y recursos tecnológicos de evaluación	María Soledad Ibarra Sáiz y Gregorio Rodríguez Gómez	TFM Trabajo Fin de Master	María Soledad Ibarra Sáiz y Gregorio Rodríguez Gómez	La investigación para la mejora educativa	Máster en Investigación Educativa Para el Desarrollo Profesional del Docente (IEDPD)	María Soledad Ibarra Sáiz y Gregorio Rodríguez Gómez	Técnicas e instrumentos para la investigación educativa:	María Soledad Ibarra Sáiz y Gregorio Rodríguez Gómez
Asignatura	Grado/Máster	Profesorado															
Avances y tendencias en la evaluación del aprendizaje	Máster en Evaluación e Investigación en Organizaciones y Contextos de Aprendizaje (MEVINAP)	María Soledad Ibarra Sáiz															
Procedimientos y recursos tecnológicos de evaluación		María Soledad Ibarra Sáiz y Gregorio Rodríguez Gómez															
TFM Trabajo Fin de Master		María Soledad Ibarra Sáiz y Gregorio Rodríguez Gómez															
La investigación para la mejora educativa	Máster en Investigación Educativa Para el Desarrollo Profesional del Docente (IEDPD)	María Soledad Ibarra Sáiz y Gregorio Rodríguez Gómez															
Técnicas e instrumentos para la investigación educativa:		María Soledad Ibarra Sáiz y Gregorio Rodríguez Gómez															

	diseño, validación y análisis		
	Gestión de Proyectos	Grado en Administración y Dirección de Empresas (Campus de Jerez)	María Soledad Ibarra Sáiz, Gregorio Rodríguez Gómez y Andrea González Elorza
	Diseño y Desarrollo del Currículo II	Grado en Educación Primaria	Mónica López Gil
	Herramientas Informáticas para la Publicación Web (HIPW)	Grado de Márquetin e Investigación de Mercado	Juan Antonio Caballero Hernández
	Tecnología y Publicación en Internet (TPI)	Grado en Publicidad y Relaciones públicas	Rubén Baena Pérez
	El proyecto Educativo en Educación Infantil	Grado de Educación Infantil	Laura Sánchez Calleja
	Gestión de Proyectos	Grado en Administración y Dirección de Empresas (Campus de Algeciras)	María Carmen Molinero Roca
	Observación Sistemática y Análisis de Contexto (grupos A y C)	Grado en Educación Infantil	María Carmen Molinero Roca
	Diseño y Desarrollo del Currículo I	Grado en Educación Primaria	Amelia Morales Ocaña
	Tratamiento Educativo de las Diferencias de Aprendizaje	Grado de Educación Primaria	Francisco Javier Amores Fernández
	Innovación e Investigación Educativa (grupo C)	Grado de Educación Primaria	Miguel Ángel Gómez Ruíz y Andrea

			González Elorza
	Procedimientos y Recursos Tecnológicos de Evaluación	Máster en Evaluación e Investigación en Organizaciones y Contextos de Aprendizaje (MEVINAP)	Miguel Ángel Gómez Ruíz
	Historia y Corrientes Educativas en la Enseñanza Primaria	Grado de Educación Primaria	Sara Mariscal Vega
	La Evaluación Participativa como Estrategia para Aprender a Aprender	Máster en Investigación Educativa Para el Desarrollo Profesional del Docente (IEDPD)	Jaione Cubero Ibáñez
	Técnicas avanzadas e instrumentos para la recogida de información	Máster en Evaluación e Investigación en Organizaciones y Contextos de Aprendizaje (MEVINAP)	Jaione Cubero Ibáñez
	Observación Sistemática y Análisis de Contexto (grupo B)	Grado en Educación Infantil	Nicolás Ponce González
	Innovación e Investigación Educativa (grupo A y B)	Grado de Educación Primaria	Nicolás Ponce González
	Gestión de Proyectos	Grado en Administración y Dirección de Empresas (Campus de Cádiz)	Nicolás Ponce González
	Metodología de Investigación en Educación	Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato,	Nicolás Ponce González
	Innovación Docente e Iniciación a la		Nicolás Ponce González

	Investigación Enseñanza de las Ciencias Sociales y Orientación	Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas	
--	--	---	--

Objetivo nº 4	Evaluar la percepción del profesorado sobre el impacto de la e-evaluación participativas en el desarrollo de sus competencias digitales
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Revisión teórica de los principales referentes teóricos relacionados con las competencias digitales. Elaboración de cuestionario para el profesorado. Aplicación del cuestionario al profesorado.</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>Para alcanzar el presente objetivo, y de acuerdo con las actividades previstas, se procedió a la elaboración y aplicación del cuestionario Percepción del Profesorado sobre el Impacto de la e-evaluación Participativa en el Desarrollo de sus Competencias Digitales (PPIPDCD). A continuación, se detallan las actividades realizadas para tal fin:</i> <i>Se realizó una revisión teórica con el propósito de identificar un marco de referencia que permitiera elaborar un cuestionario orientado a medir la percepción del profesorado universitario sobre sus competencias digitales.</i> <i>En este trabajo se analizaron distintos modelos y enfoques conceptuales que sustentan la integración de tecnologías en los procesos de evaluación educativa. La búsqueda bibliográfica se centró en publicaciones de alto impacto, priorizando revistas indexadas en Q1 y Q2, así como repositorios institucionales, lo que aseguró la solidez de los fundamentos teóricos empleados.</i> <i>Además, se incorporó documentación y aportes entregados por los integrantes más experimentados del equipo del proyecto, lo que contribuyó a enriquecer la base conceptual utilizada. Las referencias identificadas se organizaron y guardaron utilizando el software de gestión bibliográfica Mendeley. La documentación correspondiente se puede consultar en el Anexo 7.</i> <i>El cuestionario inicial constaba de siete preguntas sociodemográficas cerradas. Disponía de un total de 25 ítems distribuidos en seis dimensiones alineadas con las 6 áreas de competencias del marco de competencias</i>

	digitales para educadores, DigCompEdu (Compromiso profesional, Contenidos Digitales, Enseñanza y Aprendizaje, Evaluación y Retroalimentación, Empoderamiento de los Estudiantes, Desarrollo de la Competencia Digital de los Estudiantes) e incluye una escala de valoración tipo Likert de 10 puntos. Se solicitaba a los participantes que indicaran su grado de acuerdo con una serie de afirmaciones que abordan diferentes aspectos de sus competencias digitales y los efectos percibidos de la e-evaluación participativa en su práctica docente. También incluía una pregunta abierta para conocer las principales limitaciones que habían encontrado a la hora de utilizar la e-evaluación participativa. Para la validación de constructo del mismo se aplicó un juicio de expertos en el que participaron un total de 6 expertos, de los 17 contactados para la citada labor. Entre los perfiles profesionales se encuentran expertos en metodología de investigación educativa, expertos en evaluación en educación superior, expertos en uso de nuevas tecnologías en educación superior, expertos en el desarrollo de competencias digitales en educación superior. El instrumento utilizado para la validación de juicio de expertos se encuentra en el Anexo 8. Cada una de las preguntas del cuestionario se valoró en relación a su, claridad, coherencia y relevancia. También se analizó la suficiencia de cada una de las dimensiones del instrumento. Estos aspectos fueron valorados por los expertos de 1 a 4 en función al nivel de cumplimiento de cada criterio. Se analizaron los comentarios y sugerencias de los expertos, identificando áreas de mejora y posibles modificaciones. Basándonos en la retroalimentación de los expertos, se realizaron los siguientes cambios en el cuestionario: <u>Ítems unificados o eliminados:</u> - El ítem 3 fue unificado con el ítem 1 debido a la recomendación del Experto 1, combinando dos preguntas en una sola para mejorar la eficiencia del cuestionario. - Se eliminó el ítem 17, por obtener puntuaciones bajas en relevancia y coherencia (2.75 y 2.5 respectivamente). <u>Ajustes en la redacción:</u> - Se realizaron ajustes en la redacción de varios ítems para mejorar la claridad y precisión. Por ejemplo, se añadieron paréntesis en algunas preguntas para hacerlas más claras y comprensibles, siguiendo la recomendación del Experto 1 y el Experto 3 - Se hicieron modificaciones para asegurar que el lenguaje utilizado fuera claro y accesible para todos los participantes, evitando jerga técnica innecesaria.
--	---

	<u><i>Inclusión de nuevos ítems</i></u> - Se añadieron preguntas sociodemográficas como el nivel de familiaridad previo con el uso de tecnologías digitales en evaluación y la frecuencia de uso de tecnologías digitales en la práctica docente antes de implementar la e-evaluación participativa. - Se incluyeron nuevos ítems para asegurar una cobertura más completa de todas las dimensiones relevantes de las competencias digitales del profesorado. Por ejemplo, se añadieron ítems para evaluar la reflexión de los estudiantes y la comunicación y colaboración digital, basándose en los comentarios de los expertos. <u><i>Cambios en la estructura:</i></u> - Se realizaron cambios en la estructura del cuestionario para mejorar el flujo y la coherencia general. Esto incluyó la reorganización de las preguntas para asegurar que cada sección se centrara claramente en una dimensión específica de las competencias digitales. - Se eliminó la necesidad de desglosar ciertas categorías que no se consideraron pertinentes para la investigación, como la experiencia previa en e-evaluación participativa. <u><i>Ajustes en la escala de valoración:</i></u> - Aunque la escala de valoración tipo Likert de 10 puntos se mantuvo, se proporcionaron instrucciones más claras sobre cómo utilizar la escala, asegurando que los participantes entendieran cómo indicar su grado de acuerdo con cada afirmación. La validación por juicio de expertos resultó en un instrumento más refinado y relevante con una mayor claridad y coherencia en la medición de las percepciones del profesorado sobre sus competencias digitales. Posteriormente se aplicó una prueba piloto a un total de 9 profesores de universidad, para pedirles que valoraran de uno a diez el grado de comprensión de cada uno de los ítems del cuestionario. Tomando como criterio puntuaciones medias inferiores a ocho podrían considerar tiene problemas de comprensión, y puntuaciones medias inferiores a cinco implicarían la eliminación del ítem. También se tomó como criterio la variabilidad de respuesta con desviaciones estándar superiores a 2. El cuestionario no sufrió modificaciones tras la prueba piloto. Se solicitó a través del correo electrónico al profesorado participante en el proyecto que cumplimentara el mismo una vez finalizada su experiencia con la implementación de la e-evaluación participativa. El cuestionario se aplicó a través de la plataforma Google Forms, el mismo se encuentra disponible en el Anexo 9.
--	--

Objetivo nº 5	Evaluar la percepción de los estudiantes sobre el impacto de la e-evaluación participativas en el desarrollo de sus competencias digitales
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Revisión teórica de los principales referentes teóricos relacionados con las competencias digitales. Elaboración del cuestionario para el alumnado. Aplicación del cuestionario al alumnado.</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>Para alcanzar el presente objetivo, y de acuerdo con las actividades previstas, se procedió a la elaboración y aplicación del cuestionario Percepción de los y las estudiantes sobre el Impacto de la e-evaluación Participativa en el Desarrollo de sus Competencias Digitales (PEIPDCD). Para su fundamentación teórica, se partió de la revisión de referentes ya realizada en el objetivo 4, adaptando los marcos conceptuales a las características del alumnado. A continuación, se detalla el proceso seguido para tal fin:</i> <i>El cuestionario inicial constaba de diez preguntas sociodemográficas cerradas. Disponía de un total de 17 ítems distribuidos en seis dimensiones alineadas con las 4 áreas de competencias del marco de competencias digitales de la ciudadanía, DigComp 2.2 (Compromiso profesional, Contenidos Digitales, Enseñanza y Aprendizaje y, Evaluación y Retroalimentación) además se añadió la dimensión Aprendizaje Autónomo y Empoderamiento, dado su vinculación con la evaluación como aprendizaje, aspecto esencial en el enfoque de la e-evaluación participativa. Esta dimensión ha sido adaptada del Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores (DigComEdu). El instrumento incluye una escala de valoración tipo Likert de 10 puntos, en la que se les pedía a los participantes que indicaran su grado de acuerdo con una serie de afirmaciones que abordan diferentes aspectos sobre sus competencias digitales y los efectos percibidos de trabajar a través de la e-evaluación participativa. El cuestionario contaba además con tres cuestiones abiertas orientadas a la reflexión de la experiencia de la e-evaluación participativa y la influencia de esta en sus competencias digitales.</i> <i>Para la validación de constructo del mismo se aplicó un juicio de expertos en el que participaron un total de 6 expertos, de los 17 contactados para la citada labor. Entre los perfiles profesionales se encuentran expertos en</i>

	metodología de investigación educativa, expertos en evaluación en educación superior, expertos en uso de nuevas tecnologías en educación superior, expertos en el desarrollo de competencias digitales en educación superior. El instrumento utilizado para la validación de juicio de expertos se encuentra en el Anexo 10. Cada una de las preguntas del cuestionario se valoró en relación a su, claridad, coherencia y relevancia. También se analizó la suficiencia de cada una de las dimensiones del instrumento. Estos aspectos fueron valorados por los expertos de 1 a 4 en función al nivel de cumplimiento de cada criterio. Se analizaron los comentarios y sugerencias de los expertos, identificando áreas de mejora y posibles modificaciones. Basándonos en la retroalimentación de los expertos, se realizaron los siguientes cambios en el cuestionario: <u>Ajustes en la Redacción:</u> - Se añadieron paréntesis para concretar el significado de algunas preguntas, como en la pregunta 1, donde se especifica "(correo, foros...)" después de mencionar "Moodle". - Se hicieron modificaciones para asegurar que el lenguaje utilizado fuera claro y accesible para todos los participantes, evitando jerga técnica innecesaria. <u>Inclusión de Nuevos Ítems:</u> - Se incluyeron nuevos ítems para asegurar una cobertura más completa de todas las dimensiones relevantes de las competencias digitales de los estudiantes. Por ejemplo, se añadieron ítems para evaluar la reflexión de los estudiantes y la comunicación y colaboración digital, basándose en los comentarios de los expertos. - Se añadieron preguntas sociodemográficas como el nivel de familiaridad previo con el uso de tecnologías digitales en evaluación y la frecuencia de uso de tecnologías digitales en la práctica docente antes de implementar la e-evaluación participativa. <u>Cambios en la Estructura:</u> -Se realizaron cambios en la estructura del cuestionario para mejorar el flujo y la coherencia general. Esto incluyó la reorganización de las preguntas para asegurar que cada sección se centrara claramente en una dimensión específica de las competencias digitales. -Se eliminó la necesidad de desglosar ciertas categorías que no se consideraron pertinentes para la investigación, como la experiencia previa en e-evaluación participativa. <u>Ajustes en la Escala de Valoración:</u> -Aunque la escala de valoración tipo Likert de 10 puntos se mantuvo, se proporcionaron instrucciones más claras sobre
--	---

	cómo utilizar la escala, asegurando que los participantes entendieran cómo indicar su grado de acuerdo con cada afirmación. <u>Cambios en la Dimensión de Empoderamiento de los Estudiantes:</u> -Se movió el ítem 5 ("Enseñanza: La e-evaluación participativa ha fomentado mi participación activa y toma de decisiones en el proceso de aprendizaje") a la dimensión de Empoderamiento de los Estudiantes. <u>Nueva Dimensión: Desarrollo de la Competencia Digital de los Estudiantes:</u> -Se añadió una nueva dimensión llamada "Desarrollo de la Competencia Digital de los Estudiantes" con los siguientes ítems: Ítem 14: Información y Alfabetización Mediática: He mejorado mi capacidad para buscar, evaluar y utilizar información de fuentes digitales. Ítem 15: Comunicación y colaboración Digital: He desarrollado mis habilidades para comunicarme y colaborar de manera efectiva a través de plataformas digitales. Ítem 16: Creación y contenido digital: He mejorado mi capacidad para crear y compartir contenido digital de forma responsable. Ítem 17: Resolución de problemas digitales: He desarrollado mis habilidades para resolver problemas técnicos y aplicar mis conocimientos digitales a nuevas situaciones. Estos cambios aseguran que el cuestionario sea una herramienta válida y confiable para evaluar el impacto de la e-evaluación participativa en el desarrollo de las competencias digitales de los estudiantes, reflejando fielmente las competencias digitales en el contexto de la educación digitalizada Posteriormente se aplicó una prueba piloto a un total de 51 estudiantes de universidad, para pedirles que valoraran de uno a diez el grado de comprensión de cada uno de los ítems del cuestionario. Tomando como criterio puntuaciones medias inferiores a ocho podrían considerar tiene problemas de comprensión, y puntuaciones medias inferiores a cinco implicarían la eliminación del ítem. También se tomó como criterio la variabilidad de respuesta con desviaciones estándar superiores a 2. El cuestionario no sufrió modificaciones tras la prueba piloto. Se solicitó a través del correo electrónico al estudiantado participante en el proyecto que cumplimentara el mismo una vez finalizada su experiencia con la implementación de la e-
--	--

	<i>evaluación participativa. El cuestionario se aplicó a través de la plataforma Google Forms, el mismo se encuentra disponible en el anexo 11.</i>
Objetivo nº 6	Analizar la percepción de los estudiantes y el profesorado sobre el impacto de la e-evaluación participativas en el desarrollo de sus competencias digitales teniendo en cuenta las posibles diferencias en función del género.
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Recopilación y organización de los datos obtenidos en la aplicación de los cuestionarios aplicados a estudiantes y profesorado. Realización de análisis cuantitativo de los datos a través de análisis descriptivo e inferencial de las respuestas. Además de la comparación de percepciones según el género con la técnica estadística apropiada para detectar posibles diferencias significativas. Realización del análisis cualitativo, mediante codificación y categorización de las respuestas abiertas de los cuestionarios que permita identificar patrones recurrentes de las temáticas emergentes en el proceso de categorización. Se incorporará la perspectiva de género en este análisis examinando las diferencias de las percepciones y experiencias reportadas por hombres y mujeres. Elaboración de un informe con los resultados obtenidos en los análisis realizados.</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>Se recopilaron y organizaron los datos para proceder a su análisis. Los resultados emergentes de los análisis realizados pueden encontrarse en el anexo 12.</i>
Objetivo nº 7	Difundir resultados del proyecto
Actividades que había previsto en la solicitud del proyecto:	<i>Organizar una charla formativa en la Facultad de Ciencias de la Educación Elaborar un borrador de artículo para revistas de investigación educativa con los resultados emergentes del proyecto Presentar comunicaciones a congresos orientados a evaluación, educación, innovación educativa y/o nuevas tecnologías aplicadas en educación</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>Se ha planificado la estrategia para la divulgación de los resultados. El siguiente paso será solicitar a la Facultad de Ciencias de la Educación la organización de una jornada para la difusión de proyectos de innovación docente. Como medida para garantizar la difusión. En caso de que lo la</i>

	<i>misma no tenga lugar, esta se realizará a través del canal YouTube del grupo de investigación EvalFOR los resultados para difusión del proyecto.</i> <i>Además, el borrador del artículo para envío a una revista de investigación educativa se encuentra en su fase inicial de conceptualización. Por el momento, el trabajo se está fundamentando en el análisis detallado del informe de resultados (Anexo 12). A partir de este se profundizará en los aspectos teóricos y estadísticos con el fin de dar difusión a los resultados emergentes del presente proyecto</i> <i>Hasta el momento se ha presentado resultados preliminares en un foro de impacto internacional mediante la presentación de la comunicación “Percepción del Alumnado sobre la Influencia de la e-Evaluación Participativa en sus Competencias Digitales” en el Foro Internacional sobre Evaluación de la Calidad de la Investigación y la Educación Superior (FECIES), celebrado en junio de 2025. La presentación se encuentra en el Anexo 13 y el certificado de presentación de la misma en el Anexo 14.</i>
--	---

2. Realice una breve valoración sobre la influencia del proyecto ejecutado en la evolución de las asignaturas implicadas.

Análisis del impacto de la innovación en las asignaturas relacionadas con el proyecto

El proyecto de innovación docente ha influido de manera muy positiva en la trayectoria de las asignaturas vinculadas. La introducción de la e-evaluación participativa, implementada a través del entorno EvalCOMIX-FLOASS (con certificado AENOR de Adecuación funcional y Mantenibilidad ISO 25000) integrado en el Moodle del Campus virtual de cada asignatura, ha supuesto una transformación metodológica relevante y ha enriquecido la cultura evaluativa tanto del profesorado como del estudiantado. Respecto al profesorado, los resultados apuntan a un cambio hacia una evaluación más reflexiva y crítica en la que el alumnado forma parte del eje central del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Desde la perspectiva del profesorado, el principal impacto del proyecto se ha materializado en una evolución metodológica de las propias asignaturas. La experiencia ha permitido rediseñar las materias para integrar de forma efectiva las tecnologías digitales, situando al alumnado en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje. El informe de resultados evidencia que, gracias a la innovación, en las asignaturas se ha promovido de forma notable la reflexión crítica sobre la práctica docente y se ha fomentado la autonomía y responsabilidad del estudiantado. Además, se han fortalecido los procesos de retroalimentación. Sin embargo, la implementación de estos cambios no ha estado exenta de desafíos: la innovación exigió una inversión temporal elevada y un reajuste organizativo que obligó a replantear la planificación y gestión de las asignaturas implicadas. Pese a ello, la valoración general es que la e-evaluación participativa ha supuesto una oportunidad para reinventar las prácticas evaluativas en la docencia universitaria.

Para el estudiantado, la experiencia ha sido muy enriquecedora, mejorando la calidad de la evaluación, y la retroalimentación recibida. Destacaron la utilidad de los comentarios recibidos para identificar fortalezas y aspectos de mejora. Además, la experiencia de trabajar a través de la e-evaluación participativa ha fomentado nuevas formas de abordar los procesos de enseñanza y aprendizaje, al impulsar la colaboración de espacios digitales y la capacidad de autorregular su aprendizaje.

Las aportaciones recogidas en las reflexiones abiertas revelan que la experiencia fue considerada como algo más que un entrenamiento en el uso de plataformas. El estudiantado reconoció que, además de aprender a manejar herramientas, adquirieron nuevas formas de pensar sobre su propio proceso formativo. La práctica también favoreció el trabajo colaborativo, la comunicación en entornos digitales y la capacidad de autorregular su aprendizaje. Cabe señalar que también se presentaron recomendaciones para mejorar la experiencia, como mayor claridad en las instrucciones y apoyo inicial para afrontar la nueva forma de trabajo, aspectos que ofrecen una valiosa orientación para futuras implementaciones.

En relación a la perspectiva de género, los resultados mostraron diferencias en la forma de valorar la experiencia. Los estudiantes pusieron el énfasis en el dominio técnico de las herramientas y plataformas, mientras que las estudiantes destacaron más el valor de la interacción, la equidad en la evaluación y la comunicación con sus iguales. Esta diversidad de percepciones enriquece la comprensión de los efectos del proyecto, mostrando que la e-evaluación participativa no solo fomenta competencias digitales, sino que también visibiliza diferentes formas de experimentar sus beneficios.

El impacto de la innovación en las asignaturas ha sido positivo. Se ha logrado un avance metodológico que ha beneficiado tanto a docentes, en su función de facilitadores y orientadores en el proceso de aprendizaje, como a estudiantes, en su papel como agentes activos en su propio proceso de aprendizaje. La percepción de los participantes confirma que, en el contexto de las asignaturas analizadas, la e-evaluación participativa ha sido una estrategia que ha permitido el desarrollo de competencias digitales, además del enriquecimiento de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

3. Incluya en la siguiente tabla el número de alumnado matriculado y el de respuestas recibidas en cada opción y realice una valoración crítica sobre la influencia que el proyecto ha ejercido en la opinión del alumnado.

Opinión del alumnado al inicio del proyecto				
Número de alumnado matriculado: 1135				
Número de alumnado que responde : 864				
<i>Valoración del grado de dificultad que cree que va a tener en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
1%	18,6%	63,9%	14%	2,1%
(9 estudiantes)	(161 estudiantes)	(552 estudiantes)	(124 estudiantes)	(18 estudiantes)
Opinión del alumnado en la etapa final del proyecto				

Número de alumnado que responde: 306				
<i>Valoración del grado de dificultad que ha tenido en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
5,6% (17 estudiantes)	32% (98 estudiantes)	57,8% (117 estudiantes)	4,2% (13 estudiantes)	(0,3%) 1 estudiante
<i>Los elementos de innovación y mejora docente aplicados en esta asignatura han favorecido mi comprensión de los contenidos y/o la adquisición de competencias asociadas a la asignatura</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
0% (0 estudiantes)	1,6% (5 estudiantes)	13% (42 estudiantes)	63,7% (195)	20,6% (63 estudiantes)
En el caso de la participación de profesorado invitado				
<i>La participación del profesorado invitado ha supuesto un gran beneficio en mi formación</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión del alumnado				
Para la valoración crítica que aquí se expone, se agruparon las respuestas relativas a la dificultad de la asignatura en tres franjas: baja, media y alta, confrontando la percepción inicial con la final al término del proyecto. En la primera medición (n=864), alrededor de una quinta parte del estudiantado (19,6%) catalogó la dificultad como baja, más de dos tercios (65,9%) la situó en un nivel intermedio y poco más de un sexto (16,1%) la consideró elevada. En contraste, al cierre del proyecto (n=306), el panorama se modificó: un 32,3% percibió la asignatura como poco exigente, casi un 58% la mantuvo en el rango medio y menos de un 10% (9,8%) continuó viéndola con alta complejidad. Dichas cifras evidencian un viraje favorable en la percepción de quienes completaron la encuesta final. Destaca el incremento palpable en quienes calificaron la dificultad como baja (del 19,6% al 32,3%), así como la drástica contracción del grupo que la veía muy exigente (del 16,1% al 9,8%). La franja intermedia sigue siendo mayoritaria, aunque con un leve descenso (del 65,9% al 57,8%), probablemente debido a un desplazamiento de parte del alumnado hacia la categoría baja, efecto que podría vincularse con la implementación de la e-evaluación participativa. Más de cuatro quintas partes de quienes respondieron (84,3%) señalaron que la incorporación de la e-evaluación participativa resultó provechosa y potenció de manera directa su aprendizaje. Ningún estudiante expresó una negativa absoluta frente a esta afirmación. Tal constatación refuerza la idea de que la estrategia no solo mitigó la percepción de dificultad, sino que también fue reconocida como benéfica por una amplia mayoría. No obstante, conviene subrayar un factor de peso: la drástica merma en la tasa de respuesta. La reducción de casi dos tercios de la muestra conlleva un riesgo elevado de sesgo de participación. Es plausible que quienes respondieron al cuestionario final fueran los más implicados, motivados o con vivencias más positivas de la asignatura. Por ende, no se puede extrapolar que la visión de los 558 estudiantes que se abstuvieron de responder coincida con la de los participantes. Este abandono podría relacionarse con el cansancio propio de la etapa final del semestre, además del carácter voluntario de				

la encuesta, lo cual tiende a atraer respuestas de quienes poseen posturas más consolidadas —con frecuencia positivas, aunque no en exclusiva.

En consecuencia, no resulta legítimo afirmar que el proyecto constituyó un éxito para la totalidad del alumnado. Sin embargo, sí puede sostenerse, con mayor rigor, que entre quienes participaron en la medición final la inclusión de la e-evaluación participativa dejó un rastro claramente positivo en su experiencia formativa.

4. Describa las medidas de difusión a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo².

Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud
Ofertar de una charla formativa en la Facultad de Ciencias de la Educación. Presentación de comunicaciones a congresos orientados a evaluación, educación, innovación educativa y/o nuevas tecnologías aplicadas en educación. Redacción de borrador de artículo a revista educativa con los principales resultados del proyecto.
Descripción de las medidas que se han llevado a cabo
En primer lugar, la charla formativa se encuentra como actividad pendiente de ejecutar. El próximo paso será solicitar formalmente su organización a la Facultad de Ciencias de la Educación, con el fin de compartir los resultados y la experiencia con otros docentes. Para asegurar la divulgación, se ha previsto un plan alternativo que consiste en la publicación de los hallazgos a través del canal YouTube del grupo de investigación EvalFOR en caso de que la jornada no pueda celebrarse. En cuanto a la participación en congresos, esta medida ya ha sido cumplida. Se presentaron los primeros hallazgos del proyecto a través de la comunicación “Percepción del Alumnado sobre la Influencia de la e-Evaluación Participativa en sus Competencias Digitales” en el congreso internacional FECIES 2025, tal y como se evidencia en la presentación y el certificado adjuntos (Anexos 13 y 14). Finalmente, el borrador del artículo científico es una actividad que ya se encuentra en proceso. Por el momento, el trabajo se está fundamentando en el análisis detallado del informe de resultados (Anexo 12). A partir de este análisis inicial, se profundizará en los aspectos teóricos y estadísticos con el fin de dar difusión a los resultados emergentes más relevantes del presente proyecto.

² Si en la solicitud no indicó compromiso de difusión de resultados, este criterio no se tendrá en cuenta en la evaluación.

Anexo 1

Referencias bibliográficas emergentes *de revisión de los principales referentes teóricos relacionados con el uso de las Technology Enhanced Assessment*

● ☆ □	Ajjawi R, Tai J, Dawson P, Boud D	2018	Conceptualising evaluative judgement for sustainable assess	Developing Evaluative
● ☆ □	Alexander B, Ashford-Rowe K, Baraja...		Horizon report 2019 higher education edition	
● ☆ □	Boud D, Soler R	2016	Sustainable assessment revisited	Assessment & Evalua
● ☆ □	Boud D	2014	Shifting Views of Assessment: From Secret Teachers' Busine	Advances and Innovat
● ☆ □	Boud D, Dawson P, Tai J, Ajjawi R	2018	Creating an agenda for developing students' evaluative judge	Developing Evaluative
● ☆ □	Cabero-Almenara J, Guillén-Gámez F...	2021	Digital competence of higher education professor according	Education and Informi
● ☆ □	Chen L, Howitt S, Higgins D, Murray S	2021	Students' use of evaluative judgement in an online peer learn	Assessment and Eval
● ☆ □	Cowan J	2010	Developing the ability for making evaluative judgements	Teaching in Higher Ed
● ☆ □	Guillén-Gámez F, Mayorga-Fernánde...	2020	Quantitative-comparative research on digital competence in	Education and Informi
● ☆ □	Harindranathan P, Folkestad J	2019	Learning Analytics to Inform the Learning Design: Supporting	Online Learning
● ☆ □	Holstein K, McLaren B, Aleven V	2019	Co-Designing a Real-Time Classroom Orchestration Tool to	Journal of Learning Ar
● ☆ □	Ibarra-Sáiz M, Rodríguez-Gómez G, ...	2020	Developing student competence through peer assessment: f	Higher Education
● ☆ □	Khosravi H, Gyamfi G, Hanna B, Löd...	2021	Bridging the Gap Between Theory and Empirical Research II	Journal of Learning Ar
● ☆ □	Koskinen P, Lämsä J, Maunuksele J, ...	2018	Primetime learning: collaborative and technology-enhanced	International Journal c
● ☆ □	López-Pastor V, Sicilia-Camacho A	2017	Formative and shared assessment in higher education: Less	Assessment & Evalua
● ☆ □	Luxton-Reilly A, Plimmer B, Sheehan R	2010	StudySieve	Proceedings of the 11
● ☆ □	Murillo F, Hidalgo N	2017	Students' conceptions about a fair assessment of their learni	Studies in Educationa
● ☆ □	Olszewski B, Crompton H	2020	Educational technology conditions to support the developme	Computers & Educatik
● ☆ □	Panadero E, Andrade H, Brookhart S	2018	Fusing self-regulated learning and formative assessment: a r	Australian Educationa
● ☆ □	Panadero E	2017	A review of self-regulated learning: Six models and four direc	Frontiers in Psycholog
● ☆ □	Penuel W, Shepard L	2016	Social models of learning and assessment	Handbook of cognitior
● ☆ □	Pirttinen N, Kangas V, Nygren H, Lein...	2018	Analysis of Students' Peer Reviews to Crowdsourced Progr	Proceedings of the 18
● ☆ □	Raposo M, Cebrián M	2019	Technology to improve the assessment of learning	Digital Education Revi
● ☆ □	Robertson S, Humphrey S, Steele J	2019	Using Technology Tools for Formative Assessments	The Journal of Educat
● ☆ □	Rodríguez-Gómez G, Ibarra-Sáiz M	2016	EvalCOMIX®: A Web-Based Programme to support Collabor	Assessment
● ☆ □	Ryhtä I, Elonen I, Saaranen T, Sormu...	2020	Social and health care educators' perceptions of competen	Nurse Education Toda
● ☆ □	Sadler D	2010	Beyond feedback: developing student capability in complex a	Assessment & Evalua
● ☆ □	Spector J, Ifenthaler D, Sampson D, ...	2016	Technology Enhanced Formative Assessment for 21st Centu	Journal of Educationa
● ☆ □	Strijbos J, Engels N, Struyven K	2015	Criteria and standards of generic competences at bachelor d	Educational Research
● ☆ □	Tai J, Ajjawi R, Boud D, Dawson P, Pa...	2018	Developing evaluative judgement: enabling students to mak	Higher Education
● ☆ □	Winne P, Teng K, Chang D, Lin M, Ma...	2019	nStudy: Software for Learning Analytics about Processes for	Journal of Learning Ar
● ☆ □	Yan Z, Wang X, Boud D, Lao H	2021	The effect of self-assessment on academic performance and	Assessment and Eval
● ☆ □	Zhao Y, Llorente A, Gómez M	2021	Digital competence in higher education research: A systemat	Computers & Educatik

Anexo 2

Evidencia de la convocatoria al curso de formación Implementación de la e-evaluación en el aula: diseñando y aplicando a evaluación participativa con el entorno EvalCOMIX-FLOASS.

25/9/25, 12:52 Correo de Universidad de Cádiz - Formación en uso de tecnologías digitales para la e-evaluación. Proyecto de innovación docen...



Nicolás Ponce González <nicolas.ponce@gm.uca.es>

Formación en uso de tecnologías digitales para la e-evaluación. Proyecto de innovación docente Desarrollo de competencias digitales a través de la e-evaluación participativa

1 mensaje

Nicolás Ponce González <nicolas.ponce@gm.uca.es> 8 de octubre de 2024, 9:08
Para: Gregorio Rodríguez Gómez <gregorio.rodriguez@uca.es>, Marisol Ibarra Sáiz <marisol.ibarra@uca.es>, Jaione Cubero Ibáñez <jaione.cubero@uca.es>, Andrea González Elorza <andrea.gelorza@uca.es>, Juan Antonio Caballero Hernández <juanantonio.caballero@uca.es>, ruben.baena@uca.es, Laura de las Flores Sánchez Calleja <lauradelasflores.sanchez@uca.es>, Mónica María López Gil <monica.maria@uca.es>, Francisco Javier Amores Fernández <franciscojavier.amores@uca.es>, María Carmen Molinero Roca <maria.molinero@uca.es>, Amelia Morales Ocaña <amelia.morales@uca.es>, sara.mariscal@uca.es, Miguel Angel Gomez Ruiz <miguel.gomez@uca.es>

Estimadas y estimados compañeros:

Tras revisar la disponibilidad indicada en el Doodle, les informo que la sesión de formación tendrá lugar el próximo **jueves 10 de octubre**, en horario de **12:00 a 15:00**. Esta sesión será **virtual y sincrónica**.

Para participar en ella, podrán acceder al curso en el Campus Virtual: **imflao_24_25_01: Implementación de la e-evaluación en el aula: diseñando y aplicando la evaluación participativa con el entorno EvalCOMIX-FLOASS**. Todo el profesorado implicado en el proyecto de innovación docente "Desarrollo de competencias digitales a través de la e-evaluación participativa" ha sido dado de alta como estudiante en dicho curso.

Se solicita la asistencia de todo el profesorado que aún no esté familiarizado con el uso de la herramienta EvalCOMIX-FLOASS, ya que se tratarán aspectos clave para su implementación.

La formación se llevará a cabo a través de la sala virtual de Google Meet: <https://meet.google.com/cbz-wdan-dkdi>.

También podrán acceder a la sesión desde la opción "Sala Virtual" ubicada en la pestaña de **Comunicación** del curso.

Quedo a su disposición para cualquier consulta.

Un saludo,

Nicolás



Nicolás Ponce González
Profesor Sustituto Interino
Didáctica, Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación
EVALfor Research Group
Universidad de Cádiz
Facultad de Ciencias de la Educación,
Campus Universitario de Puerto Real
11510 Puerto Real,
Cádiz
Spain
Tel +34 958 016481
nicolas.ponce@uca.es

<https://mail.google.com/mail/u/0/?ik=6a9afcd541a&view=pt&search=all&permthid=thread-a-r-2953929071805072920%7Cmsg-a-r-2952276588588...> 1/2

25/9/25, 12:52 Correo de Universidad de Cádiz - Formación en uso de tecnologías digitales para la e-evaluación. Proyecto de innovación docen...

www.uca.es



<https://mail.google.com/mail/u/0/?ik=6a9afcd541a&view=pt&search=all&permthid=thread-a-r-2953929071805072920%7Cmsg-a-r-2952276588588...> 2/2

Anexo 3

Curso en el campus virtual de la formación Implementación de la e-evaluación en el aula: diseñando y aplicando a evaluación participativa con el entorno EvalCOMIX-FLOASS

EvalCOMIX / Inicio

imfloa_24_25_01 - Implementación de la e-evaluación en el aula: diseñando y aplicando la evaluación participativa con el entorno EvalCOMIX-FLOASS

Curso Configuración Participantes Calificaciones Informes Más ▾

Inicio ***Comunicación*** ***Tarea de evaluación y ...*** ***Bibliografía***

Microvídeos conceptual... ***Microvídeos procedime...***

Manuales del entorno ...



**Implementación de la e-evaluación en el aula:
diseñando y aplicando la evaluación participativa con el entorno
EvalCOMIX-FLOASS**

Formación para implementar la e-evaluación en el aula

 Programa del Taller

 Presentación Taller Formativo

Grabación de las sesión

 Sesión síncrona

EvalCOMIX / Comunicación

imfloa_24_25_01 - Implementación de la e-evaluación en el aula: diseñando y aplicando la evaluación participativa con el entorno EvalCOMIX-FLOASS

[Curso](#) [Configuración](#) [Participantes](#) [Calificaciones](#) [Informes](#) [Más ▾](#)

Inicio ***Comunicación*** ***Tarea de evaluación y ...*** ***Bibliografía***

Microvídeos conceptual... ***Microvídeos procedime...***

Manuales del entorno ...

 Avisos

 Correo

Foro de asesoramiento en el uso del entorno EvalCOMIX-FLOASS

 Foro de asesoramiento y mentoría

Sala virtual

 Sala virtual

EvalCOMIX / Tarea de evaluación y aprendizaje

imfloa_24_25_01 - Implementación de la e-evaluación en el aula: diseñando y aplicando la evaluación participativa con el entorno EvalCOMIX-FLOASS

[Curso](#)
[Configuración](#)
[Participantes](#)
[Calificaciones](#)
[Informes](#)
[Más](#)

[Inicio](#)
[Comunicación](#)
[Tarea de evaluación y ...](#)
[Bibliografía](#)

[Microvídeos conceptua...](#)
[Microvídeos procedime...](#)

[Manuales del entorno ...](#)

Orientaciones tarea de evaluación y aprendizaje


[Guía de orientación para la elaboración de la tarea de evaluación](#)

PRODUCTO 1. DISEÑO TAREA DE EVALUACIÓN Y APRENDIZAJE


[Documento para el diseño de tarea/s de evaluación y aprendizaje](#)


[Medios, técnicas e instrumentos para la evaluación de resultados de aprendizaje en educación superior](#)


[Tabla diseño de tarea de evaluación aprendizaje](#)

PRODUCTO 2. MATRIZ RELACIONAL


[Documento para la construcción de la matriz relacional de medios e instrumentos de evaluación con resultados de aprendizaje y competencias.docx](#)


[Seguimiento y evaluación de los resultados de aprendizaje en educación superior](#)


[Entrega de matriz relacional](#)

EJEMPLO ASIGNATURA: Diseños y Análisis Emergentes en Investigación (DIN)


[Guía Tarea 1](#)


[Guía Tarea 2](#)

ASIGNATURA - DIN		RESULTADOS DE APRENDIZAJE					COMPETENCIAS										
Medios evaluación		Instrumentos					CR6	CR7	CR10/CO3	CO5	CE3	CE6	CF7	CT3	CT5	CT6	CT8
TAREA 1	SE1 Participación	EVD_Registros															
	SE3 Pruebas objetivas	LC_RQ															
	SE4_1 Microvídeos	RU_MEI															
	SE4_2 Ensayo comparativo	RU_EC															
	SE5 Portafolio	RU_PP															
	SE8 Autoevaluación	EVD_Discrepancia															
TAREA 2	SE10 Evaluación entre iguales	EVD_Discrepancia															
	SE1 Participación	EVD_Registros															
	SE4_3 Proyecto Investigación	EV_PI															
	SE7 Presentación oral	EV_EO															
	SE9 Autoevaluación	EVD_Discrepancia															
	SE10 Evaluación entre iguales	EVD_Discrepancia															

EVALCOMIX / Bibliografía

imfloa_24_25_01 - Implementación de la e-evaluación en el aula: diseñando y aplicando la evaluación participativa con el entorno EvalCOMIX-FLOASS

[Curso](#) [Configuración](#) [Participantes](#) [Calificaciones](#) [Informes](#) [Más...](#)

[Inicio](#) [Comunicación](#) [Tarea de evaluación y ...](#) [Bibliografía](#)

[Microvídeos conceptua...](#) [Microvídeos procedime...](#)

[Manuales del entorno ...](#)

 ANECA (2013)

ANECA. (2013). Guía de apoyo para la redacción, puesta en práctica y evaluación de los resultados del aprendizaje. ANECA.

 ANECA (2022)

ANECA. (2022). Resultados de aprendizaje y procedimientos de aseguramiento de la calidad para la evaluación, certificación y acreditación de enseñanzas e instituciones, conforme al RD 640/2017 y al RD 822/2021. ANECA.

 Biggs & Tang (2011)

Biggs, J., & Tang, C. (2011). *Learning for quality learning at university: What the students does* (4th ed.). Melbourne-HK-Sing: & Open University Press.

Capítulo 7 (pp. 113-132). Diseño de resultados de aprendizaje esperados.

 Caspersen (2017)

Caspersen, I., Trufich, N., y Müller, J. (2017). Higher education learning outcomes: Ambiguity and change in higher education. *European Journal of Education*, 52(1), 8-19.

 Redactor (2020)

Redactor, C. (2020). *Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores*. DigCompEd, (trad. Fundación Universia y Ministerio de Educación y Formación Profesional de España), Secretaría General Técnica del Ministerio de Educación y Formación Profesional de España (Original publicado en 2017).

 Gore et al. (2020)

Gore, J., Lucking, J., Falworth, W., & Ellis, H. (2020). *Quality assessment framework: A guide for assessment practice in higher education*. The Australian Learning and Teaching Council. The University of Newcastle.

 Barrantes-Saiz y Rodríguez-Gómez (2015)

Barrantes-Saiz, M.S. y Rodríguez-Gómez, G. (2015). Conceptos básicos en evaluación como aprendizaje y empoderamiento en la Educación Superior. EVALOR Grupo de Investigación.

 Barrantes-Saiz y Rodríguez-Gómez (2019)

Barrantes-Saiz, M.S. y Rodríguez-Gómez, G. (2019). Una evaluación como aprendizaje. En J. Paricio, A. Fernández, y I. Fernández (Eds.), *Cartografía de la buena docencia: Un marco para el desarrollo del profesorado docente en la investigación* (pp. 175-198). Narcea.

 Barrantes-Saiz et al. (2021)

Barrantes-Saiz, M. S., Rodríguez-Gómez, G., & Boud, D. (2021). The quality of assessment tasks as a determinant of learning. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 46(6), 943-955. <https://doi.org/10.1080/02603933.2020.1805268>

 Yan & Boud (2022)

Yan, J., & Boud, D. (2022). Conceptualising assessment-as-learning. In J. Yan & L. Yang (Eds.), *Assessment as Learning: Maximising Opportunities for Student Learning and Achievement* (pp. 11-24). Routledge.

EvalCOMIX / Microvídeos conceptuales

imfloa_24_25_01 - Implementación de la e-evaluación en el aula: diseñando y aplicando la evaluación participativa con el entorno EvalCOMIX-FLOA55

[Curso](#) [Configuración](#) [Participantes](#) [Calificaciones](#) [Informes](#) [Más >](#)

[Inicio](#) [Comunicación](#) [Tarea de evaluación y ...](#) [Bibliografía](#)

[Microvídeos conceptua...](#) [Microvídeos procedime...](#)

[Manuales del entorno ...](#)

Marco teórico - La evaluación como aprendizaje en educación superior

Evolución de la evaluación

 Microvídeo Evaluación y progreso de la evaluación en la educación superior (7:52")

 Evaluación y progreso de la evaluación en educación superior

Alineamiento

 Microvídeo Alineamiento constructivo (6:54")

 Alineamiento constructivo: Enseñanza - Aprendizaje - Evaluación

Enfoques de evaluación

 Microvídeo Enfoques sobre la evaluación en educación superior (6:58")

 Enfoques sobre la evaluación en educación superior

 Microvídeo Evaluación como aprendizaje en educación superior (7:11")

 Evaluación como aprendizaje en educación superior

Resultados de aprendizaje

 Microvídeo Conceptualización y caracterización de los resultados de aprendizaje en educación superior (11:55")

 Conceptualización y caracterización de los resultados de aprendizaje en educación superior

 Microvídeo Diseño de los resultados de aprendizaje en educación superior (11:00")

 Diseño de los resultados de aprendizaje en educación superior

 Microvídeo Seguimiento y evaluación de los resultados de aprendizaje en educación superior (14:46")

 Seguimiento y evaluación de los resultados de aprendizaje en educación superior

Tareas de evaluación y aprendizaje

 Microvídeo Caracterización de las tareas de evaluación (16:27")

 Caracterización de las tareas de evaluación en educación superior

 Microvídeo Medios, técnicas e instrumentos para la evaluación de los resultados de aprendizaje en educación superior (16:43")

 Medios, técnicas e instrumentos para la evaluación de resultados de aprendizaje en educación superior

Entorno e-FLOA55

 Microvídeo Entorno e-FLOA55 para el diseño, seguimiento y evaluación de los resultados de aprendizaje (5:11")

 Entorno e-FLOA55 para el diseño, seguimiento y evaluación de resultados de aprendizaje

EVALCOMIX / Microvídeos procedimentales

imfloa_24_25_01 - Implementación de la e-evaluación en el aula: diseñando y aplicando la evaluación participativa con el entorno EvalCOMIX-FLOASS

[Curso](#) [Configuración](#) [Participantes](#) [Calificaciones](#) [Informes](#) [Más ▾](#)

Inicio Comunicación Tarea de evaluación y ... Bibliografía

Microvídeos conceptual... Microvídeos procedime...

Manuales del entorno ...

Entorno e-FLOASS

-  [Habilitar Bloque EvalCOMIX](#)
-  [Crear un fichero de competencias y resultados de aprendizaje](#)
-  [Importar competencias y resultados de aprendizaje](#)
-  [Construir un instrumento de evaluación](#)
-  [Importar un instrumento y relacionar competencias y resultados de aprendizaje](#)
-  [Planificar la evaluación](#)
-  [Consultar resultados de evaluaciones](#)
-  [Informes de resultados](#)

EvalCOMIX / Manuales del entorno EvalCOMIX-FLOASS

imfloa_24_25_01 - Implementación de la e-evaluación en el aula: diseñando y aplicando la evaluación participativa con el entorno EvalCOMIX-FLOASS

[Curso](#) [Configuración](#) [Participantes](#) [Calificaciones](#) [Informes](#) [Más ▾](#)

Inicio Comunicación Tarea de evaluación y ... Bibliografía

Microvídeos conceptual... Microvídeos procedime...

Manuales del entorno ...

Manuales del entorno EvalCOMIX-FLOASS

 [Manual profesorado español](#)

 [Manual estudiantes español](#)

Web del entorno EvalCOMIX-FLOASS

 [Web del entorno EvalCOMIX-FLOASS](#)

Anexo 4

Programa de la formación Implementación de la e-evaluación en el aula: diseñando y aplicando a evaluación participativa con el entorno EvalCOMIX-FLOASS



Proyecto de Innovación Docente

Desarrollo de competencias digitales a través de la e-evaluación participativa

Formación en implementación de la e-evaluación en el aula: diseñando y aplicando la evaluación participativa con el entorno EvalCOMIX-FLOASS

La formación consta de una sesión teórica sincrónica virtual de tres horas que será grabada y puesta a disposición de todos los miembros del proyecto y otras 5 horas prácticas asincrónicas orientadas al diseño de la e-evaluación participativa y aplicación de la misma a través del entorno EvalCOMIX-FLOASS.

SESIÓN TEÓRICA: Profundización conceptual, Entorno EvalCOMIX-FLOASS características generales y funcionamiento del entorno.

Fecha: por determinar

Hora: por determinar

Contenidos:

- Technology Enhanced Assessment (TEA) y e-Evaluación participativa
- Marco conceptual de la Evaluación como Aprendizaje.
- Alineamiento constructivo: Enseñanza – Aprendizaje – Evaluación
- Resultados de aprendizaje
- Medios técnicos e instrumentos para la evaluación
- Tareas de evaluación
- Marco conceptual del entorno EvalCOMIX-FLOASS para el diseño, seguimiento y evaluación de resultados de aprendizaje.
- Matriz relacional de medios e instrumentos de evaluación con resultados de aprendizajes y competencias.
- El entorno EvalCOMIX-FLOASS:
 - Qué es y para qué sirve el entorno
 - Cómo comienzo a utilizar el entorno
 - Gestión de resultados de aprendizajes y competencias
 - Creación y gestión de instrumentos de evaluación
 - Creación de actividades y planificación de la evaluación
 - Evaluar con el entorno
 - Visualización de los informes de desarrollo
- Realización de un ejemplo práctico de implementación del entorno EvalCOMIX-FLOASS en una tarea de evaluación y aprendizaje.

Anexo 5

Presentación del programa de la formación *Implementación de la e-evaluación en el aula: diseñando y aplicando a evaluación participativa con el entorno EvalCOMIX-FLOASS*

Proyecto de innovación docente

Desarrollo de competencias digitales a través de la e-evaluación participativa

Formación en implementación de la e-evaluación en el aula

Nicolás Ponce González



FINALIDAD DE LA FORMACIÓN

Formar en el uso de las nuevas tecnologías para la e-evaluación :

- *Diseñar de evaluación participativa*
- *Aplicar el diseño con el entorno EvalCOMIX-FLOASS*

RECURSOS

Curso como estudiantes, con recursos teóricos y prácticos.

Disponible FORO DE ASESORAMIENTO Y MENTORÍA INTERNA

imfloas_24_25_01 - Implementación de la e-evaluación en el aula: diseñando y aplicando la evaluación participativa con el entorno EvalCOMIX-FLOASS

Curso Configuración Participantes Calificaciones Roles Más +

Inicio Comunicación Tarea de evaluación y ... Bibliografía

Microvídeos conceptuales Microvídeos procedime...






Implementación de la e-evaluación en el aula:
diseñando y aplicando la evaluación participativa con el entorno EvalCOMIX-FLOASS

Inicio Comunicación Tarea de evaluación y ... Bibliografía

Microvídeos conceptuales Microvídeos procedime...

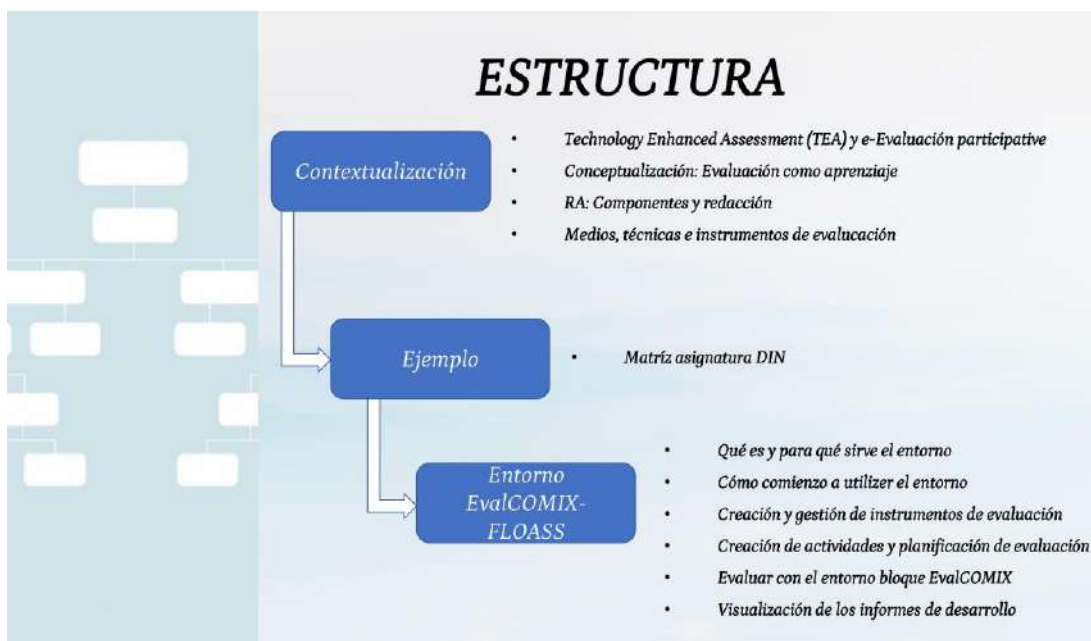
Foro de asesoramiento en el uso del entorno EvalCOMIX-FLOASS

Foro de asesoramiento y mentoría

Sala virtual

Sala virtual

ESTRUCTURA



CONCEPTUALIZACIÓN

Integración transversal educación en competencias digitales (Lopez-Aguaded, 2015)

Technology Enhanced Assessment (TEA)

e-Evaluación participativa

- *Supera limitaciones espacios temporales*
- *Promueve participación activa evaluación*



Evaluación COMO Aprendizaje

Evaluación que necesariamente genera oportunidades de aprendizaje para los estudiantes a través de su participación activa en la búsqueda, interrelación y uso de evidencia

(Yan & Boud, 2022)

Rodríguez-Gómez, G. e Ibarra-Sáiz, M.S. (2022, 18 octubre). *Evaluación como aprendizaje en educación superior* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/Q2IYS199NZU>

Evaluación COMO Aprendizaje



Marco teórico de la evaluación como aprendizaje y empoderamiento (Rodríguez-Gómez & Ibarra-Sáiz, 2015, p.3)

Evaluación COMO Aprendizaje



Para que una tarea de evaluación sea una actividad de aprendizaje que valga la pena, *se debe identificar lo que se espera que los estudiantes aprendan de la tarea, así como la forma en la que se juzgará el desempeño de los estudiantes.*

(Yan & Boud, 2022)



Rodríguez-Gómez, G. e Ibarra-Sáiz, M.S. (2022, 18 octubre). Evaluación como aprendizaje en educación superior [Video]. YouTube. <https://youtu.be/G2Y5s99NZU>

ALINEAMIENTO CONSTRUCTIVO

(Biggs y Tang 2011).



(Bowl, 2020).



Nuestra definición de Resultado de Aprendizaje

Conocimiento

Competencia

Habilidad / destreza

Declaraciones que informan de lo que se espera que un aprendiz conozca, comprenda, utilice, ejecute, demuestre o aplique y evidencie mediante realizaciones o desempeños en un contexto concreto con determinados niveles de logro al finalizar un proceso de aprendizaje.

EVALUABLE

Ibarra-Sáiz, M.S. y Rodríguez-Gómez, G. (2022, 18 octubre). *Conceptualización y caracterización de los resultados de aprendizaje en educación superior* [Video]. YouTube. https://youtu.be/HfD0C_e1V5Sg

Nuestra definición de Resultado de Aprendizaje

Verbo de acción

Indica la acción observable del aprendiz

Contenido u objeto

Especifica el foco del aprendizaje

Condiciones o contexto

Define el entorno de aplicación

Nivel de rendimiento

Establece criterios de logro esperados

Outcome

MEDIOS TÉCNICAS E INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

1. ¿Podrías indicar en qué columna debería situarse cada uno de los siguientes conceptos?

	Medio de evaluación	Técnica de evaluación	Instrumento de evaluación
Ensayo escrito	☐	☐	☐
Lista de control	☐	☐	☐
Observación	☐	☐	☐
Portafolio	☐	☐	☐
Escala de valoración	☐	☐	☐
Entrevista	☐	☐	☐
Rúbrica para entrevista	☐	☐	☐
Cuaderno de Prácticas	☐	☐	☐
Mapa conceptual	☐	☐	☐
Prueba objetiva	☐	☐	☐

Instrumentos de evaluación

Herramientas reales y físicas utilizadas para valorar el aprendizaje evidenciado a través de los medios de evaluación

Los instrumentos reflejan explícita o implícitamente los criterios e indicadores de evaluación

"LISTA DE CONTROL PARA REGISTROS ELECTRONICOS Y ACTIVIDADES EN LA PLATAFORMA"	
REGISTROS ELECTRONICOS Y ACTIVIDADES EN LA PLATAFORMA	☐
Existe control de asistencia a clases, asistencia a actividades, asistencia a exámenes.	☐
Existe control de asistencia a clases, asistencia a actividades, asistencia a exámenes.	☐
Existe control de asistencia a clases, asistencia a actividades, asistencia a exámenes.	☐
Existe control de asistencia a clases, asistencia a actividades, asistencia a exámenes.	☐

"EVALUACIONES DE LAS REACCIONES EN LOS FOROS"	
Relevancia de los temas presentados	☐
Suficiencia de los datos presentados	☐
Reflexión argumentada de las opiniones	☐
Adecuación de las referencias al contenido de la asignatura	☐
Claridad en las descripciones	☐
Proposición de ideas de vocabulario	☐

"AUTOEVALUACIÓN DEL TRABAJO EN EQUIPO"	
Inhibición	☐
Participación	☐
Contribución	☐
Consideración	☐

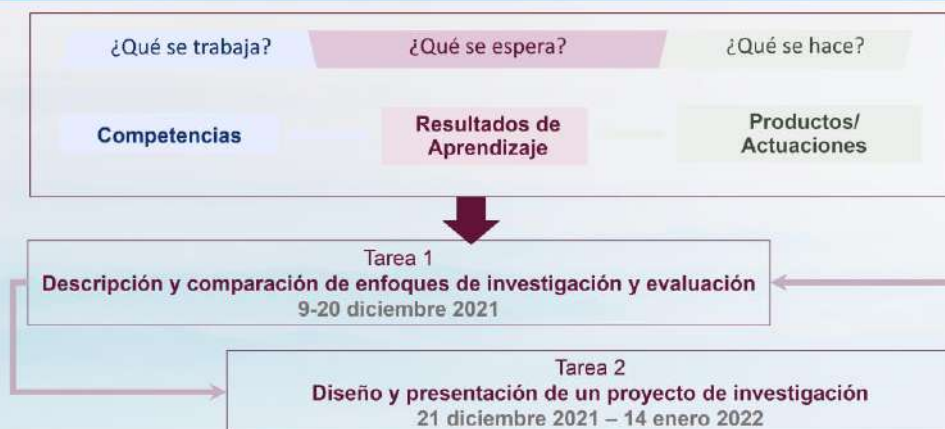
"ARGUMENTARIO EVALUATIVO SOBRE LOS ENSAYOS"	
Claridad en la argumentación	☐
Coherencia entre los diferentes apartados	☐
Relevancia de las conclusiones	☐

Ibarra-Sáiz, M.S. y Rodríguez-Gómez, G. (2022, 18 octubre). Medios, técnicas e instrumentos para la evaluación de los resultados de aprendizaje en educación superior [Video]. YouTube. <https://youtu.be/R3oqXUhtLa8>

Seguimiento y evaluación de los resultados de aprendizaje

[illegible][illegible]

EJEMPLO ASIGNATURA: DISEÑO Y ANÁLISIS EMERGENTE EN INVESTIGACIÓN (DIN)



Máster MEVINAP – Evaluación e Investigación en Organizaciones y Contextos de Aprendizaje

Ibarra-Saiz, M.S. y Rodríguez-Gómez, G. (2022, 18 octubre). Seguimiento y evaluación de los resultados de aprendizaje en educación superior [Video]. YouTube. https://youtu.be/wkICg8a_kk

Tarea 2 – Diseño y presentación de un proyecto de investigación



Máster MEVINAP – Evaluación e Investigación en Organizaciones y Contextos de Aprendizaje

Ibarra-Sáiz, M.S. y Rodríguez-Gómez, G. (2022, 18 octubre). Seguimiento y evaluación de los resultados de aprendizaje en educación superior [Video]. YouTube. https://youtu.be/hxcklCq8g_hk

MATRIZ RELACIONAL: DISEÑO Y ANÁLISIS EMERGENTE EN INVESTIGACIÓN (DIN)

Seguimiento y evaluación de los resultados de aprendizaje

Ejemplo de matriz relacional de medios e instrumentos de evaluación con resultados de aprendizaje y competencias en una asignatura de máster

ASIGNATURA - DIN			RESULTADOS DE APRENDIZAJE							COMPETENCIAS							
	Medios evaluación	Instrumentos	DIN_RA_01	DIN_RA_02	DIN_RA_03	CB6	CB7	CB10	CG3	CG5	CG6	CE6	CT2	CT3	CT5	CT6	CT8
TAREA 1	SE1 Participación	EVD_Registros															
	SE3 Pruebas objetivas	LC_PO															
	SE4_1 Microvideo	RU_MD															
	SE4_2 Ensayo comparativo	RU_EC															
	SE5 Portafolio	RU_PR															
	SE9 Autoevaluación	EVD_Discrepancia															
	SE10 Evaluación entre iguales	EVD_Discrepancia															
TAREA 2	SE1 Participación	EVD_Registros															
	SE4_3 Proyecto investigación	EV_PI															
	SE7 Presentación oral	EV_EO															
	SE9 Autoevaluación	EVD_Discrepancia															
	SE10 Evaluación entre iguales	EVD_Discrepancia															

Ibarra-Sáiz, M.S. y Rodríguez-Gómez, G. (2022, 18 octubre). Seguimiento y evaluación de los resultados de aprendizaje en educación superior [Video]. YouTube. https://youtu.be/hxcklCq8g_hk

Relación de competencias implicadas en el Medio de Evaluación Proyecto de Investigación (PI)

CG5	Planificar innovaciones en el contexto de la evaluación analizando y aplicando conocimientos, estrategias, recursos y herramientas tecnológicas.
CB6	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de Investigación.
CB7	Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
CB10	Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
CT2	Habilidades de pensamiento. Identificar objetivos relacionados con un problema, relacionar nuevas ideas, razonar y deducir, generar y evaluar soluciones/estrategias y seleccionar la solución más apropiada, equilibrando costes y riesgos.
CT3	Creatividad. Producir soluciones novedosas (que rompen barreras, nuevas, adicionales, originales...) elegantes (complejas, bien diseñadas, eficaces, relevantes, coherentes) y valiosas.
CT8	Trabajo en equipo. Contribuir a un ambiente de trabajo colaborativo, participativo, transparente y constructivo.
CE5	Elaborar diseños de investigación en el ámbito de la evaluación en organizaciones y contextos de aprendizaje, fundamentados en un determinado marco teórico y enfoque de investigación de acuerdo a requisitos y estándares de convocatorias públicas de carácter competitivo.
CE6	Diseñar planes de análisis de datos completos y coherentes con los diseños, contextos y criterios de calidad en la investigación en organizaciones y contextos de aprendizaje

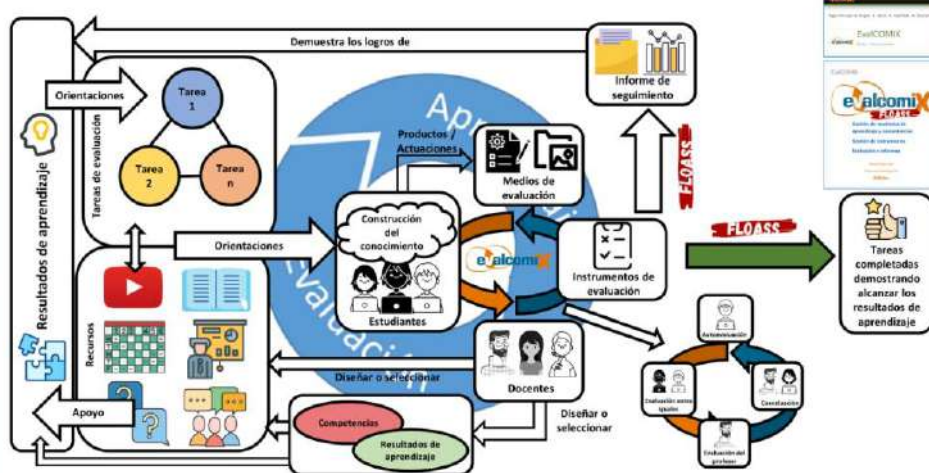
Instrumento para evaluar el Medio de Evaluación Proyecto de Investigación (PI)

EV_PI_Escala para la valoración de PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN (PI)_MEVINAP											
100%		0 (Insuficiente)	1	2	3	4	5 (Suficiente)	6	7	8	9 (Excelente)
10%	Aspectos formales (CB6, CB10, CE5, CE6, DIN_RA_03)										
20%	Adecuación de la estructura formal del trabajo (portada, índice, desarrollo, bibliografía y anexos), extensión máxima (12 páginas), formato y espaciado, tipo de fuente, formato PDF y nombre de archivo.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
10%	Adecuación al formato establecido (interlineado, márgenes, etc.).	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
30%	Adecuación de la organización y estructura de los apartados del proyecto de investigación.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
40%	Adecuación de citas, referencias, figuras y tablas a norma APA (7ª Ed.).	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
15%	Lenguaje y redacción (CG5, CB7, CT8, DIN_RA_03)										
33%	Precisión terminológica y uso del lenguaje técnico propio de la investigación.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
33%	Claridad y fluidez en la redacción.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
33%	Corrección ortográfica y gramatical.	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Instrumento para evaluar el Medio de Evaluación Proyecto de Investigación (PI)

80%	Contenido (CB7, CB10, CT2, CT3, CE5, CE6, DIN_RA_03)									
11%	Relevancia y viabilidad del proyecto de investigación planteado.									
11%	Pertinencia, relevancia y actualidad de las fuentes documentales utilizadas para la descripción y fundamentación del marco conceptual.									
12%	Pertinencia, relevancia y actualidad de las fuentes documentales utilizadas en los aspectos metodológicos (diseño, muestreo, instrumentación, análisis, etc.).									
11%	Análisis e integración de contenidos y fuentes documentales (discurso personal).									
12%	Descripción clara y precisa de todos y cada uno de los elementos o componentes esenciales del diseño de un proyecto de investigación.									
12%	Coherencia entre objetivos, cuestiones de investigación, metodología y resultados.									
12%	Coherencia entre los diferentes aspectos de la metodología (diseño, instrumentación, análisis, etc.).									
11%	Originalidad y creatividad del diseño de proyecto de investigación presentado.									
18%	Valsación global (CG5, CB6, CB7, CB10, CT2, CT3, CT8, CE5, CE6, DIN_RA_03)									
-100%	En general, se presenta un proyecto de investigación claro, coherente, estructurado, fundamentado y viable.									
Describe los dos aspectos que más le han gustado y los dos que deberían mejorarse.										

Entorno EvalCOMIX-FLOASS



Entorno EvalCOMIX-FLOASS

→ Facilita la **participación** de los estudiantes:

- * Autoevaluación
- * Evaluación entre iguales
- * Evaluación profesor

→ Permite incorporar campos abiertos para la **retroalimentación** / reflexión.

→ Explicita en los instrumentos los **criterios** de evaluación

→ Relaciona las **competencias** y los **resultados de aprendizaje** con las valoraciones de los instrumentos

→ Visualiza los **informes de desarrollo** de competencias y RA de los estudiantes

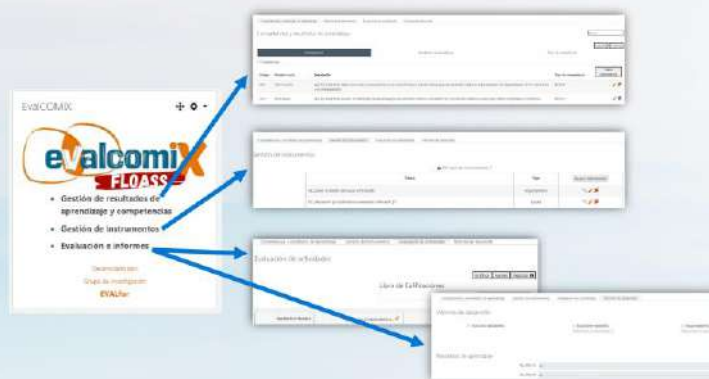


Instrumentos:

- Lista de Control
- Lista de Control + Escala de Valoración
- Escala de Valoración
- Rúbrica
- Diferencial Semántico
- Instrumento Mixto
- Argumentario Evaluativo
- Importación



Entorno EvalCOMIX-FLOASS



Entorno EvalCOMIX-FLOASS

Gestión resultados de aprendizaje y competencias

Competencias y resultados de aprendizaje

Código	Nombre corto	Descripción	Tipo de competencia
CB9	Comunicación	Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.	BÁSICA
CB10	Aprendizaje	Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido y autónomo.	BÁSICA

Entorno EvalCOMIX-FLOASS

Creación y gestión de instrumentos

SELECCIÓN DE INSTRUMENTOS

☐ Estado de Valoración

☐ Estado de Control + Estado de Valoración

☐ Estado de Control

☐ Rúbrica

☐ Elementos Teóricos

☐ Instrumentos Web

☐ Argumentos Teóricos

☐ Respuesta

SELECCIÓN DE INSTRUMENTOS

☐ Estado de Valoración

☐ Estado de Control + Estado de Valoración

☐ Estado de Control

☐ Rúbrica

☐ Elementos Teóricos

☐ Instrumentos Web

☐ Argumentos Teóricos

☐ Respuesta

SELECCIÓN DE INSTRUMENTOS

Instrumento	Estado	Valoración	Control	Valoración	Control
Instrumento 1	Activo	Activo	Activo	Activo	Activo
Instrumento 2	Activo	Activo	Activo	Activo	Activo
Instrumento 3	Activo	Activo	Activo	Activo	Activo
Instrumento 4	Activo	Activo	Activo	Activo	Activo
Instrumento 5	Activo	Activo	Activo	Activo	Activo
Instrumento 6	Activo	Activo	Activo	Activo	Activo
Instrumento 7	Activo	Activo	Activo	Activo	Activo
Instrumento 8	Activo	Activo	Activo	Activo	Activo
Instrumento 9	Activo	Activo	Activo	Activo	Activo
Instrumento 10	Activo	Activo	Activo	Activo	Activo

Entorno EvalCOMIX-FLOASS

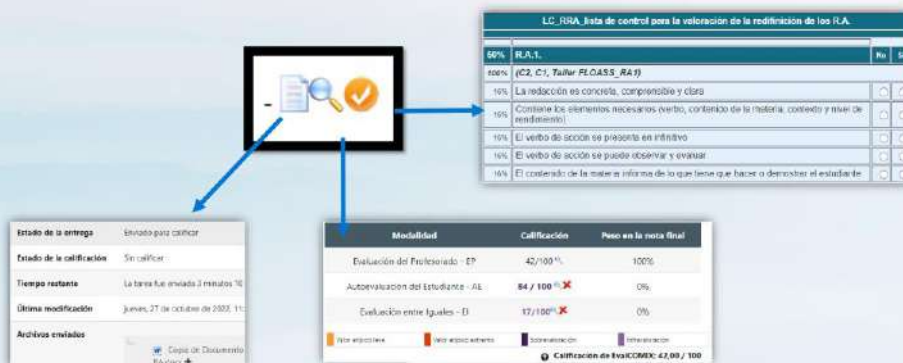
Planificación de la evaluación en las actividades

[illegible]

Nº total de instrumentos: 7		
Título	Tipo	Nueva Instrumento
AE_Score de diseño del curso en Moodle	Argumentario	  
EV_Valoración procedimiento evaluación DIFeral_EIP	Escala	  
LC+EV_Valoración procedimiento evaluación DIFeral_E_RI	Mixto	  
EV_Evaluación del vídeo explicativo del curso de Moodle	Escala	  
EV_Valoración procedimiento evaluación DIFeral_AUT	Escala	  
EV_Valoración procedimiento evaluación DIFeral_E_RI	Escala	  
RIE_Valoración del informe analítico de aplicaciones y de la entrevista sincera	Rubrica	  

Entorno EvalCOMIX-FLOASS

Evaluación con el entorno EvalCOMIX-FLOASS/ bloque EvalCOMIX



Entorno EvalCOMIX-FLOASS

Visualización de los informes de desarrollo



RECURSOS

- **Bibliografía**
- **Microvídeos conceptuales**
 - *Evolución de la evaluación*
 - Evolución y progreso de la evaluación en educación superior (7'52")
 - *Alineamiento*
 - Alineamiento constructivo: Enseñanza – Aprendizaje - Evaluación (6'54")
 - *Enfoques de evaluación*
 - Enfoques sobre la evaluación en educación superior (6'53")
 - Evaluación como aprendizaje en educación superior (7'11")
 - *Resultados de aprendizaje*
 - Conceptualización y caracterización de los resultados de aprendizaje (11'55")
 - Diseño de los resultados de aprendizaje en educación superior (13'09")
 - Seguimiento y evaluación de los resultados de aprendizaje en educación superior (14'46")

RECURSOS

- **Microvídeos conceptuales**

- *Tareas de evaluación y aprendizaje*
 - Caracterización de las tareas de evaluación en educación superior (16'27'')
 - Medios, técnicas e instrumentos para la evaluación en educación superior (16'43'')
- *Marco de acción y entorno*
 - Entorno e-FLOASS (5'11'')

RECURSOS

- **Microvídeos procedimentales**

- Habilitar bloque EvalCOMIX en Moodle
- Crear un fichero de competencias y resultados de aprendizaje
- Importar competencias y resultados de aprendizaje
- Construir un instrumento de evaluación
- Importar un instrumento y relacionar competencias y resultados de aprendizaje
- Planificar la evaluación
- Consultar resultados de evaluaciones
- Informes de resultados

*Ahora ...
a poner en práctica*



Anexo 6

Diseño de implementación de la e-evaluación participativa para el desarrollo de competencias digitales

Docente: Ponce González, Nicolás

ASIGNATURA	INNOVACIÓN E INVESTIGACIÓN EDUCATIVA							
TAREAS	DESCRIPCIÓN DE LA TAREA DE E-EVALUACIÓN	MEDIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS DIGITALES A DESARROLLAR VINCULADAS CON LA TAREA DE E-EVALUACIÓN*	RESULTADOS ESPERADOS	TÉCNICAS (Observación, encuestación, análisis de documentos o producciones)	INSTRUMENTOS	MODALIDADES DE EVALUACIÓN	MOMENTO DE DESARROLLO (Inicial, mitad, final)
Tarea 1	Elaboración en grupo de un diseño de proyecto de investigación aplicable en Educación Primaria a través el cual el estudiantado evidencie el aprendizaje adquirido sobre la materia y su presentación oral	Medio de evaluación 1 Documento grupal escrito en el que se presentan los componentes de un diseño de investigación	1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales. 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales: 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales. 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales: 3.1 Desarrollo de contenidos digitales. 6.1 Autogestión del aprendizaje 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje	Elaborar grupalmente un diseño de investigación educativa aplicable en el contexto de la Educación Primaria, basándose en los componentes esenciales del modelo interactivo de diseño de investigación de Maxwell	Análisis de documentos y producciones	EV_PI_IIE_Escala para la evaluación de proyectos de investigación_vEstudiantes EV_PI_IIE_Escala para la valoración del proyecto de investigación_vProfesorado	Autoevaluación, Evaluación entre iguales y Evaluación docente.	Mitad
		Medio de evaluación 2 Presentación grupal en la que se presenten los componentes de un diseño de investigación	1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales. 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales: 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales. 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales: 3.1 Desarrollo de contenidos digitales. 5.3 Uso creativo de las tecnologías digitales. 6.1 Autogestión del aprendizaje 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje	Elaborar y presentar grupalmente una presentación del diseño de proyecto de investigación educativa aplicable en el contexto de la Educación Primaria, basándose en los componentes esenciales del modelo interactivo de diseño de investigación de Maxwell	Análisis de documentos y producciones	EV_PCG_IIE_Escala para la valoración de la prueba comprensiva global individual y escrita_vEstudiantes_Autoevaluación EV_PI_IIE_Escala para la valoración de la presentación del proyecto de investigación	Autoevaluación, Evaluación entre iguales y Evaluación docente.	Final
Tarea 2	Realización de una prueba comprensiva de carácter global individual por escrito. Es una tarea de realización presencial en la que el alumnado podrá utilizar todos los materiales y recursos necesarios.	Medio de evaluación 3 Prueba comprensiva global	1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales. 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales: 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales. 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales: 3.1 Desarrollo de contenidos digitales 6.1 Autogestión del aprendizaje 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje	Realizar individualmente una prueba comprensiva global utilizando los contenidos de la materia y aplicando los conocimientos adquiridos, adecuándose a los requisitos y orientaciones especificados	Análisis de documentos y producciones	EV_PCG_IIE_Escala para la valoración de la prueba comprensiva global individual y escrita_vProfesorado	Autoevaluación y evaluación docente.	Final

ASIGNATURA	GESTIÓN DE PROYECTOS							
TAREAS	DESCRIPCIÓN DE LA TAREA DE E- EVALUACIÓN	MEDIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS DIGITALES A DESARROLLAR VINCULADAS CON LA TAREA DE E-EVALUACIÓN*	RESULTADOS ESPERADOS	TÉCNICAS (Observación, encuestación, análisis de documentos o producciones)	INSTRUMENTOS	MODALIDADES DE EVALUACIÓN	MOMENTO DE DESARROLLO (Inicial, mitad, final)
Tarea 1	Elaboración, en equipo, de un informe comparativo de distintos tipos de documentos profesionales (planes, proyectos, informes y memorias) de acuerdo a normas y requisitos y su presentación grupal oral al grupo clase	Informe comparativo	2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales 2.4 Colaboración mediante tecnologías digitales 3.1 Desarrollo de contenidos digitales 3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales 6.1 Autogestión del aprendizaje 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje	Realizar un informe comparativo entre los diferentes tipos de documentos académicos y profesionales en el campo de la Economía y la Empresa. Analizar y comparar las diferentes normas y estándares más usuales utilizados en el campo de la Economía y Empresa	Análisis de documentos y producciones	RU_JCDP_RUBRICA PARA LA VALORACION DE INFORMES COMPARATIVOS DE DOCUMENTOS PROFESIONALES	Autoevaluación, evaluación entre iguales, coevaluación y evaluación docente	Inicial
		Presentación del informe	2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales. 2.4 Colaboración mediante tecnologías digitales 3.1 Desarrollo de contenidos digitales 3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales 6.1 Autogestión del aprendizaje; 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje	Realizar un informe comparativo entre los diferentes tipos de documentos académicos y profesionales en el campo de la Economía y la Empresa. Analizar y comparar las diferentes normas y estándares más usuales utilizados en el campo de la Economía y Empresa	Análisis de documentos y producciones	EV_POIC_ESCALA PARA LA VALORACION DE PRESENTACIONES ORALES DE INFORMES COMPARATIVOS EV_UM_Escala de valoración de utilidad y calidad del material de apoyo	Autoevaluación, evaluación entre iguales, coevaluación y evaluación docente	Inicial
Tarea 2	Elaboración y aplicación de una presentación en equipo sobre la caracterización de las metodologías predictivas y ágiles más habituales en la gestión de proyectos y su presentación oral y defensa de la misma en grupo clase	Presentación/documen- to sobre caracterización de metodologías de gestión de proyectos Presentación de la metodología asignada	1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales 2.4 Colaboración mediante tecnologías digitales 3.1 Desarrollo de contenidos digitales 3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales 5.4 Identificar lagunas en las competencias digitales 6.1 Autogestión del aprendizaje 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje	Caracterizar las diferentes metodologías para el diseño y desarrollo de proyectos en Economía y Empresa	Análisis de documentos y producciones	EV_POM_Escala de valoración de presentaciones orales sobre metodologías	Autoevaluación, Evaluación entre iguales y evaluación docente	Intermedio



Cátedra UNESCO en Evaluación,
Innovación y Excelencia en Educación,
Universidad de Cádiz.



REF. PDC2022-133050-100

Tarea 3	La tarea consiste en diseñar y planificar el TFG o un proyecto en el contexto de las Ciencias Económicas y Empresariales, desarrollando las competencias de la asignatura, aplicando los conocimientos adquiridos, integrando los contenidos de la asignatura y utilizando herramientas tecnológicas útiles en las fases de diseño y planificación	Diseño proyecto	1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales 2.2 Compartir información y contenidos digitales 2.4 Colaboración mediante tecnologías digitales 3.1 Desarrollo de contenidos digitales 3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales 3.3 Derechos de autor y licencias 5.3 Uso creativo de las tecnologías digitales 6.1 Autogestión del aprendizaje 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje	Utilizar herramientas informáticas para la delimitación de problemas y la planificación Utilizar herramientas tecnológicas para la delimitación de problemas, la planificación y la gestión documental. Analizar y caracterizar las principales técnicas e instrumentos de recogida de datos para la gestión de proyectos Analizar y caracterizar las principales técnicas para la presentación e interpretación de datos Planificar y elaborar un proyecto para la realización del Trabajo Fin de Grado (TFG) o proyecto específico adecuándose a normas estandarizadas	Análisis de documentos y producciones	EV_TFG_Escala para la evaluación del diseño de Trabajo Fin de Grado_vProfesorado EV_PRY_Escala para la evaluación del diseño de proyectos_vProfesorado EV_TFG_Escala y lista de control para la evaluación del diseño de Trabajo Fin de Grado-vEstudiantes EV_PRY_Escala y lista de control para la evaluación del diseño de proyectos_vEstudiantes	Autoevaluación y evaluación docente	Final
Tarea 4	La tarea consiste en realizar una prueba comprensiva de carácter global individualmente y por escrito, consistente en la elaboración de un informe resolviendo un caso contextualizado en Gestión de Proyectos propuesto por el profesorado, en el que se desarrollen las competencias de la asignatura, apliquen e integren los contenidos y conocimientos adquiridos en la misma	Caso práctico	1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales 2.2 Compartir información y contenidos digitales 2.4 Colaboración mediante tecnologías digitales 3.1 Desarrollo de contenidos digitales 3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales 3.3 Derechos de autor y licencias 5.3 Uso creativo de las tecnologías digitales 6.1 Autogestión del aprendizaje 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje	Utilizar herramientas informáticas para la delimitación de problemas y la planificación Utilizar herramientas tecnológicas para la delimitación de problemas, la planificación y la gestión documental. Analizar y caracterizar las principales técnicas e instrumentos de recogida de datos para la gestión de proyectos Analizar y caracterizar las principales técnicas para la presentación e interpretación de datos	Análisis de documentos y producciones	EV_PE_Escala para la valoración de la prueba individual comprensiva de carácter global_vProfesorado EV_PE_Escala para la valoración de la prueba individual comprensiva de carácter global_vEstudiantes	Autoevaluación y evaluación docente	Final



Cátedra UNESCO en Evaluación,
Innovación y Excelencia en Educación,
Universidad de Cádiz.



REF. PDC2022-133050-100

OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA Y ANÁLISIS DE CONTEXTO								
ASIGNATURA								
TAREAS	DESCRIPCIÓN DE LA TAREA DE E-EVALUACIÓN	MEDIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS DIGITALES A DESARROLLAR VINCULADAS CON LA TAREA DE E-EVALUACIÓN*	RESULTADOS ESPERADOS	TÉCNICAS (Observación, encuestación, análisis de documentos o producciones)	INSTRUMENTOS	MODALIDADES DE EVALUACIÓN	MOMENTO DE DESARROLLO (Inicial, mitad, final)
Tarea 1	La tarea de evaluación consiste en elaborar un Informe de observación sistemática en un centro de Educación Infantil "IOS", aplicado de forma grupal y en un contexto educativo real. Este proceso se desarrolla progresivamente a través de 4 subtareas secuenciadas en el tiempo. La retroalimentación ofrecida por el docente y el grupo de estudiantes. Los resultados intermedios de la evaluación no afectan a la calificación final, sino que se utilizará para mejorar el aprendizaje, fomentando un diálogo entre alumnado y docente sobre cómo optimizar el producto final, permitiendo integrar las mejoras en la última subtarea que será objeto de evaluación y calificación a través de la autoevaluación y la evaluación del docente.	Informe de observación sistemática	1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales. 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales: 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales. 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales: 3.1 Desarrollo de contenidos digitales. 6.1 Autogestión del aprendizaje 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje	Utilizar la terminología específica de la metodología observacional Analizar con rigor, y mediante trabajo sistemático, los resultados de las observaciones y registros en contextos diversos Reflexionar críticamente, valorando informes y obteniendo conclusiones de los mismos. Analizar los datos obtenidos a través de observaciones, comprender críticamente la realidad y elaborar informes de conclusiones. Analizar e interpretar trabajos de investigación observacional.	Análisis de documentos y producciones	EV_IOS_OSA_ Escala para la valoración del Informe de Observación Sistemática	Autoevaluación y evaluación docente	Inicial, mitad y final



ASIGNATURA		METODOLOGÍAS DE INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN						
TAREAS	DESCRIPCIÓN DE LA TAREA DE E- EVALUACUÓN	MEDIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS DIGITALES A DESARROLLAR VINCULADAS CON LA TAREA DE E-EVALUACIÓN*	RESULTADOS ESPERADOS	TÉCNICAS (Observación, encuestación, análisis de documentos o producciones)	INSTRUMENTOS	MODALIDADES DE EVALUACIÓN	MOMENTO DE DESARROLLO (Inicial, mitad, final)
Tarea 1	Elaboración en grupo de un diseño de investigación aplicable en Educación Secundaria, adecuado a las normas de las convocatorias públicas al uso a través el cual el estudiantado evidencie el aprendizaje adquirido sobre la materia	Diseño de evaluación grupal	1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales. 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales: 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales. 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales: 3.1 Desarrollo de contenidos digitales. 6.1 Autogestión del aprendizaje 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje	Diseñar una sencilla investigación educativa susceptible de ser realizada en el contexto de la Educación Secundaria, adecuándose a las normas de las convocatorias públicas al uso	Análisis de documentos o producciones	LC+EV_valoración diseño de investigación educativa	Autoevaluación y evaluación docente	Final



Cátedra UNESCO en Evaluación,
Innovación y Excelencia en Educación,
Universidad de Cádiz.



REF. PDC2022-133050-100

ASIGNATURA INNOVACIÓN DOCENTE E INICIACIÓN A LA INVESTIGACIÓN ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES Y ORIENTACIÓN								
TAREAS	DESCRIPCIÓN DE LA TAREA DE E- EVALUACIÓN	MEDIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS DIGITALES A DESARROLLAR VINCULADAS CON LA TAREA DE E-EVALUACIÓN*	RESULTADOS ESPERADOS	TÉCNICAS (Observación, encuestación, análisis de documentos o producciones)	INSTRUMENTOS	MODALIDADES DE EVALUACIÓN	MOMENTO DE DESARROLLO (Inicial, mitad, final)
Tarea 1	Elaboración en grupo de un diseño de proyecto e investigación aplicable en Educación Secundaria a través el cual el estudiantado evidencie el aprendizaje adquirido sobre la materia y su presentación oral	Medio de evaluación 1 Documento grupal escrito en el que se presentan los componentes de un diseño de investigación	1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales. 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales: 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales. 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales: 3.1 Desarrollo de contenidos digitales. 6.1 Autogestión del aprendizaje 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje	Disponer de una visión crítica y reflexiva sobre el estado actual de la educación y de las prácticas educativas que se realizan en las especialidades de este ámbito. Asumir la importancia del trabajo cooperativo en equipo en la labor docente, así como de la formación continua y de desarrollo profesional. Identificar criterios de buenas prácticas docentes en ciencias sociales y en orientación educativa. Contribuir a la mejora de los procesos de enseñanza aprendizaje en el ámbito de las ciencias sociales y la orientación. Identificar y formular problemas de investigación relevantes en la enseñanza de las ciencias sociales y en Orientación Educativa. Conocer los principales medios de difusión (impresos y electrónicos) de la actividad innovadora e investigador en Ciencias Sociales y en Orientación Educativa.	Análisis de documentos y producciones	EV_PI_IITEM_Escala para la valoración del Proyecto de Investigación	Autoevaluación, Evaluación entre iguales y Evaluación docente.	Mitad y Final



Cátedra UNESCO en Evaluación,
Innovación y Excelencia en Educación,
Universidad de Cádiz.



REF. PDC2022-133050-100

		Medio de evaluación 2 Presentación grupal en la que se presenten los componentes de un diseño de investigación	1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales. 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales: 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales. 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales: 3.1 Desarrollo de contenidos digitales. 5.3 Uso creativo de las tecnologías digitales. 6.1 Autogestión del aprendizaje 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje	Disponer de una visión crítica y reflexiva sobre el estado actual de la educación y de las prácticas educativas que se realizan en las especialidades de este ámbito. Asumir la importancia del trabajo cooperativo en equipo en la labor docente, así como de la formación continua y de desarrollo profesional. Identificar criterios de buenas prácticas docentes en ciencias sociales y en orientación educativa. Contribuir a la mejora de los procesos de enseñanza aprendizaje en el ámbito de las ciencias sociales y la orientación. Identificar y formular problemas de investigación relevantes en la enseñanza de las ciencias sociales y en Orientación Educativa. Conocer los elementos básicos que componen un diseño de investigación en el aula y en el centro y ser capaz de aplicarlos a la hora de elaborar un proyecto concreto. Conocer los principales medios de difusión (impresos y electrónicos) de la actividad innovadora e investigador en Ciencias Sociales y en Orientación Educativa.	Análisis de documentos y producciones	EV_POPI_IIEM_Escala para la valoración de presentaciones orales proyecto de investigación	Autoevaluación, Evaluación entre iguales y Evaluación docente.	Final
--	--	---	--	--	--	--	---	--------------



Cátedra UNESCO en Evaluación,
Innovación y Excelencia en Educación,
Universidad de Cádiz.



REF. PDC2022-133050-100

Docente: Amores Fernández, Francisco Javier

TRATAMIENTO EDUCATIVO DE LAS DIFERENCIAS DE APRENDIZAJE								
ASIGNATURA								
TAREAS	DESCRIPCIÓN DE LA TAREA DE E- EVALUACIÓN	MEDIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS DIGITALES A DESARROLLAR VINCULADAS CON LA TAREA DE E-EVALUACIÓN*	RESULTADOS ESPERADOS	TÉCNICAS (Observación, encuestación, análisis de documentos o producciones)	INSTRUMENTOS	MODALIDADES DE EVALUACIÓN	MOMENTO DE DESARROLLO (Inicial, mitad, final)
Tarea 1	Tarea final de la asignatura TDA (Grado en Educación Primaria). Realización de una prueba comprensiva de carácter global individual por escrito. Es una tarea de realización no presencial en la que el alumnado podrá utilizar todos los materiales y recursos necesarios. Se trata de relacionar los contenidos de la asignatura con un texto base de referencia (podrá ser una noticia publicada en prensa, resumen del proyecto educativo de un centro, artículo, capítulo de libro, etc.).	Prueba comprensiva global.	1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales. 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales. 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales. 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales. 6.1 Autogestión del aprendizaje. 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje.	Realizar individualmente una prueba comprensiva global utilizando los contenidos y materiales (bibliografía básica y complementaria) de la materia y aplicando los conocimientos adquiridos, adecuándose a los requisitos y orientaciones especificados (relación con el texto base de referencia de la prueba).	Análisis de documentos y producciones.	Escala para la valoración de la prueba comprensiva global individual y escrita.	Evaluación docente.	Final.



Cátedra UNESCO en Evaluación,
Innovación y Excelencia en Educación,
Universidad de Cádiz.



REF. PDC2022-133050-100

Docente: Baena Pérez, Rubén

ASIGNATURA		TECNOLOGÍA Y PUBLICACIÓN EN INTERNET (TPI)						
TAREAS	DESCRIPCIÓN DE LA TAREA DE E- EVALUACIÓN	MEDIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS DIGITALES A DESARROLLAR VINCULADAS CON LA TAREA DE E-EVALUACIÓN*	RESULTADOS ESPERADOS	TÉCNICAS (Observación, encuestación, análisis de documentos o producciones)	INSTRUMENTOS	MODALIDADES DE EVALUACIÓN	MOMENTO DE DESARROLLO (Inicial, mitad, final)
Tarea 1	La tarea consiste en realizar una práctica informática sobre el desarrollo de una página web con HTML. La página contendrá las etiquetas vistas en clase y deberá de estar compuesta por varios archivos HTML	Caso práctico	1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales 3.1 Desarrollo de contenidos digitales 3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales 3.4 Programación 5.1 Resolver problemas técnicos 5.3 Uso creativo de las tecnologías digitales 6.1 Autogestión del aprendizaje	Utilizar herramientas tecnológicas para el desarrollo de una página web adaptándose a una serie de requisitos temáticos y técnicos empleando las tecnologías solicitadas (HTML)	Análisis de documentos o producciones	Entregable HTML (Lista+Escala)	evaluación docente	mitad
Tarea 2	La tarea consiste en realizar una práctica informática sobre el desarrollo y maquetación de una página web con HTML y CSS. La página seguirá la estructura y etiquetas vistas anteriormente, y será maquetada aplicando las propiedades CSS vistas y trabajadas en clase	Caso práctico	1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales 3.1 Desarrollo de contenidos digitales 3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales 3.4 Programación 5.1 Resolver problemas técnicos 5.3 Uso creativo de las tecnologías digitales 6.1 Autogestión del aprendizaje	Utilizar herramientas tecnológicas para el desarrollo y diseño de una página web adaptándose a una serie de requisitos temáticos y técnicos empleando las tecnologías solicitadas (HTML y CSS)	Análisis de documentos o producciones	Entregable CSS (Escala)	evaluación docente	mitad
Tarea 3	La tarea consiste en realizar una práctica informática sobre el desarrollo de una página web mediante el uso del gestor de contenido Wordpress	Caso práctico	1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales 3.1 Desarrollo de contenidos digitales	Utilizar herramientas tecnológicas para el desarrollo y diseño de una página web adaptándose a una serie de requisitos temáticos y técnicos empleando las tecnologías solicitadas (Wordpress)	Análisis de documentos o producciones	Entregable Wordpress (Escala)	- evaluación docente - autoevaluación	mitad



			3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales 3.4 Programación 5.1 Resolver problemas técnicos 5.3 Uso creativo de las tecnologías digitales 6.1 Autogestión del aprendizaje					
--	--	--	--	--	--	--	--	--



Cátedra UNESCO en Evaluación,
Innovación y Excelencia en Educación,
Universidad de Cádiz.



REF. PDC2022-133050-100

Docente: Caballero Hernández, Juan Antonio

HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS PARA LA PUBLICACIÓN WEB (HIPW)								
ASIGNATURA	DESCRIPCIÓN DE LA TAREA DE E- EVALUACIÓN	MEDIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS DIGITALES A DESARROLLAR VINCULADAS CON LA TAREA DE E-EVALUACIÓN*	RESULTADOS ESPERADOS	TÉCNICAS (Observación, encuestación, análisis de documentos o producciones)	INSTRUMENTOS	MODALIDADES DE EVALUACIÓN	MOMENTO DE DESARROLLO (Inicial, mitad, final)
Tarea 1	La tarea consiste en realizar una práctica informática sobre el desarrollo de una página web con HTML. La página contendrá las etiquetas vistas en clase y deberá de estar compuesta por varios archivos HTML	Caso práctico	1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales 3.1 Desarrollo de contenidos digitales 3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales 3.4 Programación 5.1 Resolver problemas técnicos 5.3 Uso creativo de las tecnologías digitales 6.1 Autogestión del aprendizaje	Utilizar herramientas tecnológicas para el desarrollo de una página web adaptándose a una serie de requisitos temáticos y técnicos empleando las tecnologías solicitadas (HTML)	Análisis de documentos o producciones	Entregable HTML (Lista+Escala)	evaluación docente	mitad
Tarea 2	La tarea consiste en realizar una práctica informática sobre el desarrollo y maquetación de una página web con HTML y CSS. La página seguirá la estructura y etiquetas vistas anteriormente, y será maquetada aplicando las propiedades CSS vistas y trabajadas en clase	Caso práctico	1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales 3.1 Desarrollo de contenidos digitales 3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales 3.4 Programación 5.1 Resolver problemas técnicos 5.3 Uso creativo de las tecnologías digitales 6.1 Autogestión del aprendizaje	Utilizar herramientas tecnológicas para el desarrollo y diseño de una página web adaptándose a una serie de requisitos temáticos y técnicos empleando las tecnologías solicitadas (HTML y CSS)	Análisis de documentos o producciones	Entregable CSS (Escala)	evaluación docente	mitad
Tarea 3	La tarea consiste en realizar una práctica informática sobre el desarrollo de una página web mediante el uso del gestor de contenido Wordpress	Caso práctico	1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales 3.1 Desarrollo de contenidos digitales	Utilizar herramientas tecnológicas para el desarrollo y diseño de una página web adaptándose a una serie de requisitos temáticos y técnicos empleando las tecnologías solicitadas (Wordpress)	Análisis de documentos o producciones	Entregable Wordpress (Escala)	- evaluación docente - autoevaluación	mitad



			3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales 3.4 Programación 5.1 Resolver problemas técnicos 5.3 Uso creativo de las tecnologías digitales 6.1 Autogestión del aprendizaje					
--	--	--	--	--	--	--	--	--



ASIGNATURA		INNOVACIÓN E INVESTIGACIÓN EDUCATIVA						
TAREAS	DESCRIPCIÓN DE LA TAREA DE E- EVALUACIÓN	MEDIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS DIGITALES A DESARROLLAR VINCULADAS CON LA TAREA DE E-EVALUACIÓN*	RESULTADOS ESPERADOS	TÉCNICAS (Observación, encuestación, análisis de documentos o producciones)	INSTRUMENTOS	MODALIDADES DE EVALUACIÓN	MOMENTO DE DESARROLLO (Inicial, mitad, final)
Tarea 1	Realización en equipos de trabajo de un video, audio o imagen que refleje lo aprendido en la parte de Innovación Educativa y que contenga los aspectos positivos y negativos percibidos por el grupo.	Archivo en formato video, audio o imagen	3.1 Desarrollo de contenidos digitales: Crear y editar contenidos digitales. 5.1 Resolver problemas técnicos: Detectar y resolver problemas técnicos en dispositivos digitales. 5.2 Identificar necesidades y respuestas tecnológicas: Evaluar y seleccionar herramientas digitales adecuadas para solucionar problemas. 5.3 Uso creativo de las tecnologías digitales: Aplicar creatividad en el uso de tecnologías digitales para resolver problemas. 5.4 Identificar lagunas en las competencias digitales: Ser consciente de las áreas donde se necesitan mejorar las competencias digitales propias y ajenas. 6.1 Autogestión del aprendizaje: Capacidad para planificar, organizar y evaluar el propio proceso de aprendizaje, estableciendo metas claras y utilizando estrategias de estudio efectivas. 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje: Habilidad para analizar y evaluar de manera crítica los propios productos y procesos de aprendizaje, identificando fortalezas, debilidades y áreas de mejora.	Realizar grupalmente un video, audio o imagen que sintetice lo aprendido en el bloque de Innovación Educativa y que refleje los aspectos positivos y negativos percibidos durante dicho bloque.	Análisis de documentos y producciones	Escala P4_Innovación: Recopilación de lo aprendido	Autoevaluación y Evaluación docente	Final
Tarea 2								



Cátedra UNESCO en Evaluación,
Innovación y Excelencia en Educación,
Universidad de Cádiz.



REF. PDC2022-133050-100

ASIGNATURA	PROCEDIMIENTOS Y RECURSOS TECNOLÓGICOS							
TAREAS	DESCRIPCIÓN DE LA TAREA DE E- EVALUACIÓN	MEDIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS DIGITALES A DESARROLLAR VINCULADAS CON LA TAREA DE E-EVALUACIÓN*	RESULTADOS ESPERADOS	TÉCNICAS (Observación, encuestación, análisis de documentos o producciones)	INSTRUMENTOS	MODALIDADES DE EVALUACIÓN	MOMENTO DE DESARROLLO (Inicial, mitad, final)
Tarea 1	Diseño colaborativo de un curso en Moodle que contenga los elementos imprescindibles de la evaluación como aprendizaje (tareas auténticas, fomento de la participación del alumnado y ejecución de retroalimentación/proalimentación) y la posterior creación de un vídeo explicativo del proceso seguido en el diseño del curso y del enfoque evaluativo del producto final	Curso de Moodle diseñado según los principios de la evaluación como aprendizaje	2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales: Utilizar herramientas digitales para comunicarse. 2.4 Colaboración mediante tecnologías digitales: Colaborar y trabajar con otros utilizando herramientas digitales. 3.1 Desarrollo de contenidos digitales: Crear y editar contenidos digitales. 3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales: Capacidad para modificar y adaptar contenido digital existente. 5.1 Resolver problemas técnicos: Detectar y resolver problemas técnicos en dispositivos digitales. 5.2 Identificar necesidades y respuestas tecnológicas: Evaluar y seleccionar herramientas digitales adecuadas para solucionar problemas. 5.3 Uso creativo de las tecnologías digitales: Aplicar creatividad en el uso de tecnologías digitales para resolver problemas. 6.1 Autogestión del aprendizaje: Capacidad para planificar, organizar y evaluar el propio proceso de aprendizaje, estableciendo metas claras y utilizando estrategias de estudio efectivas. 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje: Habilidad para analizar y evaluar de manera crítica los propios productos y procesos de aprendizaje, identificando fortalezas, debilidades y áreas de mejora.	Diseñar colaborativamente un curso en Moodle que contenga tareas auténticas, se integren varios instrumentos de EvalCOMIX-FLOASS y se ejecute la retroalimentación	Análisis de documentos y producciones	Argumentario evaluativo AE_Sobre el diseño del curso en Moodle	Evaluación compartida entre docente y estudiantes	Final
		Vídeo explicativo del curso de Moodle que contenga el proceso seguido y el enfoque evaluativo del producto	2.4 Colaboración mediante tecnologías digitales: Colaborar y trabajar con otros utilizando herramientas digitales. 3.1 Desarrollo de contenidos digitales: Crear y editar contenidos digitales. 3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales: Capacidad para	Crear y editar colaborativamente un vídeo explicativo del proceso seguido en la creación del curso de Moodle y el enfoque evaluativo del producto final	Análisis de documentos y producciones	EV_Evaluación del vídeo explicativo del curso de Moodle	Autoevaluación, evaluación entre iguales y evaluación docente	Final



Cátedra UNESCO en Evaluación,
Innovación y Excelencia en Educación,
Universidad de Cádiz.



REF. PDC2022-133050-100

			modificar y adaptar contenido digital existente. 5.1 Resolver problemas técnicos: Detectar y resolver problemas técnicos en dispositivos digitales. 5.2 Identificar necesidades y respuestas tecnológicas: Evaluar y seleccionar herramientas digitales adecuadas para solucionar problemas. 5.3 Uso creativo de las tecnologías digitales: Aplicar creatividad en el uso de tecnologías digitales para resolver problemas. 6.1 Autogestión del aprendizaje: Capacidad para planificar, organizar y evaluar el propio proceso de aprendizaje, estableciendo metas claras y utilizando estrategias de estudio efectivas. 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje: Habilidad para analizar y evaluar de manera crítica los propios productos y procesos de aprendizaje, identificando fortalezas, debilidades y áreas de mejora.					
Tarea 2								



Cátedra UNESCO en Evaluación,
Innovación y Excelencia en Educación,
Universidad de Cádiz.



REF. PDC2022-133050-100

Docente: González Elorza, Andrea

ASIGNATURA								
INNOVACIÓN E INVESTIGACIÓN EDUCATIVA								
TAREAS	DESCRIPCIÓN DE LA TAREA DE E- EVALUACIÓN	MEDIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS DIGITALES A DESARROLLAR VINCULADAS CON LA TAREA DE E-EVALUACIÓN*	RESULTADOS ESPERADOS	TÉCNICAS (Observación, encuestación, análisis de documentos o producciones)	INSTRUMENTOS	MODALIDADES DE EVALUACIÓN	MOMENTO DE DESARROLLO (Inicial, mitad, final)
Tarea 1	Elaboración en grupo de un diseño de proyecto de investigación aplicable en Educación Primaria a través el cual el estudiantado evidencie el aprendizaje adquirido sobre la materia y su presentación oral	Medio de evaluación 1 Documento grupal escrito en el que se presentan los componentes de un diseño de investigación	1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales. 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales. 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales. 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales: 3.1 Desarrollo de contenidos digitales. 6.1 Autogestión del aprendizaje 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje	Elaborar grupalmente un diseño de investigación educativa aplicable en el contexto de la Educación Primaria, basándose en los componentes esenciales del modelo interactivo de diseño de investigación de Maxwell	Análisis de documentos y producciones	EV_PI_IIE_ Escala para la evaluación de proyectos de investigación_vEstudiantes EV_PI_IIE_Escala para la valoración del proyecto de investigación_vProfesorado	Autoevaluación Evaluación entre iguales Evaluación docente	Final
Tarea 2	Realización de una prueba comprensiva de carácter global individual por escrito. Es una tarea de realización presencial en la que el alumnado podrá utilizar todos los materiales y recursos necesarios.	Medio de evaluación 2 Documento individual escrito (en formato PDF) en el que se den respuesta a las cuestiones planteadas por el profesorado, utilizando los contenidos de la materia, materiales y los conocimientos adquiridos.	1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales. 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales. 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales. 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales: 3.1 Desarrollo de contenidos digitales 6.1 Autogestión del aprendizaje 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje	Realizar individualmente una prueba comprensiva global utilizando los contenidos de la materia y aplicando los conocimientos adquiridos, adecuándose a los requisitos y orientaciones especificados	Análisis de documentos y producciones	EV_PCG_IIE_Estudiantes Escala para la valoración de la prueba comprensiva global, individual y escrita EV_PCG_IIE_Profesorado Escala para la valoración de la prueba comprensiva global, individual y escrita	Autoevaluación Evaluación docente	Final

ASIGNATURA	GESTIÓN DE PROYECTOS							
TAREAS	DESCRIPCIÓN DE LA TAREA DE E- EVALUACIÓN	MEDIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS DIGITALES A DESARROLLAR VINCULADAS CON LA TAREA DE E-EVALUACIÓN*	RESULTADOS ESPERADOS	TÉCNICAS (Observación, encuestación, análisis de documentos o producciones)	INSTRUMENTOS	MODALIDADES DE EVALUACIÓN	MOMENTO DE DESARROLLO (Inicial, mitad, final)
Tarea 1	Elaboración, en equipo, de un informe comparativo de distintos tipos de documentos profesionales (planes, proyectos, informes y memorias) de acuerdo a normas y requisitos y su presentación grupal oral al grupo clase	Informe metodológico de documentos profesionales (memorias, informes, artículos) en Economía y Empresa	2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales 2.4 Colaboración mediante tecnologías digitales 3.1 Desarrollo de contenidos digitales 3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales 6.1 Autogestión del aprendizaje 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje	Realizar un informe comparativo entre los diferentes tipos de documentos académicos y profesionales en el campo de la Economía y la Empresa. Analizar y comparar las diferentes normas y estándares más usuales utilizados en el campo de la Economía y Empresa	Análisis de documentos y producciones	RU_ICDP_RUBRICA PARA LA VALORACION DE INFORMES COMPARATIVOS DE DOCUMENTOS PROFESIONALES	Autoevaluación Evaluación entre iguales Evaluación docente Coevaluación	Inicial
		Presentación oral del informe	2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales. 2.4 Colaboración mediante tecnologías digitales 3.1 Desarrollo de contenidos digitales 3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales 6.1 Autogestión del aprendizaje: 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje	Realizar un informe comparativo entre los diferentes tipos de documentos académicos y profesionales en el campo de la Economía y la Empresa. Analizar y comparar las diferentes normas y estándares más usuales utilizados en el campo de la Economía y Empresa	Observación	EV_POIC_ESCALA PARA LA VALORACION DE PRESENTACIONES ORALES DE INFORMES COMPARATIVOS	Autoevaluación Evaluación entre iguales Evaluación docente Coevaluación	Inicial
Tarea 2	Elaboración de una presentación en equipo sobre la caracterización de las metodologías predictivas y ágiles más habituales en la gestión de proyectos y su presentación oral y defensa de la misma en grupo clase.	Presentación oral de metodologías predictivas y ágiles.	1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales 2.4 Colaboración mediante tecnologías digitales 3.1 Desarrollo de contenidos digitales 3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales 5.4 Identificar lagunas en las competencias digitales 6.1 Autogestión del aprendizaje	Caracterizar las diferentes metodologías para el diseño y desarrollo de proyectos en Economía y Empresa	Observación	EV_POM_Escala de valoración de presentaciones orales sobre metodologías EV_UM_Escala de valoración de utilidad y calidad del material de apoyo	Autoevaluación Evaluación entre iguales Evaluación docente Coevaluación	Intermedio

			6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje					
Tarea 3	Diseño y planificación de un proyecto en el ámbito de las Ciencias Económicas y Empresariales, realizado individualmente, en el cual se integren los conocimientos y contenidos de la materia, y del grado, y se utilicen herramientas tecnológicas adecuadas a la tarea.	Diseño de Trabajo de Fin de Grado o Proyecto específico	1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales 2.2 Compartir información y contenidos digitales 2.4 Colaboración mediante tecnologías digitales 3.1 Desarrollo de contenidos digitales 3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales 3.3 Derechos de autor y licencias 5.3 Uso creativo de las tecnologías digitales 6.1 Autogestión del aprendizaje 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje	Planificar y elaborar individualmente un proyecto en el ámbito de las Ciencias Económicas y Empresariales. Presentar estructuradamente y por escrito el diseño del proyecto en la fecha consensuada	Análisis de documentos y producciones	EV_TFG_Escala para la evaluación del diseño de Trabajo Fin de Grado_vProfesorado EV_PRY_Escala para la evaluación del diseño de proyectos_vProfesorado EV_TFG_Escala y lista de control para la evaluación del diseño de Trabajo Fin de Grado-vEstudiantes EV_PRY_Escala y lista de control para la evaluación del diseño de proyectos_vEstudiantes	Autoevaluación Evaluación entre iguales Evaluación docente	Final
Tarea 4	Realizar una prueba comprensiva de carácter global de forma individual y por escrito centrada en la resolución de un caso práctico	Prueba escrita comprensiva de carácter global	1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales 2.2 Compartir información y contenidos digitales 2.4 Colaboración mediante tecnologías digitales 3.1 Desarrollo de contenidos digitales 3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales 3.3 Derechos de autor y licencias 5.3 Uso creativo de las tecnologías digitales 6.1 Autogestión del aprendizaje 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje	Utilizar herramientas informáticas para la delimitación de problemas y la planificación Utilizar herramientas tecnológicas para la delimitación de problemas, la planificación y la gestión documental. Analizar y caracterizar las principales técnicas e instrumentos de recogida de datos para la gestión de proyectos Analizar y caracterizar las principales técnicas para la presentación e interpretación de datos	Análisis de documentos y producciones	EV_PE_Escala para la valoración de la prueba individual comprensiva de carácter global_vProfesorado EV_PE_Escala para la valoración de la prueba individual comprensiva de carácter global_vEstudiantes	Autoevaluación Evaluación docente	Final



Cátedra UNESCO en Evaluación,
Innovación y Excelencia en Educación,
Universidad de Cádiz.



REF. PDC2022-133050-100

Docente: Molinero Roca, María Carmen

ASIGNATURA		GESTIÓN DE PROYECTOS						
TAREAS	DESCRIPCIÓN DE LA TAREA DE E- EVALUACIÓN	MEDIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS DIGITALES A DESARROLLAR VINCULADAS CON LA TAREA DE E-EVALUACIÓN*	RESULTADOS ESPERADOS	TÉCNICAS (Observación, encuestación, análisis de documentos o producciones)	INSTRUMENTOS	MODALIDADES DE EVALUACIÓN	MOMENTO DE DESARROLLO (Inicial, mitad, final)
Tarea 1	Elaboración, en equipo, de un informe comparativo de distintos tipos de documentos profesionales (planes, proyectos, informes y memorias) de acuerdo a normas y requisitos y su presentación grupal oral al grupo clase	Informe metodológico de documentos profesionales (memorias, informes, artículos) en Economía y Empresa	2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales 2.4 Colaboración mediante tecnologías digitales 3.1 Desarrollo de contenidos digitales 3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales 6.1 Autogestión del aprendizaje 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje	Realizar un informe comparativo entre los diferentes tipos de documentos académicos y profesionales en el campo de la Economía y la Empresa. Analizar y comparar las diferentes normas y estándares más usuales utilizados en el campo de la Economía y Empresa	Análisis de documentos y producciones	RU_ICDP_RUBRICA PARA LA VALORACION DE INFORMES COMPARATIVOS DE DOCUMENTOS PROFESIONALES	Autoevaluación Evaluación entre iguales Evaluación docente Coevaluación	Inicial
		Presentación oral del informe	2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales. 2.4 Colaboración mediante tecnologías digitales 3.1 Desarrollo de contenidos digitales 3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales 6.1 Autogestión del aprendizaje: 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje	Realizar un informe comparativo entre los diferentes tipos de documentos académicos y profesionales en el campo de la Economía y la Empresa. Analizar y comparar las diferentes normas y estándares más usuales utilizados en el campo de la Economía y Empresa	Observación	EV_POIC_ESCALA PARA LA VALORACION DE PRESENTACIONES ORALES DE INFORMES COMPARATIVOS	Autoevaluación Evaluación entre iguales Evaluación docente Coevaluación	Inicial
Tarea 2	Elaboración de una presentación en equipo sobre la caracterización de las metodologías predictivas y ágiles más habituales en la gestión de proyectos y su presentación oral y defensa de la misma en grupo clase.	Presentación oral de metodologías predictivas y ágiles.	1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales 2.4 Colaboración mediante tecnologías digitales 3.1 Desarrollo de contenidos digitales	Caracterizar las diferentes metodologías para el diseño y desarrollo de proyectos en Economía y Empresa	Observación	EV_POM_Escala de valoración de presentaciones orales sobre metodologías EV_UM_Escala de valoración de utilidad y calidad del material de apoyo	Autoevaluación Evaluación entre iguales Evaluación docente Coevaluación	Intermedio

			3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales 5.4 Identificar lagunas en las competencias digitales 6.1 Autogestión del aprendizaje 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje					
Tarea 3	Diseño y planificación de un TFG o un proyecto en el contexto de las Ciencias Económicas y Empresariales, realizado individualmente, en el cual se integren los conocimientos y contenidos de la materia, y del grado, y se utilicen herramientas tecnológicas adecuadas a la tarea.	Diseño de Trabajo de Fin de Grado o Proyecto específico	1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales 2.2 Compartir información y contenidos digitales 2.4 Colaboración mediante tecnologías digitales 3.1 Desarrollo de contenidos digitales 3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales 3.3 Derechos de autor y licencias 5.3 Uso creativo de las tecnologías digitales 6.1 Autogestión del aprendizaje 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje	Planificar y elaborar individualmente un proyecto en el ámbito de las Ciencias Económicas y Empresariales. Presentar estructuradamente y por escrito el diseño del proyecto en la fecha consensuada	Análisis de documentos y producciones	EV_TFG_Escala para la evaluación del diseño de Trabajo Fin de Grado_vProfesorado EV_PRY_Escala para la evaluación del diseño de proyectos_vProfesorado EV_TFG_Escala y lista de control para la evaluación del diseño de Trabajo Fin de Grado-vEstudiantes EV_PRY_Escala y lista de control para la evaluación del diseño de proyectos_vEstudiantes	Autoevaluación Evaluación entre iguales Evaluación docente	Final
Tarea 4	Realizar una prueba Comprensiva de carácter global de forma individual y por escrito centrada en la elaboración de un informe resolviendo un caso contextualizado en la Gestión de Proyectos. En el informe deben desarrollar las competencias de la asignatura, aplicando e integrando los contenidos y conocimientos adquiridos.	Prueba escrita comprensiva de carácter global	1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales 2.2 Compartir información y contenidos digitales 2.4 Colaboración mediante tecnologías digitales 3.1 Desarrollo de contenidos digitales 3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales 3.3 Derechos de autor y licencias 5.3 Uso creativo de las tecnologías digitales 6.1 Autogestión del aprendizaje 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje	Utilizar herramientas informáticas para la delimitación de problemas y la planificación Utilizar herramientas tecnológicas para la delimitación de problemas, la planificación y la gestión documental. Analizar y caracterizar las principales técnicas e instrumentos de recogida de datos para la gestión de proyectos Analizar y caracterizar las principales técnicas para la presentación e interpretación de datos	Análisis de documentos y producciones	EV_PE_Escala para la valoración de la prueba individual comprensiva de carácter global_vProfesorado EV_PE_Escala para la valoración de la prueba individual comprensiva de carácter global_vEstudiantes	Autoevaluación Evaluación docente	Final



Cátedra UNESCO en Evaluación,
Innovación y Excelencia en Educación,
Universidad de Cádiz.



REF. PDC2022-133050-100

ASIGNATURA	OBSERVACIÓN SISTEMÁTICA Y ANÁLISIS DE CONTEXTO							
TAREAS	DESCRIPCIÓN DE LA TAREA DE E- EVALUACIÓN	MEDIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS DIGITALES A DESARROLLAR VINCULADAS CON LA TAREA DE E-EVALUACIÓN*	RESULTADOS ESPERADOS	TÉCNICAS (Observación, encuestación, análisis de documentos o producciones)	INSTRUMENTOS	MODALIDADES DE EVALUACIÓN	MOMENTO DE DESARROLLO (Inicial, mitad, final)
Tarea 1	Elaboración de un Informe de observación sistemática en un centro de Educación Infantil "IOS", de manera grupal y en un contexto educativo real. Elaborado de forma progresiva a través de 4 subtareas secuenciadas en el tiempo. Ofreciendo retroalimentación por parte del docente a lo largo de las sesiones presenciales. Las sugerencias de modificación en las evaluaciones de las subtareas no afectan a la calificación final, se utilizarán para mejorar el aprendizaje, permitiendo integrar las mejoras en la última subtarea que será objeto de evaluación y calificación a través de la autoevaluación y la evaluación del docente.	Informe de observación sistemática	1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales. 1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales: 1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales. 2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales: 3.1 Desarrollo de contenidos digitales. 6.1 Autogestión del aprendizaje 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje	Utilizar la terminología específica de la metodología observacional Analizar con rigor, y mediante trabajo sistemático, los resultados de las observaciones y registros en contextos diversos Reflexionar críticamente, valorando informes y obteniendo conclusiones de los mismos. Analizar los datos obtenidos a través de observaciones, comprender críticamente la realidad y elaborar informes de conclusiones. Analizar e interpretar trabajos de investigación observacional.	Análisis de documentos y producciones	EV_IOS_OSA_ Escala para la valoración del Informe de Observación Sistemática	Autoevaluación y evaluación docente	Inicial, mitad y final



Cátedra UNESCO en Evaluación,
Innovación y Excelencia en Educación,
Universidad de Cádiz.



Docente: Morales Ocaña, Amelia

ASIGNATURA		DISEÑO Y DESARROLLO DEL CURRÍCULUM 1						
TAREAS	DESCRIPCIÓN DE LA TAREA DE E- EVALUACIÓN	MEDIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS DIGITALES A DESARROLLAR VINCULADAS CON LA TAREA DE E-EVALUACIÓN*	RESULTADOS ESPERADOS	TÉCNICAS (Observación, encuestación, análisis de documentos o producciones)	INSTRUMENTOS	MODALIDADES DE EVALUACIÓN	MOMENTO DE DESARROLLO (Inicial, mitad, final)
Tarea 1	Diseño y elaboración de una Situación de Aprendizaje	Trabajo escrito grupal	6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje: Habilidad para analizar y evaluar de manera crítica los propios productos y procesos de aprendizaje, identificando fortalezas, debilidades y áreas de mejora.	La producción refleja comprensión de la teoría de la asignatura Existe coherencia a lo largo de la propuesta de SA (sobre todo entre la concreción curricular y las actividades propuestas) El documento está bien desarrollado Las actividades propuestas reflejan la teoría de la asignatura	Análisis de documentos y producciones	Escala de estimación elaborada por la docente	Autoevaluación y evaluación docente	Final
Tarea 2								



Cátedra UNESCO en Evaluación,
Innovación y Excelencia en Educación,
Universidad de Cádiz.



Docente: Sánchez Calleja, Laura

ASIGNATURA	EL PROYECTO EDUCATIVO EN EDUCACIÓN INFANTIL							
TAREAS	DESCRIPCIÓN DE LA TAREA DE E- EVALUACIÓN	MEDIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS DIGITALES A DESARROLLAR VINCULADAS CON LA TAREA DE E-EVALUACIÓN*	RESULTADOS ESPERADOS	TÉCNICAS (Observación, encuestación, análisis de documentos o producciones)	INSTRUMENTOS	MODALIDADES DE EVALUACIÓN	MOMENTO DE DESARROLLO (Inicial, mitad, final)
Tarea 1	Realización en equipos de trabajo de una imagen que refleje lo aprendido sobre los atributos del docente innovador	Archivo en formato imagen	2.4 Colaboración mediante tecnologías digitales 3.1 Desarrollo de contenidos digitales. 5.3 Uso creativo de las tecnologías digitales. 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje	Realizar grupalmente una imagen que refleje lo aprendido sobre los atributos del docente innovador	Análisis de documentos y producciones	Escala P3_Perfil Docente Innovador	Autoevaluación y Evaluación docente	Mitad (al finalizar el bloque temático correspondiente)
Tarea 2								



COMPETENCIAS DIGITALES DE LOS CIUDADANOS

(MARCO PARA LAS COMPETENCIAS DIGITALES DE LA CIUDADANÍA)

Para concretar las competencias digitales que se espera que el alumnado desarrolle, se facilita un listado basado en el [Marco para las Competencias Digitales de la Ciudadanía, DigComp 2.2](#). En este listado se presentan las 21 competencias del marco, organizadas por áreas, las cuales pueden servir de referencia para describir las competencias que se pretende desarrollar a través del diseño de la e-evaluación participativa.

Adicionalmente, se ha incorporado una nueva área, el Área 6: Aprendizaje autónomo y empoderamiento, que incluye las competencias 6.1 Autogestión del aprendizaje y 6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje. Estas competencias han sido adaptadas del [European Framework for the Digital Competence of Educators \(DigCompEdu\)](#), dado su vínculo con la evaluación como aprendizaje, un aspecto clave en el enfoque de la e-evaluación participativa que se está diseñando.

1. Alfabetización en información y datos:

1.1 Navegar, buscar y filtrar datos, información y contenidos digitales: Habilidad para buscar y filtrar información en entornos digitales.

1.2 Evaluar datos, información y contenidos digitales: Capacidad para evaluar la fiabilidad y la calidad de la información obtenida.

1.3 Gestionar datos, información y contenidos digitales: Competencia para organizar y gestionar información de manera eficaz.

2. Comunicación y colaboración:

2.1 Interactuar mediante tecnologías digitales: Utilizar herramientas digitales para comunicarse.

2.2 Compartir información y contenidos digitales: Capacidad de compartir y distribuir información en línea.

2.3 Participación ciudadana en línea: Implicarse en actividades sociales y cívicas a través de medios digitales.

2.4 Colaboración mediante tecnologías digitales: Colaborar y trabajar con otros utilizando herramientas digitales.

2.5 Comportamiento en la red: Comprensión de las normas de comportamiento en entornos digitales.

2.6 Gestión de la identidad digital: Administrar la propia identidad en línea y proteger la reputación digital.



3. Creación de contenidos digitales:

3.1 Desarrollo de contenidos digitales: Crear y editar contenidos digitales.

3.2 Integración y reelaboración de contenidos digitales: Capacidad para modificar y adaptar contenido digital existente.

3.3 Derechos de autor y licencias: Comprensión y respeto por los derechos de autor y licencias digitales.

3.4 Programación: Capacidad para diseñar y modificar programas informáticos.

4. Seguridad:

4.1 Protección de dispositivos y contenidos: Proteger dispositivos digitales y los contenidos que almacenan.

4.2 Protección de datos personales y privacidad: Asegurar la privacidad y proteger los datos personales en línea.

4.3 Protección de la salud y el bienestar: Prevenir problemas de salud derivados del uso de tecnologías digitales.

4.4 Protección del entorno: Comprender el impacto medioambiental del uso de tecnologías digitales.

5. Resolución de problemas:

5.1 Resolver problemas técnicos: Detectar y resolver problemas técnicos en dispositivos digitales.

5.2 Identificar necesidades y respuestas tecnológicas: Evaluar y seleccionar herramientas digitales adecuadas para solucionar problemas.

5.3 Uso creativo de las tecnologías digitales: Aplicar creatividad en el uso de tecnologías digitales para resolver problemas.

5.4 Identificar lagunas en las competencias digitales: Ser consciente de las áreas donde se necesitan mejorar las competencias digitales propias y ajenas.

6. Aprendizaje Autónomo y Empoderamiento

6.1 Autogestión del aprendizaje: Capacidad para planificar, organizar y evaluar el propio proceso de aprendizaje, estableciendo metas claras y utilizando estrategias de estudio efectivas.

6.2 Reflexión crítica sobre el aprendizaje: Habilidad para analizar y evaluar de manera crítica los propios productos y procesos de aprendizaje, identificando fortalezas, debilidades y áreas de mejora.

Anexo 7

Referencias bibliográficas emergentes de la revisión de los principales referentes teóricos relacionados con las competencias digitales

Authors	Year	Title	Published In
Alonso-García, Santiago; Victoria-Maldonado, Juan José; García-Sempere, Pablo José; La...	2023	Student evaluation of teacher digital skills at Granada University	Frontiers in Education
Cabero-Almenara, Julio; Gutiérrez-Castillo, Juan Jesús; Barroso-Osuna, Julio; Rodríguez...	2023	Digital Teaching Competence According to the DigCompEdu Framework. Comparative Study in Different Latin American Universities	Journal of New Approaches in Educational Research
Cabero-Almenara, Julio; Palacios-Rodríguez, Antonio	2020	Marco Europeo de Competencia Digital Docente «DigCompEdu». Traducción y adaptación del cuestionario «DigCompEdu Check-In»	Edmetec
Cabero-Almenara, Julio; Palacios-Rodríguez, Antonio	2020	Julio Cabero-Almenara 1 y Antonio Palacios-Rodríguez 2	EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC
CRUE Universidades Españolas	2022	Evolución de la madurez digital de las universidades españolas	
Economou, A	2023	SELFIEforTEACHERS Designing and developing a self-reflection tool for teachers' digital competence	
Economou, Anastasia	2023	Building Teachers' Digital Competence Through a Self-Reflection Process	Proceedings of the 17th International Conference of the Learning Sciences - ICLS 2023
Estanyol, Elisenda; Montaña, Mireia; Fernández-de-Castro, Pedro; Aranda, Dani...	2023	Competencias digitales de la juventud en España: Un análisis de la brecha de género	Comunicar
Europeo, Marco; Digital, Competencia	2023	SELFIEparaPROFESORES Diseño y desarrollo para la competencia digital docente	
Fernández Martínez, Antonio; Llorens Largo, Faraón; Molina-Carmona, Rafael	2019	Modelo de madurez digital para universidades (MD4U)	Cátedra Santander-UA de Transformación Digital - Documentos de Trabajo
Fernández-Morante, Carmen; López, Beatriz Cebreiro; Casal-Otero, Lorena; León, Fran...	2023	Teachers' Digital Competence. The Case of the University System of Galicia	Journal of New Approaches in Educational Research
Fernández-Prados, Juan Sebastián; Lozano-Díaz, Antonia; Alinz-Galende, Alexandra	2021	Measuring digital citizenship: A comparative analysis	Informatics
Ferrando, Lourdes; Gabarda-Mendez, Vicente; Marin Suelves, Jesus; Ramón-Llin, ...	2023	¿Crea contenidos digitales el profesorado universitario? Un diseño mixto de investigación	RPDXEL-BIT revista de Medios y Educación
García, Ana Rita; Filipe, Sara Brito; Fernandes, Cristina; Estevão, Cristina; Ra...	2022	Marco de Competencias Digitales para la Ciudadanía_Con nuevos ejemplos de conocimientos, habilidades y destrezas	
García-Ruiz, R.; Buenestado-Fernández, M.; Ramírez-Montoya, M.S.	2023	Assessment of Digital Teaching Competence: Instruments, results and proposals. Systematic literature review Evaluación de la Competencia Digital Docente: instrumentos...	Educación XX1
INTEF	2022	Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente	Instituto Nacional de Tecnologías del Aprendizaje y de Formación del Profesorado
Mora Cantallops M; Inamorato Dos Santos M; Villalonga Gómez A; Lacalle Remigio C; Cam...	2022	Competencias digitales del profesorado universitario en España	
Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad.	2023	Brecha digital de género Edición 2024 - Datos 2023	Ministerio para la Transformación Digital y de la Función Pública
Paz Saavedra, Luis Eduardo; Cervera, Mercè Gisbert	2023	University teachers' self-perception on teaching digital competence	Educar
Pérez-Escoda, A.; Lena-Acebo, Francisco Javier; García-Ruiz, Rosa	2021	Digital competences for smart learning during COVID-19 in higher education students from Spain and Latin America [Competencias digitales para el aprendizaje inteligente durante la...	Digital Education Review
Redecker, Christine	2020	Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores: DigCompEdu	Secretaría General Técnica del Ministerio de Educación y Formación Profesional de España (Original publicado en 2017)
Silva-Quiroz, Juan Eusebio; Abriçot-Marchant, Nicole; Aranda-Falández, Gonzal...	2022	Design and Validation of an instrument to evaluate digital competence in first-year students of education majors from three public universities in Chile	Educat
Translated, Machine	2023	Machine Translated by Google Desarrollar la competencia digital de través de un proceso de autorreflexión Introducción y Enfoque conceptual Machine Translated by Google	International Society of the Learning Science

Anexo 8

Instrumento para la validación del cuestionario Percepción del Profesorado sobre el Impacto de la e-evaluación Participativa en el Desarrollo de sus Competencias Digitales

Validación de constructo del Cuestionario Percepción del Profesorado sobre el Impacto de la e-evaluación Participativa en el Desarrollo de sus Competencias Digitales.

El trabajo que estamos realizando se enmarca dentro del proyecto de Innovación y Mejora Docente Desarrollo de Competencias Digitales a través de la e-evaluación, en el que participa profesorado y alumnado de la Universidad de Cádiz.

El instrumento está diseñado para evaluar la percepción del profesorado participante en el proyecto sobre el impacto de la e-evaluación participativa en el desarrollo de sus propias competencias digitales. El mismo está basado en el [Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores \(DigComEdu\)](#).

En primer lugar, le solicitamos que nos facilite algunos datos personales.

Apellidos y Nombre:

Áreas de especialización relacionadas con las competencias digitales y la e-evaluación:

Años de experiencia:

Posición laboral/Cargo:

Considerando los indicadores presentados en la Tabla 1, le pedimos que evalúe cada ítem del instrumento de acuerdo con las categorías definidas a continuación. Tal como se detalla en la tabla, cada calificación está vinculada a un indicador específico. Para simplificar este proceso, hemos dispuesto una plantilla que encontrará al final de este documento.

Tabla 1

Categorías, calificaciones e indicadores para realizar el juicio de expertos

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
SUFICIENCIA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de esta.	1 No cumple con el criterio.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión.
	2. Bajo nivel	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total.
	3. Moderado nivel.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente.
	4. Alto nivel.	Los ítems son suficientes.
CLARIDAD El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	1 No cumple con el criterio.	El ítem no es claro.
	2. Bajo nivel.	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
COHERENCIA El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	3. Moderado nivel.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel.	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
	1 No cumple con el criterio.	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
	2. Bajo nivel.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión.
RELEVANCIA El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido.	3. Moderado nivel.	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo.
	4. Alto nivel.	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo.
	1 No cumple con el criterio.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
	2. Bajo nivel.	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel.	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel.	El ítem es muy importante y debe ser incluido.

A continuación, se procede a presentar el cuestionario ya adaptado para que pueda valorar el mismo. Recuerde que también debe responder a las cuestiones que aparecen al final del documento.

Cuestionario Percepción del Profesorado sobre el Impacto de la e-evaluación Participativa en el Desarrollo de sus Competencias Digitales.

La digitalización y el uso de herramientas tecnológicas en la educación han transformado los enfoques de enseñanza y evaluación, planteando desafíos y oportunidades para el profesorado en el desarrollo de competencias digitales. La e-evaluación participativa, que fomenta la participación activa de estudiantes en sus procesos de evaluación mediante el uso de herramientas digitales, surge como una estrategia relevante para mejorar tanto la enseñanza como el aprendizaje en el contexto actual. Este cuestionario tiene como objetivo conocer la percepción del profesorado participante en el proyecto de Innovación y Mejora Docente Desarrollo de Competencias Digitales a través de la e-evaluación Participativa sobre el impacto de la e-evaluación participativa en el desarrollo de sus propias competencias digitales.

El cuestionario está estructurado en áreas clave, alineadas con el marco de competencias digitales para educadores, DigCompEdu, e incluye una escala de valoración tipo Likert de 10 puntos. Se solicita a los participantes que indiquen su grado de acuerdo con una serie de afirmaciones que abordan diferentes aspectos de sus competencias digitales y los efectos percibidos de la e-evaluación participativa en su práctica docente. Los datos obtenidos contribuirán a comprender cómo esta metodología de evaluación puede servir como una herramienta de desarrollo profesional en competencias digitales, y a identificar oportunidades de mejora en la formación y apoyo a los docentes en el contexto de una educación digitalizada.

Apellidos y Nombre:

Preguntas Sociodemográficas

- **Género:**

- Masculino
- Femenino
- Otro
- Prefiero no especificar

- **Edad:**

- Menos de 30 años
- 31-40 años
- 41-50 años
- 51-60 años
- Más de 60 años

- **Años de experiencia docente:**

- Menos de 5 años
- 6-10 años
- 11-20 años
- Más de 20 años

- **Nivel de familiaridad con las tecnologías digitales (antes de implementar la e-evaluación participativa):**

- Bajo
- Medio
- Alto

- **Experiencia previa en e-evaluación participativa antes de esta implementación:**

- Ninguna
- Algo de experiencia
- Amplia experiencia

- **Nivel educativo en el que se encuentra la asignatura/as que imparte:**

- Grado
- Máster
- Grado y Máster

- **Tipo de formación recibida en competencias digitales (puede seleccionar más de una):**

- Formación universitaria en TIC
- Cursos de actualización profesional en tecnologías educativas
- Autodidacta
- Otro (especifique)

Instrucciones para completar el cuestionario

Por favor, revise cuidadosamente cada afirmación y marque su nivel de acuerdo utilizando la escala de 1 (Totalmente en desacuerdo) a 10 (Totalmente de acuerdo).

Dimensión	Suficiencia de la Dimensión (1-4)	Ítem	Claridad (1-4)	Coherencia (1-4)	Pertinencia (1-4)	Observaciones
Compromiso Profesional		1. La experiencia con la e-evaluación participativa me ha motivado a explorar nuevas herramientas digitales para la comunicación con mis estudiantes y compañeros.				
		2. La implementación de la e-evaluación participativa me ha impulsado a colaborar más con mis compañeros en el uso de las tecnologías digitales para la enseñanza.				
		3. La e-evaluación participativa me ha facilitado el acceso a recursos y comunidades online para mi desarrollo profesional docente.				
		4. La e-evaluación participativa me ha ayudado a reflexionar críticamente sobre mi práctica docente y a buscar nuevas formas de mejorarla.				
Contenidos Digitales		5. La utilización de la e-evaluación participativa ha aumentado mi interés en buscar, crear y compartir contenidos digitales de aprendizaje de forma más eficaz.				
		6. He aprendido a utilizar nuevas herramientas digitales para la creación de contenido digital gracias a la experiencia con la e-evaluación participativa.				
		7. La e-evaluación participativa me ha concienciado sobre la importancia de la gestión responsable de los derechos de autor y la propiedad intelectual en el uso de contenidos digitales.				
		8. La e-evaluación participativa me ha permitido integrar diferentes formatos de contenido digital (texto, imagen, audio, vídeo) en mis estrategias de evaluación.				

Dimensión	Suficiencia de la Dimensión (1-4)	Ítem	Claridad (1-4)	Coherencia (1-4)	Pertinencia (1-4)	Observaciones
Enseñanza y Aprendizaje		9. La e-evaluación participativa me ha ayudado a integrar mejor las tecnologías digitales en mis estrategias de enseñanza y aprendizaje.				
		10. La e-evaluación participativa me ha permitido experimentar con nuevos enfoques pedagógicos que hacen un uso efectivo de las tecnologías digitales.				
		11. Gracias a la e-evaluación participativa, he mejorado la gestión y organización del uso de las tecnologías digitales en mis clases.				
		12. La e-evaluación participativa me ha ayudado a crear un entorno de aprendizaje más interactivo y colaborativo.				
Evaluación y Retroalimentación		13. La utilización de la e-evaluación participativa ha mejorado mi comprensión de las diferentes herramientas digitales disponibles para la evaluación.				
		14. La e-evaluación participativa me ha permitido diversificar los formatos de evaluación que utilizo en mi práctica docente.				
		15. La e-evaluación participativa me ha facilitado la tarea de proporcionar retroalimentación personalizada a mis estudiantes.				
		16. Gracias a la e-evaluación participativa, puedo analizar mejor el progreso de mis estudiantes y adaptar mi enseñanza a sus necesidades.				
		17. La e-evaluación participativa me ha ayudado a implementar estrategias de evaluación formativa más efectivas.				

Dimensión	Suficiencia de la Dimensión (1-4)	Ítem	Claridad (1-4)	Coherencia (1-4)	Pertinencia (1-4)	Observaciones
Empoderamiento de los Estudiantes		18. La e-evaluación participativa me ha permitido ofrecer a mis estudiantes un acceso más equitativo a las tecnologías digitales.				
		19. Gracias a la e-evaluación participativa, puedo adaptar mejor mis estrategias de enseñanza a las necesidades individuales de mis estudiantes.				
		20. La e-evaluación participativa ha fomentado la participación activa de mis estudiantes en su propio proceso de aprendizaje.				
		21. La e-evaluación participativa ha promovido la autonomía y la responsabilidad de mis estudiantes en su aprendizaje.				
Desarrollo de la Competencia Digital de los Estudiantes		22. La e-evaluación participativa me ha animado a enseñar a mis estudiantes a evaluar la fiabilidad de la información en línea.				
		23. He integrado actividades en la e-evaluación participativa que promueven la comunicación y colaboración digital entre mis estudiantes.				
		24. La e-evaluación participativa me ha brindado la oportunidad de enseñar a mis estudiantes a utilizar la tecnología digital de manera segura y responsable.				
		25. La e-evaluación participativa me ha permitido evaluar el desarrollo de la competencia digital de mis estudiantes de forma más precisa.				

¿Considera que las preguntas sociodemográficas son adecuadas? ¿cómo considera que podrían mejorarse?

¿Qué ítem considera que deben eliminarse en este instrumento? ¿Propone la adición de algún ítem más?

¿Hay algún otro comentario o propuesta que quiera realizar?

¡Muchas gracias por su colaboración! Sus valoraciones serán de gran utilidad para poder realizar la validación de constructo del instrumento.

ANEXO 9

Cuestionario Percepción del Profesorado sobre el Impacto de la e-evaluación Participativa en el Desarrollo de sus Competencias Digitales

* Indica que la pregunta es obligatoria

La digitalización y el uso de herramientas tecnológicas en la educación han transformado los enfoques de enseñanza y evaluación, planteando desafíos y oportunidades para el profesorado en el desarrollo de competencias digitales. La e-evaluación participativa, que fomenta la participación activa de estudiantes en sus procesos de evaluación mediante el uso de herramientas digitales, surge como una estrategia relevante para mejorar tanto la enseñanza como el aprendizaje en el contexto actual. Este cuestionario tiene como objetivo conocer la percepción del profesorado participante en el proyecto de Innovación y Mejora Docente “Desarrollo de competencias digitales a través de la e-evaluación participativa” sobre el impacto de la e-evaluación participativa en el desarrollo de sus propias competencias digitales.

El cuestionario está estructurado en áreas clave, alineadas con el marco de competencias digitales para educadores, DigCompEdu, e incluye una escala de valoración tipo Likert de 10 puntos. Se solicita a los participantes que indiquen su grado de acuerdo con una serie de afirmaciones que abordan diferentes aspectos de sus competencias digitales y los efectos percibidos de la e-evaluación participativa en su práctica docente. Los datos obtenidos contribuirán a comprender cómo esta metodología de evaluación puede servir como una herramienta de desarrollo profesional en competencias digitales, y a identificar oportunidades de mejora en la formación y apoyo a los docentes en el contexto de una educación digitalizada.

1. **IMPORTANTE:** Las respuestas que aporte no se relacionarán con su persona. *
- (Esta información es exclusiva para tener en cuenta su participación en el cuestionario)

Apellidos y Nombre

2. Género *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Masculino
- ☐ Femenino
- ☐ Prefiero no especificar
- ☐ Otro: _____

3. Edad *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Menos de 25 años
- ☐ De 25 a 30 años
- ☐ De 31 a 40 años
- ☐ De 41 a 50 años
- ☐ De 51 a 60 años
- ☐ Más de 60 años

4. Años de experiencia docente *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Menos de 5 años
- ☐ De 6 a 10 años
- ☐ De 11 a 20 años
- ☐ Más de 20 años

5. Nivel de familiaridad con las tecnologías digitales *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Bajo (uso limitado a herramientas básicas como correo electrónico o navegación)
- ☐ Medio (familiaridad con herramientas digitales comunes y uso básico en educación)
- ☐ Alto (confianza y experiencia en el uso avanzado e integración de herramientas digitales)
- ☐ Otro: _____

6. Nivel de familiaridad con las tecnologías digitales antes de utilizar la e-evaluación participativa *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Bajo (uso básico y limitado)
- ☐ Medio (uso habitual con cierta confianza)
- ☐ Alto (manejo avanzado de herramientas y plataformas digitales)

7. **Nivel de familiaridad previo con el uso de tecnologías digitales en evaluación**

*

Marca solo un óvalo.

- ☐ Ninguna
- ☐ Algo de experiencia
- ☐ Amplia experiencia

8. **Nivel educativo en el que se encuentra la asignatura/as que imparte ***

Marca solo un óvalo.

- ☐ Grado
- ☐ Máster
- ☐ Grado y Máster

9. **Tipo de formación recibida en competencias digitales (puede seleccionar más de una)**

*

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Formación universitaria en TIC
- ☐ Curso de actualización profesional en tecnologías educativas
- ☐ Autodidactas
- ☐ Ninguna
- ☐ Otro: _____

10. **Frecuencia de uso de tecnologías digitales en su práctica docente (antes de implementar la e-evaluación participativa)** *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Nunca (no utilizaba tecnologías digitales en mi práctica docente)
- ☐ Raramente (las utilizaba de manera ocasional y limitada, menos de una vez al mes)
- ☐ A veces (las utilizaba con cierta regularidad, al menos una vez al mes)
- ☐ Frecuentemente (las utilizaba como parte habitual de mi enseñanza, al menos una vez a la semana)
- ☐ Siempre (las integraba en casi todas mis actividades docentes de forma diaria o constante)

INSTRUCCIONES PARA COMPLETAR EL CUESTIONARIO

Por favor, revise cuidadosamente cada afirmación y marque su nivel de acuerdo utilizando la escala de 1 (Totalmente en desacuerdo) a 10 (Totalmente de acuerdo).

DIMENSIÓN COMPROMISO PROFESIONAL

11. 1. La experiencia con la e-evaluación participativa me ha motivado a explorar nuevas herramientas digitales y/o me ha facilitado el acceso a recursos y comunidades on-line para mi desarrollo profesional docente. *

Marca solo un óvalo.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Tota ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Totalmente de acuerdo

12. 2. La implementación de la e-evaluación participativa me ha impulsado a colaborar más con mis compañeros en el uso de las tecnologías digitales para la enseñanza. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

13. 3. La e-evaluación participativa me ha ayudado a reflexionar críticamente sobre mi práctica docente y a buscar nuevas formas de mejorarla. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

DIMENSIÓN CONTENIDOS DIGITALES

14. 4. La utilización de la e-evaluación participativa ha incrementado mi interés en gestionar contenidos digitales de aprendizaje de forma eficiente. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

15. 5. He aprendido a utilizar nuevas herramientas digitales para la creación de contenido digital gracias a la experiencia con la e-evaluación participativa. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

16. 6. La e-evaluación participativa me ha permitido integrar diferentes formatos de contenido digital (texto, imagen, audio, vídeo) en mis estrategias de evaluación. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

DIMENSIÓN ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

17. 7. La e-evaluación participativa me ha ayudado a integrar mejor las tecnologías digitales en mis estrategias de enseñanza y aprendizaje. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

18. 8. La e-evaluación participativa me ha llevado a probar nuevos enfoques pedagógicos que integran tecnologías digitales, como el aprendizaje basado en proyectos digitales, el feedback colaborativo en línea, la evaluación entre iguales a través de plataformas digitales ...". *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

19. 9. Gracias a la e-evaluación participativa, he mejorado la gestión y organización del uso de las tecnologías digitales en mis clases. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

20. 10. La e-evaluación participativa me ha ayudado a crear un entorno de aprendizaje más interactivo y colaborativo. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

DIMENSIÓN EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

21. 11. La utilización de la e-evaluación participativa ha mejorado mi comprensión de distintas herramientas digitales disponibles para la evaluación. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

22. 12. La e-evaluación participativa me ha permitido diversificar los formatos de evaluación que utilizo en mi práctica docente. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

23. 13. La e-evaluación participativa me ha facilitado la tarea de proporcionar retroalimentación personalizada a mis estudiantes. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

24. 14. Gracias a la e-evaluación participativa, puedo analizar mejor el progreso de mis estudiantes y adaptar mi enseñanza a sus necesidades. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

DIMENSIÓN EMPODERAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES (DigComEdu)

25. 15. La e-evaluación participativa ha fomentado la participación activa, y la toma de decisiones, de mis estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

26. 16. La e-evaluación participativa ha promovido la autonomía y la responsabilidad de mis estudiantes en su aprendizaje. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

DIMENSIÓN DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES

27. 17. He integrado actividades en la e-evaluación participativa que promueven la comunicación y colaboración digital entre mis estudiantes. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

28. 18. La e-evaluación participativa me ha brindado la oportunidad de enseñar a mis estudiantes a utilizar la tecnología digital de manera segura y responsable. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

29. 19. La e-evaluación participativa me ha permitido evaluar el desarrollo de la competencia digital de mis estudiantes de forma más precisa. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

DESAFIOS O DIFICULTADES

30. 20. ¿Cuáles son los principales desafíos o dificultades que percibe al implementar la e-evaluación participativa en su práctica docente?

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

Anexo 10

Instrumento para la validación del cuestionario Percepción de los y las Estudiantes sobre el Impacto de la e-evaluación Participativa en el Desarrollo de sus Competencias Digitales

Validación de constructo del Cuestionario Percepción de los y las Estudiantes sobre el Impacto de la e-evaluación Participativa en el Desarrollo de sus Competencias Digitales.

El trabajo que estamos realizando se enmarca dentro del proyecto de Innovación y Mejora Docente Desarrollo de Competencias Digitales a través de la e-evaluación, en el que participa profesorado y estudiantado de la Universidad de Cádiz.

El instrumento está diseñado para evaluar la percepción de los y las estudiantes participante en el proyecto sobre el impacto de la e-evaluación participativa en el desarrollo de sus propias competencias digitales. El mismo está basado en el [Marco para las Competencias Digitales de la Ciudadanía, DigComp 2.2](#), adicionalmente se ha incorporado una nueva dimensión 6 Aprendizaje autónomo y empoderamiento que ha sido adaptado del [Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores \(DigComEdu\)](#), dado su vínculo con la evaluación como aprendizaje, un aspecto clave en el enfoque de la e-evaluación participativa.

En primer lugar, le solicitamos que nos facilite algunos datos personales.

Apellidos y Nombre:

Áreas de especialización relacionadas con las competencias digitales y la e-evaluación:

Años de experiencia:

Posición laboral/Cargo:

Considerando los indicadores presentados en la Tabla 1, le pedimos que evalúe cada ítem del instrumento de acuerdo con las categorías definidas a continuación. Tal como se detalla en la tabla, cada calificación está vinculada a un indicador específico. Para simplificar este proceso, hemos dispuesto una plantilla que encontrará al final de este documento.

Tabla 1

Categorías, calificaciones e indicadores para realizar el juicio de expertos

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
SUFICIENCIA Los ítems que pertenecen a una misma dimensión bastan para obtener la medición de esta.	1 No cumple con el criterio.	Los ítems no son suficientes para medir la dimensión.
	2. Bajo nivel	Los ítems miden algún aspecto de la dimensión, pero no corresponden con la dimensión total.
	3. Moderado nivel.	Se deben incrementar algunos ítems para poder evaluar la dimensión completamente.
	4. Alto nivel.	Los ítems son suficientes.

CATEGORÍA	CALIFICACIÓN	INDICADOR
CLARIDAD	1 No cumple con el criterio.	El ítem no es claro.
El ítem se comprende fácilmente, es decir, su sintáctica y semántica son adecuadas.	2. Bajo nivel.	El ítem requiere bastantes modificaciones o una modificación muy grande en el uso de las palabras de acuerdo con su significado o por la ordenación de las mismas.
	3. Moderado nivel.	Se requiere una modificación muy específica de algunos de los términos del ítem.
	4. Alto nivel.	El ítem es claro, tiene semántica y sintaxis adecuada.
COHERENCIA	1 No cumple con el criterio.	El ítem no tiene relación lógica con la dimensión.
El ítem tiene relación lógica con la dimensión o indicador que está midiendo.	2. Bajo nivel.	El ítem tiene una relación tangencial con la dimensión.
	3. Moderado nivel.	El ítem tiene una relación moderada con la dimensión que está midiendo.
	4. Alto nivel.	El ítem se encuentra completamente relacionado con la dimensión que está midiendo.
RELEVANCIA	1 No cumple con el criterio.	El ítem puede ser eliminado sin que se vea afectada la medición de la dimensión.
El ítem es esencial o importante, es decir, debe ser incluido.	2. Bajo nivel.	El ítem tiene alguna relevancia, pero otro ítem puede estar incluyendo lo que mide éste.
	3. Moderado nivel.	El ítem es relativamente importante.
	4. Alto nivel.	El ítem es muy importante y debe ser incluido.

A continuación, se procede a presentar el cuestionario ya adaptado para que pueda valorar el mismo. Recuerde que también debe responder a las cuestiones que aparecen al final del documento.

Cuestionario Percepción los y las Estudiantes sobre el Impacto de la e-evaluación Participativa en el Desarrollo de sus Competencias Digitales.

La digitalización y el uso de herramientas tecnológicas en la educación han transformado los enfoques de enseñanza y evaluación, planteando desafíos y oportunidades para el estudiantado en el desarrollo de competencias digitales. La e-evaluación participativa, que fomenta la participación activa de estudiantes en sus procesos de evaluación mediante el uso de herramientas digitales, surge como una estrategia relevante para mejorar tanto la enseñanza como el aprendizaje en el contexto actual. Este cuestionario tiene como objetivo conocer la percepción de los y las estudiantes participante en el proyecto de Innovación y Mejora Docente Desarrollo de Competencias Digitales a través de la e-evaluación Participativa sobre el impacto de la e-evaluación participativa en el desarrollo de sus propias competencias digitales.

El cuestionario está estructurado en áreas clave, alineadas con el marco para las Competencias Digitales de la Ciudadanía, DigCom 2.2. y el marco de competencias digitales para educadores, DigCompEdu, e incluye una serie de cuestiones sociodemográficas, una serie de atributos que deberán valorarse en una escala de valoración tipo Likert de 10 puntos. Se solicita a los participantes que indiquen su grado de acuerdo con una serie de afirmaciones que abordan diferentes aspectos de sus competencias digitales y los efectos percibidos de utilizar la e-evaluación participativa en su práctica. A modo de reflexión, al final del cuestionario se plantean 3 cuestiones abiertas relacionadas en la que se solicita información sobre el impacto de la e-evaluación en sus

competencias digitales. Toda la información aportada contribuirá a comprender cómo esta metodología de evaluación puede servir como una herramienta de desarrollo profesional en competencias digitales, y a identificar oportunidades de mejora en la formación y apoyo, siendo de utilidad para el estudiantado y el profesorado en el contexto de una educación digitalizada.

Preguntas Sociodemográficas

- **Género:**

- Masculino
- Femenino
- Otro
- Prefiero no especificar

- **Edad:**

- Menos de 20 años
- 20-25 años
- 41-50 años
- 26-30 años
- Más de 30 años

- **Nivel educativo:**

- Grado
- Máster

- **Asignatura en la que se ha utilizado la e-evaluación participativa:**

- **Nivel de familiaridad con las tecnologías digitales antes de utilizar la e-evaluación participativa:**

- Bajo (uso básico y limitado)
- Medio (uso habitual con cierta confianza)
- Alto (manejo avanzado de herramientas y plataformas digitales)

- **Uso previo de herramientas digitales para la evaluación:**

- Nunca
- Ocasionalmente
- Frecuentemente

- **Acceso a Internet durante la participación en la e-evaluación participativa:**

- Siempre disponible y de buena calidad

- Disponible pero con limitaciones ocasionales
- Limitado o inestable
- **Formación previa en competencias digitales (puede seleccionar más de una):**
 - Ninguna formación específica
 - Cursos o talleres en competencias digitales ofrecidos por la universidad
 - Formación autodidacta
 - Otros (especificar)
- **Frecuencia de colaboración digital previa con compañeros en tareas académicas:**
 - Nunca
 - Ocasionalmente
 - Frecuentemente
- **Nivel de interés personal en el uso de tecnologías digitales para el aprendizaje antes de la e-evaluación participativa:**
 - Bajo
 - Moderado
 - Alto

Instrucciones para completar el cuestionario

Por favor, revise cuidadosamente cada afirmación y marque su nivel de acuerdo utilizando la escala de 1 (Totalmente en desacuerdo) a 10 (Totalmente de acuerdo).

Dimensión	Suficiencia de la Dimensión (1-4)	Ítem	Claridad (1-4)	Coherencia (1-4)	Pertinencia (1-4)	Observaciones
Compromiso Profesional		1. Comunicación organizativa: La e-evaluación participativa me ha permitido comunicarme de manera más efectiva con mis compañeros y profesores a través de plataformas digitales				
		2. Colaboración profesional: He podido colaborar de manera más efectiva con mis compañeros en proyectos y tareas gracias a las herramientas digitales utilizadas en la e-evaluación participativa				
Contenidos Digitales		3. Selección de recursos digitales: La e-evaluación participativa me ha ayudado a desarrollar mi capacidad para buscar, evaluar y seleccionar recursos digitales relevantes para mi aprendizaje.				
		4. Creación y modificación de recursos digitales: He podido crear y modificar contenidos digitales de forma más efectiva gracias a las herramientas y actividades de la e-evaluación participativa.				
Enseñanza y Aprendizaje		5. Enseñanza: La e-evaluación participativa ha fomentado mi participación activa en el proceso de aprendizaje				
		6. Aprendizaje colaborativo: He podido colaborar de manera más efectiva con mis compañeros en entornos digitales de aprendizaje.				
		7. Aprendizaje autorregulado: La e-evaluación participativa me ha ayudado a desarrollar mi capacidad para planificar, monitorizar y evaluar mi propio aprendizaje				
Evaluación y Retroalimentación		8. Estrategias de evaluación: Las herramientas digitales de evaluación utilizadas en la e-evaluación participativa me han permitido demostrar mi aprendizaje de manera más efectiva.				

Dimensión	Suficiencia de la Dimensión (1-4)	Ítem	Claridad (1-4)	Coherencia (1-4)	Pertinencia (1-4)	Observaciones
Empoderamiento de los Estudiantes (DigComEdu)		9. Analíticas de aprendizaje: La información sobre mi progreso proporcionada a través de la e-evaluación participativa me ha ayudado a comprender mejor mis fortalezas y debilidades.				
		10. Retroalimentación, programación y toma de decisiones: La retroalimentación recibida a través de la e-evaluación participativa ha sido útil para mejorar mi aprendizaje.				
		11. Accesibilidad e inclusión: La e-evaluación participativa ha tenido en cuenta mis necesidades individuales de aprendizaje				
		12. Personalización: La e-evaluación participativa me ha permitido adaptar mi aprendizaje a mi propio ritmo y estilo				
		13. Compromiso activo de los estudiantes con su propio aprendizaje: Me siento más motivado para aprender gracias a las estrategias utilizadas en la e-evaluación participativa.				
		14. Información y Alfabetización Mediática : He mejorado mi capacidad para buscar, evaluar y utilizar información de fuentes digitales				
		15. Comunicación y colaboración Digita: He desarrollado mis habilidades para comunicarme y colaborar de manera efectiva a través de plataformas digitales.				
		16. Creación y contenido digital: He mejorado mi capacidad para crear y compartir contenido digital de forma responsable.				

Dimensión	Suficiencia de la Dimensión (1-4)	Ítem	Claridad (1-4)	Coherencia (1-4)	Pertinencia (1-4)	Observaciones
		17. Resolución de problemas digitales: He desarrollado mis habilidades para resolver problemas técnicos y aplicar mis conocimientos digitales a nuevas situaciones.				

REFLEXIÓN

Describe cómo la e-evaluación participativa te ha ayudado a desarrollar tus competencias digitales.

¿Qué aspectos de la e-evaluación participativa consideras que han sido más efectivos para mejorar tus competencias digitales?

¿Qué sugerencias tienes para mejorar la e-evaluación participativa en el futuro?

¿Considera que las preguntas sociodemográficas son adecuadas? ¿cómo considera que podrían mejorarse?

¿Qué ítem considera que deben eliminarse en este instrumento? ¿Propone la adición de algún ítem más?

¿Hay algún otro comentario o propuesta que quiera realizar?

¡Muchas gracias por su colaboración! Sus valoraciones serán de gran utilidad para poder realizar la validación de constructo del instrumento.

ANEXO 11

Cuestionario Percepción de los y las Estudiantes sobre el Impacto de la e-evaluación Participativa en el Desarrollo de sus Competencias Digitales

* Indica que la pregunta es obligatoria

La digitalización y el uso de herramientas tecnológicas en la educación han transformado los enfoques de enseñanza y evaluación, planteando desafíos y oportunidades para el estudiantado en el desarrollo de competencias digitales. La e-evaluación participativa, que fomenta la participación activa de estudiantes en sus procesos de evaluación mediante el uso de herramientas digitales, surge como una estrategia relevante para mejorar tanto la enseñanza como el aprendizaje en el contexto actual. Este cuestionario tiene como objetivo conocer la percepción de los y las estudiantes participante en el proyecto de Innovación y Mejora Docente “Desarrollo de Competencias Digitales a través de la e-evaluación Participativa” sobre el impacto de la e-evaluación participativa en el desarrollo de sus propias competencias digitales.

El cuestionario está estructurado en áreas clave, alineadas con el marco para las Competencias Digitales de la Ciudadanía, DigCom 2.2. y el marco de competencias digitales para educadores, DigCompEdu, e incluye una serie de cuestiones sociodemográficas, una serie de atributos que deberán valorarse en una escala de valoración tipo Likert de 10 puntos. Se solicita a los participantes que indiquen su grado de acuerdo con una serie de afirmaciones que abordan diferentes aspectos de sus competencias digitales y los efectos percibidos de utilizar la e-evaluación participativa en su práctica. A modo de reflexión, al final del cuestionario se plantean 3 cuestiones abiertas relacionadas en la que se solicita información sobre el impacto de la e-evaluación en sus competencias digitales. Toda la información aportada contribuirá a comprender cómo esta metodología de evaluación puede servir como una herramienta de desarrollo profesional en competencias digitales, y a identificar oportunidades de mejora en la formación y apoyo, siendo de utilidad para el estudiantado y el profesorado en el contexto de una educación digitalizada.

1. **IMPORTANTE:** Las respuestas que aporte no se relacionarán con su persona. *
- (Esta información es exclusiva para tener en cuenta su participación en el cuestionario, y que así pueda contar como una actividad más realizada a lo largo de la asignatura)

Apellidos y Nombre

2. Género *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Masculino
- ☐ Femenino
- ☐ Otro
- ☐ Prefiero no especificar

3. Edad *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Menos de 20 años
- ☐ 20-25 años
- ☐ 26-30 años
- ☐ Más de 30 años

4. Nivel de estudio en la que se encuentra *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Primer curso del grado
- ☐ Segundo curso del grado
- ☐ Tercer curso del grado
- ☐ Cuarto curso del grado
- ☐ Máster

5. Asignatura en la que se ha utilizado la e-evaluación participativa *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Avances y tendencias en la evaluación del aprendizaje
- ☐ Análisis Avanzado de Datos Cuantitativos y Cualitativos en Educación (Eliminada por no ser ofertada)
- ☐ Didáctica de la Educación Infantil
- ☐ Diseño y Desarrollo del Currículo II
- ☐ El proyecto educativo en educación infantil I
- ☐ Gestión de Proyectos (Administración y Dirección de Empresas Algeciras)
- ☐ Gestión de Proyectos (Administración y Dirección de Empresas Cádiz)
- ☐ Gestión de Proyectos (Administración y Dirección de Empresas Jerez)
- ☐ Gestión de Proyectos (Grado de Finanzas y Economía)
- ☐ Herramientas Informáticas para la Publicación Web (HIPW)
- ☐ Historia y Corrientes Educativas en la Enseñanza Primaria
- ☐ Innovación docente e iniciación a la investigación
- ☐ Innovación e Investigación Educativa Grupo A
- ☐ Innovación e Investigación Educativa Grupo B
- ☐ Innovación e Investigación Educativa Grupo C
- ☐ La evaluación participativa como estrategia para aprender a aprender
- ☐ La investigación para la mejora educativa
- ☐ Metodología de Investigación en Educación
- ☐ Observación Sistemática y Análisis de Contexto Grupo A
- ☐ Observación Sistemática y Análisis de Contexto Grupo B
- ☐ Observación Sistemática y Análisis de Contexto Grupo C
- ☐ Procedimientos y recursos tecnológicos de evaluación
- ☐ Técnicas avanzadas e instrumentos para la recogida de información
- ☐ Técnicas e Instrumentos Para la Investigación Educativa: Diseño, Validación y Análisis
- ☐ Tecnología y Publicación en Internet (TPI)
- ☐ Tratamiento Educativo de las Diferencias de Aprendizaje
- ☐ Trabajo Fin de Máster

☐ Otro: _____

6. **Nivel de familiaridad con las tecnologías digitales antes de utilizar la e-evaluación participativa** *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Bajo (uso básico y limitado)
- ☐ Medio (uso habitual con cierta confianza)
- ☐ Alto (manejo avanzado de herramientas y plataformas digitales)

7. **Uso previo de herramientas digitales para la evaluación** *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Nunca
- ☐ Ocasionalmente
- ☐ Frecuentemente

8. **Acceso a Internet durante la participación en la e-evaluación participativa** *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Siempre disponible y de buena calidad
- ☐ Disponible pero con limitaciones ocasionales
- ☐ Limitado o inestable

9. **Formación previa en competencias digitales (puede seleccionar más de una)** *

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ Ninguna formación específica
- ☐ Cursos o talleres en competencias digitales ofrecidos por la universidad
- ☐ Formación autodidacta
- ☐ Otro: _____

10. **Nivel de interés personal en el uso de tecnologías digitales para el aprendizaje antes de la e-evaluación participativa** *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Bajo
- ☐ Moderado
- ☐ Alto

INSTRUCCIONES PARA COMPLETAR EL CUESTIONARIO

Por favor, revise cuidadosamente cada afirmación y marque su nivel de acuerdo utilizando la escala de 1 (Totalmente en desacuerdo) a 10 (Totalmente de acuerdo).

DIMENSIÓN COMPROMISO PROFESIONAL

11. **1. Comunicación organizativa:** La e-evaluación participativa me ha permitido comunicarme de manera más efectiva con mis compañeros y profesores a través de plataformas digitales, como podrían ser whatsapp, Moodle (correo, foros ...).

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

12. **2. Colaboración profesional:** He podido colaborar de manera más efectiva con mis compañeros en proyectos y tareas gracias a las herramientas digitales utilizadas en la e-evaluación participativa, como el entorno EvalCOMIX-FLOASS. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

DIMENSIÓN CONTENIDOS DIGITALES

13. **3. Selección de recursos digitales:** La e-evaluación participativa me ha ayudado a desarrollar mi capacidad para buscar, valorar y seleccionar recursos digitales relevantes para mi aprendizaje. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

14. **4. Creación y modificación de recursos digitales:** He podido crear contenidos digitales de forma más efectiva gracias a las herramientas y actividades de la e-evaluación participativa. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

DIMENSIÓN ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

15. **5. Aprendizaje colaborativo:** He podido colaborar de manera más efectiva con mis compañeros en entornos digitales de aprendizaje. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

16. **6. Aprendizaje autorregulado:** La e-evaluación participativa me ha ayudado a desarrollar mi capacidad para planificar, monitorizar y evaluar mi propio aprendizaje. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

DIMENSIÓN EVALUACIÓN Y RETROALIMENTACIÓN

17. **7. Estrategias de evaluación:** Las herramientas digitales de evaluación utilizadas en la e-evaluación participativa me han permitido demostrar mi aprendizaje de manera más efectiva. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

18. **8. Analíticas de aprendizaje:** La información sobre mi progreso proporcionada a través de la e-evaluación participativa me ha ayudado a comprender mejor mis fortalezas y debilidades. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

19. **9. Retroalimentación, programación y toma de decisiones:** La retroalimentación obtenida a través de la e-evaluación participativa ha sido específica y oportuna, lo que me ha permitido identificar errores, mejorar mi desempeño y tomar decisiones para avanzar en mi aprendizaje. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

DIMENSIÓN EMPODERAMIENTO DE LOS ESTUDIANTES (DigComEdu)

20. **10. Enseñanza:** La e-evaluación participativa ha fomentado mi participación activa y toma de decisiones en el proceso de aprendizaje. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

21. 11. **Accesibilidad e inclusión:** La e-evaluación participativa ha tenido en cuenta mis necesidades individuales de aprendizaje. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

22. 12. **Personalización.** La e-evaluación participativa me ha permitido ajustar mi proceso de aprendizaje de acuerdo con mis necesidades, ritmo personal y estilo de estudio, facilitando un aprendizaje más individualizado. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

23. 13. **Compromiso activo de los estudiantes con su propio aprendizaje:** Me siento más comprometido/a para aprender gracias a las estrategias utilizadas en la e-evaluación participativa. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

24. 14. **Aplicabilidad: Compromiso activo de los estudiantes con su propio aprendizaje:** Me siento más comprometido/a para aprender gracias a las estrategias utilizadas en la e-evaluación participativa. *

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

DIMENSIÓN DESARROLLO DE LA COMPETENCIA DIGITAL

25. **15. Información y Alfabetización Mediática:** He mejorado mi capacidad para * buscar, evaluar y utilizar información de fuentes digitales.

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

26. **16. Comunicación y colaboración Digital:** He desarrollado mis habilidades * para comunicarme y colaborar de manera efectiva a través de plataformas digitales.

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

27. **17. Creación y contenido digital:** He mejorado mi capacidad para crear y * compartir contenido digital de forma responsable.

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
Tota	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Totalmente de acuerdo

28. 18. **Resolución de problemas digitales:** He desarrollado mis habilidades para resolver problemas técnicos y aplicar mis conocimientos digitales a nuevas situaciones. *

Marca solo un óvalo.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Tota ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Totalmente de acuerdo

REFLEXIÓN

29. 19. Describe cómo la e-evaluación participativa te ha ayudado a desarrollar tus competencias digitales: *

30. 20. ¿Qué aspectos de la e-evaluación participativa consideras que han sido más efectivos para mejorar tus competencias digitales? *

31. 21. ¿Qué sugerencias tienes para mejorar la e-evaluación participativa en el futuro? *

32. 22. ¿Qué desafíos o dificultades has encontrado a la hora de trabajar la e-evaluación participativa? *

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

Anexo 12

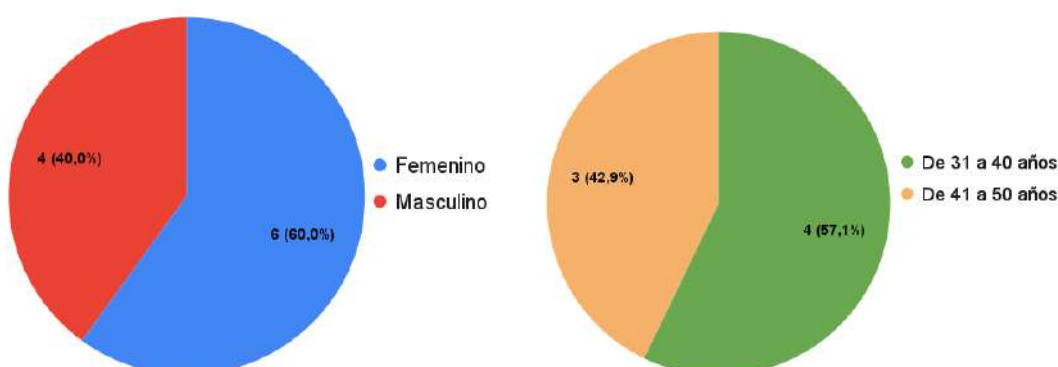
Informe de resultados emergentes de los análisis realizados en los cuestionarios para recoger la percepción del profesorado y estudiantes sobre el impacto de la e-evaluación participativas en el desarrollo de sus competencias digitales

1. Profesorado participante

Del total de respuestas obtenidas en el cuestionario de percepción del profesorado sobre el impacto de la e-evaluación participativa en el desarrollo de sus competencias digitales (N = 10), el 60% eran mujeres y el 40% hombres. En relación a la edad, el 60% tenían edades comprendidas entre 31 y 40 años, mientras que el 40% restante tenían entre 41 y 50. Estos resultados se pueden observar en las gráficas presentes en la Figura 1.

Figura 1

Distribución del profesorado participante por sexo y edad.



En la Tabla 1 se muestran las frecuencias y porcentajes de las respuestas sobre el nivel de familiaridad con las tecnologías digitales, en la misma se puede apreciar como el 60% del profesorado manifieste tener confianza y experiencia en el uso avanzado e integrado de herramientas digitales, mientras que el 40% restante manifiesta un nivel medio.

Tabla 1

Frecuencias y porcentajes del nivel de familiaridad con las tecnologías digitales

	N	%
Alto (confianza y experiencia en el uso avanzado e integración de herramientas digitales)	4	40%
Medio (familiaridad con herramientas digitales comunes y uso básico en educación)	6	60%

En la Tabla 2 se presentan los resultados relativos al nivel de familiaridad con las tecnologías digitales antes de utilizar la e-evaluación participativa.

Tabla 2

Frecuencias y porcentajes del nivel de familiaridad con las tecnologías digitales antes de utilizar la e-evaluación participativa

	N	%
Alto (manejo avanzado de herramientas y plataformas digitales)	4	40%
Bajo (uso básico y limitado)	2	20%
Medio (uso habitual con cierta confianza)	4	40%

Una quinta parte del profesorado manifiesta un uso básico y limitado antes de trabajar a través de la e-evaluación participativa, mientras que las dos quintas partes indican utilizarlo de manera habitual con cierta confianza y las dos quintas partes restantes expresan tener un alto nivel de familiaridad con las tecnologías digitales antes de utilizar la e-evaluación participativa.

Los resultados relativos al nivel de familiaridad con el uso de tecnologías digitales en evaluación previo al proyecto de innovación docente se encuentran en la Tabla 3.

Tabla 3

Frecuencias y porcentajes del nivel de familiaridad previo con el uso de tecnologías digitales en evaluación

	N	%
Algo de experiencia	5	50%
Amplia experiencia	3	30%
Ninguna	2	20%

En este caso la mitad del profesorado que respondió a la encuesta manifiesta tener algo experiencia con el uso de tecnologías digitales en evaluación, el 30% manifestó tener una amplia experiencia y el 20% indicó no tener experiencia alguna.

Un 40% del profesorado participó en el proyecto con asignaturas de grado, la mitad del profesorado participó con asignaturas de grado y máster y tan solo un 10% participó con asignaturas exclusivamente de máster, tal y como se puede apreciar en la Tabla 4.

Tabla 4

Frecuencias y porcentajes del nivel educativo en el que se encuentra la asignatura/as que imparte

	N	%
Grado	4	40%
Grado y Máster	5	50%
Máster	1	10%

La distribución de las respuestas relativas a la formación recibida en competencias digitales se presenta en la Tabla 5.

Tabla 5

Frecuencias y porcentajes del tipo de formación recibida en competencias digitales

	N	%
Autodidactas	2	20%
Curso de actualización profesional en tecnologías educativas, Autodidactas	2	20%
Formación universitaria en TIC	2	20%
Formación universitaria en TIC, Curso de actualización profesional en tecnologías educativas, Autodidactas	2	20%
Formación universitaria en TIC, Cursos especializados	1	10%
Ninguna	1	10%

En cuanto al tipo de formación recibida en competencias digitales, el 60% del profesorado encuestado manifiesta ser autodidacta, la mitad (50%) indica haber recibido formación universitaria en TIC, un 40% señala haber realizado cursos de actualización profesional y tan solo un 10% reporta haber seguido cursos especializados.

En la Tabla 6 se presentan la frecuencia y porcentajes del uso de tecnologías antes de la experiencia, un 30% del profesorado manifestó utilizarlas frecuentemente en su enseñanza y otro 30% indicó que las integraba siempre en sus actividades, mientras que

un 20% señaló un uso mensual bajo la categoría a veces y el 20% restante admitió un empleo más esporádico de las mismas (raramente).

Tabla 6

Distribución y porcentajes de la Frecuencia de uso de tecnologías digitales en su práctica docente (antes de implementar la e-evaluación participativa)

	N	%
A veces (las utilizaba con cierta regularidad, al menos una vez al mes)	2	20%
Frecuentemente (las utilizaba como parte habitual de mi enseñanza, al menos una vez a la semana)	3	30%
Raramente (las utilizaba de manera ocasional y limitada, menos de una vez al mes)	2	20%
Siempre (las integraba en casi todas mis actividades docentes de forma diaria o constante)	3	30%

Una vez presentados los resultados relativos a la caracterización sociodemográfica y la experiencia previa del profesorado participante (género, edad, años de docencia y familiaridad con las tecnologías), se exponen a continuación los resultados centrales del estudio. La Tabla 7 muestra las medias y desviaciones típicas obtenidas para cada una de las dimensiones analizadas, reflejando así la percepción del profesorado sobre el impacto que ha tenido la e-evaluación participativa en el desarrollo de sus competencias digitales.

Tabla 7

Media y desviación típica por dimensión de las puntuaciones aportadas por el profesorado para cada una de las dimensiones

	Media	SD
D1_Compromiso Profesional	7,83	1,60
D2_Contenidos digitales	6,93	2,15
D3_Enseñanza Aprendizaje	7,35	2,58
D4_Evaluación retroalimentación	7,80	1,21
D5_Empoderamiento estudiantes	7,90	2,23
D6_Desarrollo competencias digitales	6,7	1,8

Los resultados del cuestionario, valorados en una escala de 1 a 10, reflejan una percepción positiva del profesorado sobre la experiencia. De manera destacada, los docentes consideran que la práctica con la e-evaluación participativa ayuda notablemente al empoderamiento del alumnado ($\bar{x}=7,90$; $SD=2,23$), fomentando su autonomía y participación activa. Asimismo, manifiestan que la experiencia ha impactado positivamente en su propio compromiso profesional ($\bar{x}=7,83$; $SD=1,60$), y en la mejora de la evaluación y la retroalimentación que ofrecen ($\bar{x}=7,80$; $SD=1,21$). Es en esta última área donde se observa el mayor consenso entre los participantes, dada la baja desviación

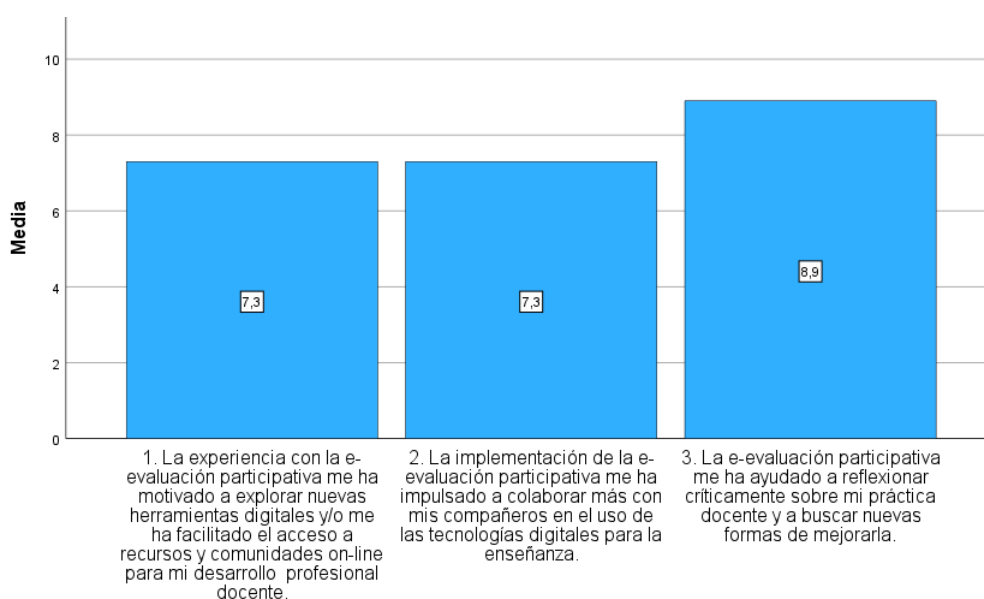
estándar. Por otro lado, aunque aún con valoraciones altas, la percepción de mejora fue más moderada en lo referente a la creación y gestión de contenidos digitales ($\bar{x}=6,93$; $SD=2,15$) y al desarrollo de las competencias digitales de los propios estudiantes ($\bar{x}=6,7$; $SD=1,8$). Finalmente, el impacto sobre las estrategias de enseñanza y aprendizaje fue el que generó una mayor diversidad de opiniones, como refleja la desviación estándar más elevada del estudio ($\bar{x}=7,35$; $SD=2,58$).

Una vez presentados los resultados globales que arrojan una panorámica general de la percepción del profesorado, se presenta el análisis pormenorizado de cada una de las seis dimensiones que componen el cuestionario.

En la Figura 2, se presentan las puntuaciones medias obtenidas para cada uno de los ítems que componen la dimensión de Compromiso Profesional.

Figura 2

Valoración media de los ítems de la dimensión Compromiso Profesional



El análisis de la dimensión de Compromiso Profesional muestra una valoración general positiva por parte del profesorado. Los ítems que obtuvieron la puntuación más baja dentro de esta categoría, aunque reflejan un nivel de acuerdo alto, son los relativos a la motivación para explorar nuevas herramientas digitales ($\bar{x} = 7,3$) y al impulso para colaborar más con compañeros en el uso de tecnologías para la enseñanza ($\bar{x} = 7,3$).

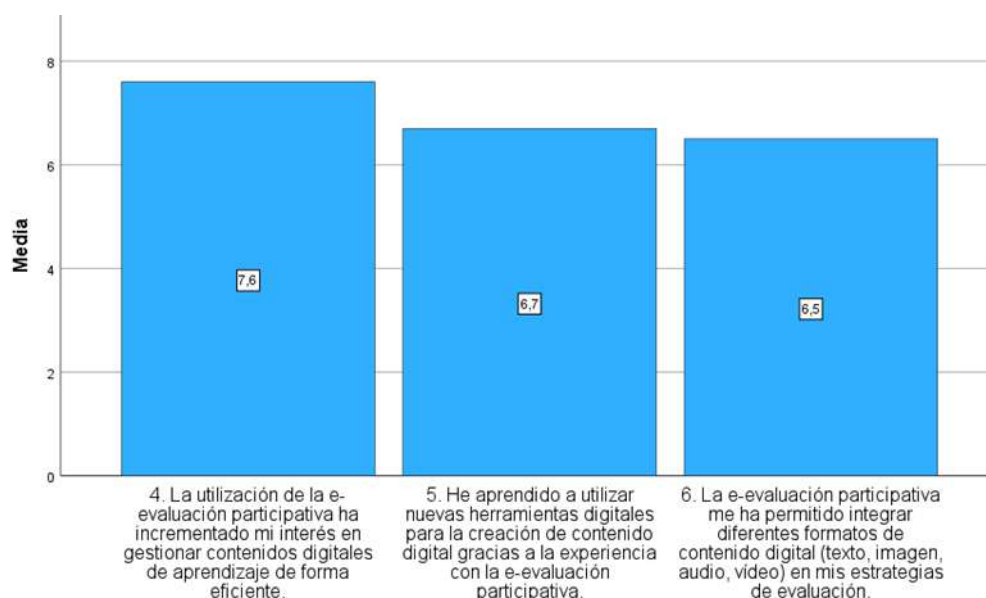
En contraste, el ítem con el grado de acuerdo más alto, alcanzando una valoración media calificada como muy alta, es el que sostiene que la e-evaluación participativa ha ayudado al profesorado a reflexionar críticamente sobre su práctica docente y a buscar nuevas formas de mejorarla ($\bar{x} = 8,9$). Este dato puede indicar que, más allá del desarrollo de habilidades instrumentales o colaborativas, el impacto más significativo del proyecto en

esta dimensión se ha producido en el fomento de un proceso de introspección y mejora pedagógica.

En la Figura 3 se exponen los resultados de la dimensión Contenidos Digitales, que explora el impacto del proyecto en la gestión, creación e integración de recursos educativos digitales.

Figura 3

Valoración media de los ítems de la dimensión Contenidos Digitales



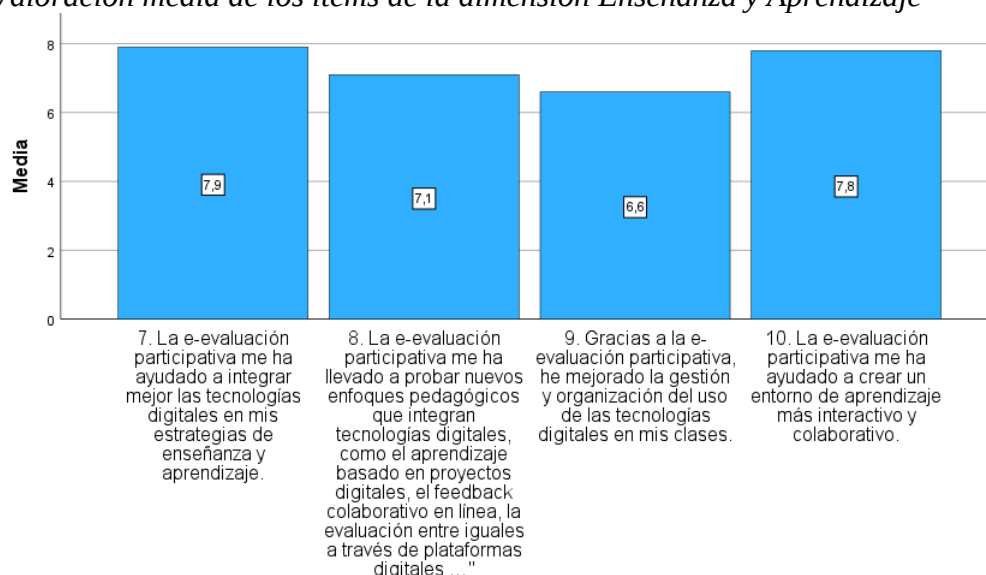
Los resultados de la citada dimensión presentan una valoración general positiva con diferencias entre los ítems. El aspecto más destacado, con un nivel de acuerdo alto, es el incremento del interés del profesorado por gestionar contenidos de aprendizaje de forma eficiente ($\bar{x} = 7,6$).

Por el contrario, el aspecto menos valorado, con un nivel de acuerdo moderado, corresponde a la percepción de haber podido integrar diferentes formatos de contenido (texto, imagen, audio, vídeo) en las estrategias de evaluación ($\bar{x} = 6,5$). Esta diferencia sugiere que la experiencia del proyecto ha sido más exitosa en fomentar la motivación y el interés por los contenidos digitales que en la aplicación práctica de integrar recursos multimedia diversos durante el proceso evaluativo.

La Figura 4 detalla las valoraciones medias de los ítems correspondientes a la dimensión de Enseñanza y Aprendizaje.

Figura 4

Valoración media de los ítems de la dimensión Enseñanza y Aprendizaje



Dentro de la mencionada dimensión, todos los ítems obtienen un nivel de acuerdo alto, lo que indica un impacto positivo y generalizado de la experiencia en la práctica docente. El ítem mejor valorado es el que afirma que la e-evaluación participativa ha ayudado a integrar mejor las tecnologías en las estrategias de enseñanza y aprendizaje ($\bar{x} = 7,9$).

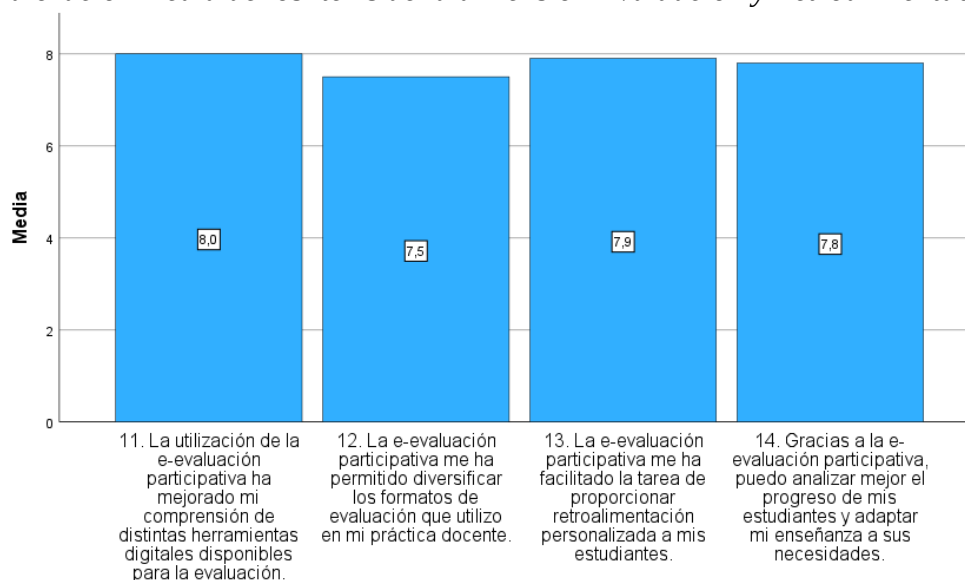
El ítem con la puntuación más baja de esta dimensión, aunque se mantiene en un nivel de acuerdo alto, es el relativo a la mejora en la gestión y organización del uso de las tecnologías digitales en el aula ($\bar{x} = 6,6$). Este conjunto de resultados podría sugerir que, si bien el profesorado percibe una clara mejora en la integración pedagógica y en la creación de nuevos ambientes de aprendizaje, los aspectos más logísticos y organizativos del uso de la tecnología en clase representan un área donde el impacto positivo es ligeramente menos acentuado.

El análisis de la dimensión de Evaluación y Retroalimentación, cuyos resultados se muestran en la Figura 5, refleja una percepción muy positiva por parte de los docentes. El aspecto con el mayor grado de acuerdo, calificado como muy alto, es el relativo a la mejora en la comprensión de las distintas herramientas digitales disponibles para la evaluación ($\bar{x} = 8,0$).

En el extremo opuesto, el ítem que, aun siendo positivo, recibe la valoración más baja dentro de esta dimensión, corresponde a la percepción de haber podido diversificar los formatos de evaluación utilizados en la práctica docente, alcanzando un grado de acuerdo alto ($\bar{x} = 7,5$).

Figura 5

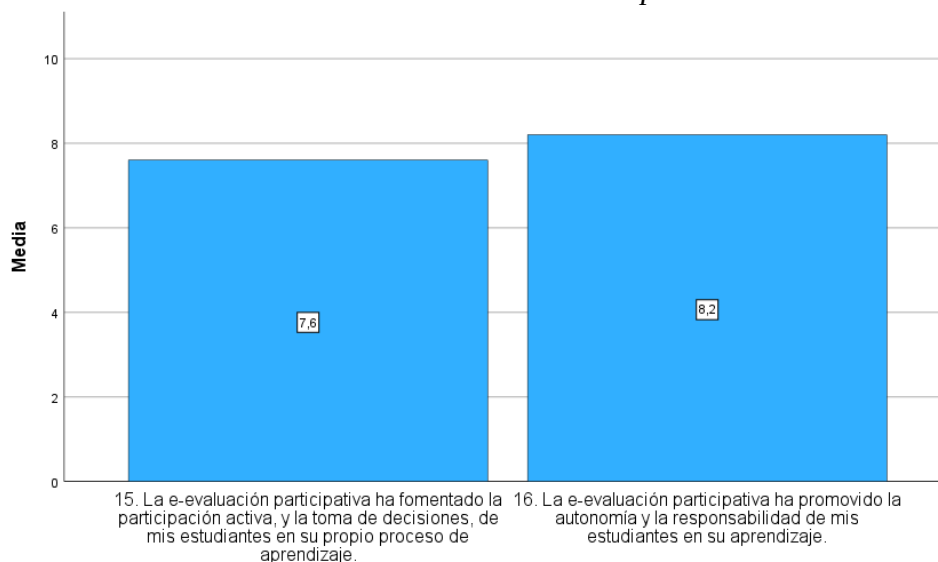
Valoración media de los ítems de la dimensión Evaluación y Retroalimentación



A continuación, la Figura 6 presenta las medias de los ítems relativos a la dimensión Empoderamiento de los estudiantes.

Figura 6

Valoración media de los ítems de la dimensión Empoderamiento de los estudiantes

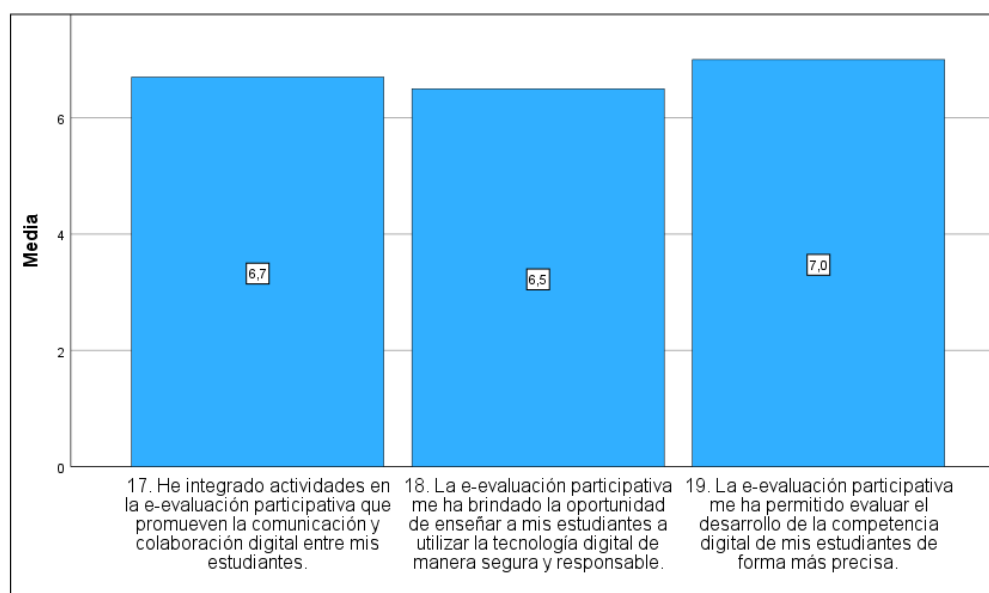


En la dimensión ya citada, ambos ítems reciben valoraciones que se corresponden con un grado de acuerdo alto. La afirmación de que la e-evaluación participativa ha fomentado la participación activa y la toma de decisiones del alumnado en su propio proceso de aprendizaje obtiene una media de 7,6. Por su parte, la idea de que esta metodología ha promovido la autonomía y la responsabilidad de los estudiantes en su aprendizaje es valorada de forma todavía más positiva, alcanzando una media de 8,2.

Finalmente, en la dimensión sobre el Desarrollo de la competencia digital de los estudiantes, cuyas medias se exponen en la Figura 7, las valoraciones del profesorado se sitúan en un nivel de acuerdo alto. El ítem que obtiene la puntuación más elevada es el que se refiere a la posibilidad de evaluar el desarrollo de la competencia digital del alumnado de forma más precisa ($\bar{x} = 7,0$). Por el contrario, el aspecto que recibe la valoración más baja, aunque también con un grado de acuerdo alto, es la oportunidad brindada por la e-evaluación para enseñar a los estudiantes a utilizar la tecnología de manera segura y responsable ($\bar{x} = 6,5$). Todo ello parece apuntar a que el profesorado percibe la metodología como una herramienta más potente para diagnosticar y evaluar la competencia digital de los estudiantes que para instruirles activamente en su uso responsable.

Figura 7

Valoración media de los ítems de la dimensión Desarrollo de la Competencia Digital de los estudiantes



Para concluir con el análisis, se examinaron las respuestas a la pregunta abierta sobre los principales desafíos o dificultades encontradas, la cual fue respondida por seis de los diez participantes. Debido a la escasa cantidad de datos, no se procedió a un análisis cualitativo para generar categorías emergentes, pero sí se presenta una síntesis de los desafíos planteados.

El reto más recurrente y significativo señalado por el profesorado fue la gran inversión de tiempo que requiere la e-evaluación participativa, tanto en las fases de diseño y planificación como en la implementación y la provisión de una retroalimentación ágil y constructiva. Otro bloque importante de dificultades se centró en el alumnado. Los docentes mencionaron las reticencias y la desconfianza de los estudiantes hacia la evaluación entre iguales, así como su visión de la evaluación como un mero trámite para la calificación, lo que dificulta una participación sincera. Se apuntó también la necesidad

de una formación previa para que los estudiantes comprendan el propósito de esta metodología.

Por último, se señalaron dificultades a nivel curricular y personal, como la falta de tiempo y espacio en la asignatura para integrar la experiencia de una forma significativa más allá de lo anecdótico, y la necesidad de una mayor formación y práctica personal para afianzar el dominio de las herramientas y estrategias.

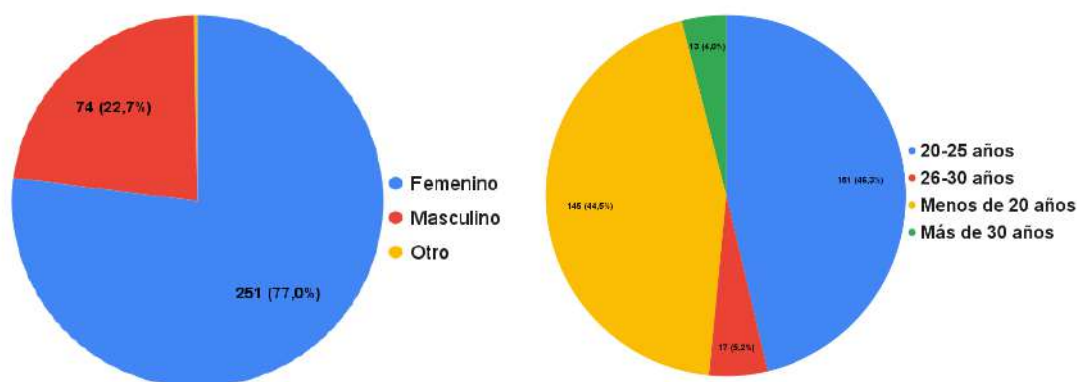
Cabe señalar que, si bien el proyecto contemplaba la realización de análisis inferenciales y una comparativa de género, se ha decidido omitir dichos análisis debido al reducido tamaño de la muestra ($N=10$). La falta de potencia estadística impide obtener resultados cuantitativos robustos y generalizables, mientras que la escasa cantidad de respuestas abiertas y su posible distribución desigual por género harían que cualquier comparativa cualitativa resultara anecdótica. Por tanto, se ha optado por centrar el estudio en un análisis descriptivo riguroso, reconociendo las limitaciones de la muestra y evitando incurrir en generalizaciones que no estarían estadísticamente justificadas.

2. Estudiantado participante

Tal y como se puede observar en la figura 8, la muestra total del estudio estuvo compuesta por 326 estudiantes. En cuanto a la distribución por género, se registró una participación mayoritariamente femenina, con un 77% de mujeres frente a un 22,7% de hombres y un 0,3% que indicó otra opción. Respecto a la edad, el grupo más numeroso fue el de estudiantes con edades comprendidas entre 20 y 25 años, representando el 40,3% del total. Un 20% de los participantes tenía menos de 20 años, un 5,6% se situaba en el rango de 26 a 30 años y un 4% era mayor de 30 años.

Figura 8

Distribución del estudiantado participante por sexo y edad.



del alumnado participantes, los resultados indican que el 87,7% se encontraba cursando estudios de grado, y el resto, 12,3% estaba cursando estudios de master.

Tabla 8

Frecuencias y porcentajes del nivel de estudios cursado por el estudiantado

	N	%
Segundo curso del grado	219	67,2%
Primer curso del grado	51	15,6%
Máster	40	12,3%
Cuarto curso del grado	15	4,6%
Tercer curso del grado	1	0,3%

En lo que respecta a la distribución del alumnado en las distintas asignaturas donde se ha utilizado la e-evaluación participativa, se observa una participación desigual, tal y como se muestra en la Tabla 9. Al agrupar las materias impartidas a diferentes grupos, Innovación e Investigación Educativa se convierte en la asignatura que concentró a la mayor parte de los estudiantes, con 79 participantes que representan el 24,2% del total de la muestra. Le sigue de cerca Tratamiento Educativo de las Diferencias de Aprendizaje, con 76 alumnos (23,3%). A continuación, se sitúa Observación Sistemática y Análisis de Contexto, que agrupó al 17,1% de los estudiantes. El resto del alumnado se distribuyó de manera más dispersa entre las demás asignaturas, la mayoría de las cuales no superaron el 5% de la participación total.

Tabla 9

Frecuencias y porcentajes del estudiantado por asignaturas y grupos en los que han trabajado a través de e-evaluación participativa

	N	%
Tratamiento Educativo de las Diferencias de Aprendizaje	76	23,3%
El proyecto educativo en educación infantil I	49	15%
Innovación e Investigación Educativa Grupo A	49	15%
Observación Sistemática y Análisis de Contexto Grupo B	48	14,7%
Innovación e Investigación Educativa Grupo B	29	8,9%
Técnicas avanzadas e instrumentos para la recogida de información	17	5,2%
Gestión de Proyectos (Administración y Dirección de Empresas Jerez)	13	4%
Metodología de Investigación en Educación	13	4%
Procedimientos y recursos tecnológicos de evaluación	8	2,5%
Observación Sistemática y Análisis de Contexto Grupo C	7	2,1%
Diseño y Desarrollo del Currículo I	4	1,2%
Diseño y Desarrollo del Currículo II	3	0,9%
Diseño y Desarrollo del Currículum I	2	0,6%
Colaboración de las Familias en los procesos educativos	1	0,3%
Diseño y Desarrollo del currículum I	1	0,3%
En Tratamiento de las Diferencias del Aprendizaje y en Innovación e Investigación Educativa	1	0,3%
Innovación e investigación educativa	1	0,3%
Observación Sistemática y Análisis de Contexto Grupo A	1	0,3%
TEC	1	0,3%
Técnicas avanzadas e instrumentos para la recogida de información (TEC)	1	0,3%
Tecnología y Publicación en Internet (TPI)	1	0,3%

En cuanto al nivel de familiaridad que los participantes declararon tener con las tecnologías digitales antes de la experiencia, los resultados (Tabla 10) muestran que la mayoría del alumnado partía con una competencia considerable. Concretamente, un

64,7% se situó en un nivel medio, definido como un uso habitual con cierta confianza. Le siguió un 19,3% que afirmó tener un nivel alto, correspondiente a un manejo avanzado de herramientas y plataformas digitales. Finalmente, solo un 16% se identificó con un nivel bajo, de uso básico y limitado, siendo este el grupo minoritario.

Tabla 10

Frecuencias y porcentajes del nivel de familiaridad con las tecnologías digitales previo al uso de la e-evaluación participativa

	N	%
Medio (uso habitual con cierta confianza)	211	64,7%
Alto (manejo avanzado de herramientas y plataformas digitales)	63	19,3%
Bajo (uso básico y limitado)	52	16,0%

En relación con el uso previo específico de herramientas digitales para la evaluación, presentado en la Tabla 11, se constata que su empleo no era una práctica generalizada. La mayoría de los estudiantes, un 61%, declaró haberlas utilizado solo ocasionalmente. Es destacable que el segundo grupo más numeroso, con un 23,3%, afirmó no haberlas empleado nunca para este fin. En el extremo opuesto, únicamente un 15,6% de los participantes indicó haber usado herramientas digitales para la evaluación de forma frecuente antes de esta experiencia.

Tabla 11

Frecuencias y porcentajes del uso previo de herramientas digitales para la evaluación

	N	%
Ocasionalmente	199	61%
Nunca	76	23,3%
Frecuentemente	51	15,6%

Respecto a las condiciones de acceso a Internet durante la participación específica en la e-evaluación participativa (Tabla 12), los datos indican que la conectividad no supuso un problema para la gran mayoría del alumnado. Un 73,6% de los participantes señaló haber tenido un acceso siempre disponible y de buena calidad. Un 25,5% reportó que su conexión estuvo disponible, pero con limitaciones ocasionales, mientras que un porcentaje minoritario del 0,9% experimentó un acceso limitado o inestable.

Tabla 12

Frecuencias y porcentajes de las respuestas del alumnado en relación al acceso a Internet durante la participación en la e-evaluación participativa

	N	%
Siempre disponible y de buena calidad	240	73,6%
Disponible pero con limitaciones ocasionales	83	25,5%
Limitado o inestable	3	0,9%

En lo que se refiere a la formación previa en competencias digitales del estudiantado (Tabla 13), los resultados indican una clara tendencia hacia la ausencia de formación reglada. La opción más seleccionada fue Ninguna formación específica, escogida por un 57,1% de los participantes. Entre quienes sí reportaron algún tipo de preparación, la Formación autodidacta fue la vía más frecuente, ya que fue mencionada en solitario o en combinación con otras opciones por un 37,7% de los alumnos. En contraste, la formación institucionalizada a través de Cursos o talleres ofrecidos por la universidad tuvo una presencia notablemente menor, siendo una vía de aprendizaje para solo el 7,7% del alumnado. El resto de las respuestas reflejan casos minoritarios y específicos, como la formación recibida en etapas educativas anteriores o cursos externos.

Tabla 13

Frecuencias y porcentajes de las respuestas del alumnado en relación a la formación previa en competencias digitales

	N	%
Ninguna formación específica	186	57,1%
Formación autodidacta	90	27,6%
Ninguna formación específica, Formación autodidacta	20	6,1%
Cursos o talleres en competencias digitales ofrecidos por la universidad	15	4,6%
Cursos o talleres en competencias digitales ofrecidos por la universidad, Formación autodidacta	8	2,5%
Cursos o talleres en competencias digitales ofrecidos por la universidad, Formación autodidacta, Cursos externos a la universidad	1	0,3%
Di clases de informática en la eso y bachiller	1	0,3%
En el instituto.	1	0,3%
Formación autodidacta, Asistía a clases de informática durante gran parte de mi infancia.	1	0,3%
Formación autodidacta, Cursos sobre diversas temáticas	1	0,3%
Formación autodidacta, Explicación del profesorado de cómo se utiliza la herramienta.	1	0,3%
Ninguna formación específica, Cursos o talleres en competencias digitales ofrecidos por la universidad, Formación autodidacta, Otros cursos	1	0,3%

La distribución de respuestas en función al interés personal que tenía el estudiantado en el uso de tecnologías digitales para el aprendizaje antes de participar en la experiencia se presentan en la Tabla 14. Los datos indican una predisposición mayoritariamente positiva. La respuesta más común fue un interés moderado, señalada por el 66,6% del alumnado. Un 24,5% de los participantes declaró tener un interés alto en el uso de estas herramientas. Por último, el grupo menos numeroso, correspondiente a un 8,9%, manifestó un bajo interés previo en la aplicación de la tecnología al aprendizaje.

Tabla 14

Frecuencias y porcentajes de respuestas del alumnado en relación al uso de tecnologías digitales para el aprendizaje antes de utilizar la e-evaluación participativa

	N	%
Moderado	217	66,6%
Alto	80	24,5%
Bajo	29	8,9%

Tras presentar los resultados relativos a la caracterización del alumnado participante y su experiencia previa con la tecnología (asignatura, familiaridad y uso previo de herramientas digitales, acceso a Internet, formación y nivel de interés), se exponen a continuación los resultados centrales del estudio.

La Tabla 15 muestra las medias y desviaciones típicas obtenidas para cada una de las dimensiones analizadas, reflejando así la percepción del profesorado sobre el impacto que ha tenido la e-evaluación participativa en el desarrollo de sus competencias digitales.

Tabla 15

Media y desviación típica por dimensión de las puntuaciones aportadas por el alumnado para cada una de las dimensiones

	Media	SD
D3_Enseñanza_Aprend	8,06	1,45
D4_EvaluaciónyRetroalimentación	8,00	1,44
D6_Desarrollo_comp_digital	7,88	1,55
D1_Compromisoprofesional	7,80	1,62
D5_EmpoderamientoDigComEdu	7,62	1,59
D2_Contenido_digital	7,52	1,58

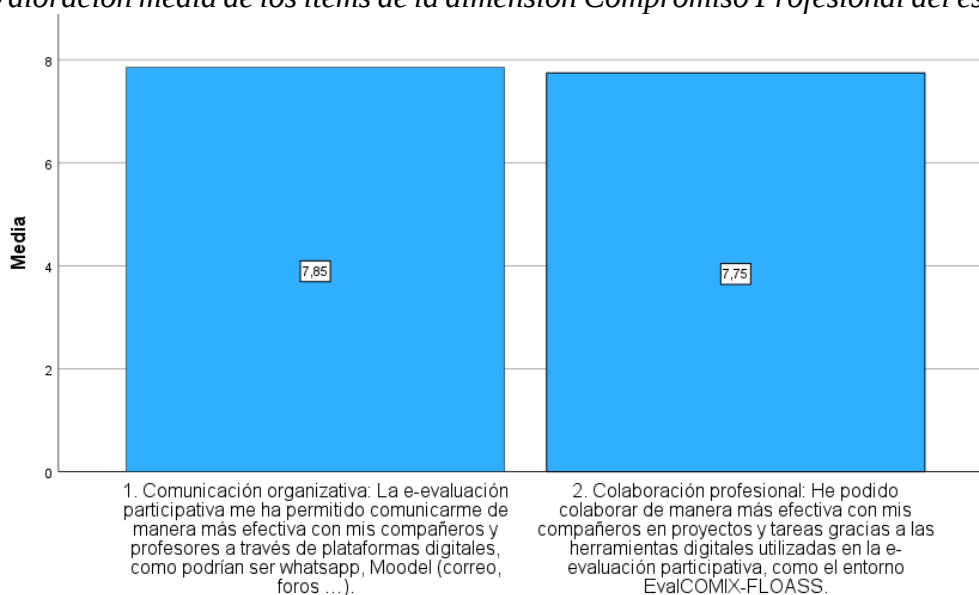
Los resultados del cuestionario, valorados en una escala de 1 a 10, reflejan una percepción notablemente positiva del alumnado sobre la experiencia. De manera destacada, los estudiantes consideran que la práctica con la e-evaluación participativa ha impactado muy positivamente en las estrategias de enseñanza y aprendizaje ($\bar{x}=8,06$; $DT = 1,45$) y en la calidad de la evaluación y retroalimentación recibida ($\bar{x}=8,00$; $DT = 1,44$). Es en esta última área donde se observa el mayor consenso entre los participantes, al presentar la

desviación típica más baja del estudio. Con valoraciones también muy altas se sitúan el desarrollo de la competencia digital ($\bar{x}=7,88$; DT = 1,55) y el compromiso profesional ($\bar{x}=7,80$; DT = 1,62), si bien esta última dimensión es la que generó una mayor diversidad de opiniones, como refleja la desviación típica más elevada. Finalmente, aunque con una percepción todavía positiva, el impacto se valoró de forma más moderada en lo referente al empoderamiento de los estudiantes ($\bar{x}=7,62$; DT = 1,59) y a la creación de contenido digital ($\bar{x}=7,52$; DT = 1,58).

En lo que respecta a la dimensión de Compromiso profesional, tal y como se puede apreciar en la Figura 8, los resultados muestran valoraciones positivas en sus dos indicadores. La experiencia de e-evaluación participativa ha facilitado una comunicación más efectiva entre compañeros y profesores, con una media de 7,85 sobre 10. De forma muy similar, la colaboración en proyectos y tareas a través de las herramientas digitales utilizadas también recibió una valoración alta, alcanzando una media de 7,75.

Figura 8

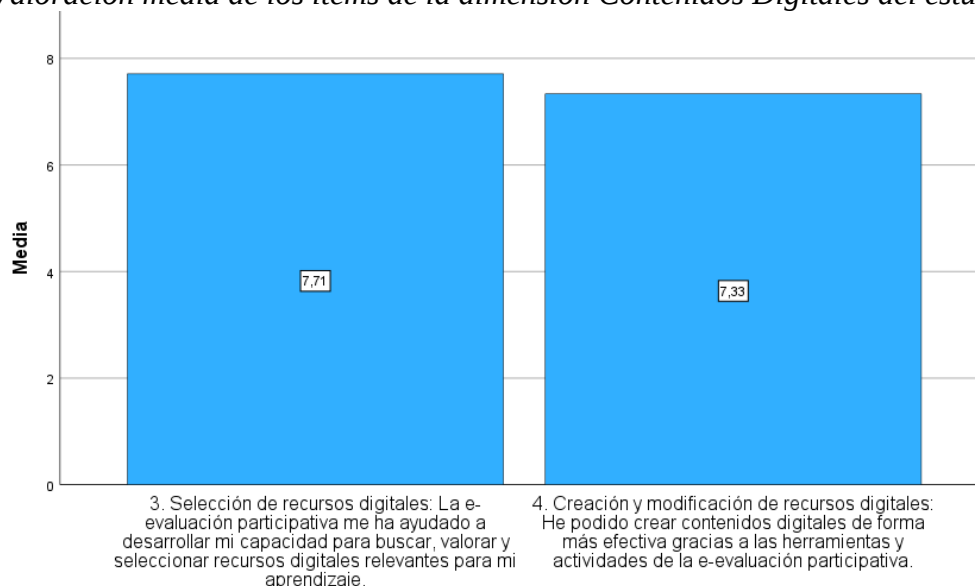
Valoración media de los ítems de la dimensión Compromiso Profesional del estudiantado



En la dimensión Contenidos Digitales, atendiendo a la Figura 9, el alumnado mostró un alto grado de acuerdo con las afirmaciones presentadas. El mayor consenso se encontró en la afirmación de que la e-evaluación participativa les ayudó a desarrollar su capacidad para seleccionar recursos digitales, alcanzando una media de 7,71 sobre 10. Asimismo, el grado de acuerdo fue también notable en lo que respecta a la mejora en la habilidad para crear y modificar contenidos digitales, con una media de 7,33.

Figura 9

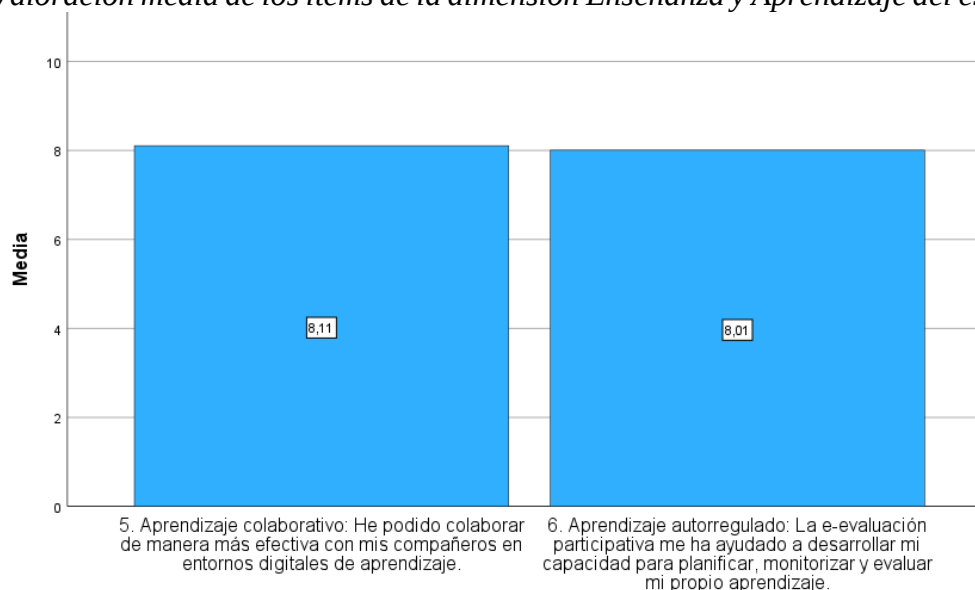
Valoración media de los ítems de la dimensión Contenidos Digitales del estudiantado



En lo que concierne a la dimensión Enseñanza-Aprendizaje, los datos ilustrados en la Figura 10 revelan un grado de acuerdo especialmente alto por parte de los estudiantes. Los participantes se mostraron muy de acuerdo con que la experiencia les ha permitido colaborar de forma más efectiva en entornos digitales, valorando este aspecto con una media de 8,11 sobre 10. De manera similar, el grado de acuerdo fue también muy elevado respecto a cómo la e-evaluación participativa ha ayudado a desarrollar la capacidad de aprendizaje autorregulado, con una media de 8,01.

Figura 10

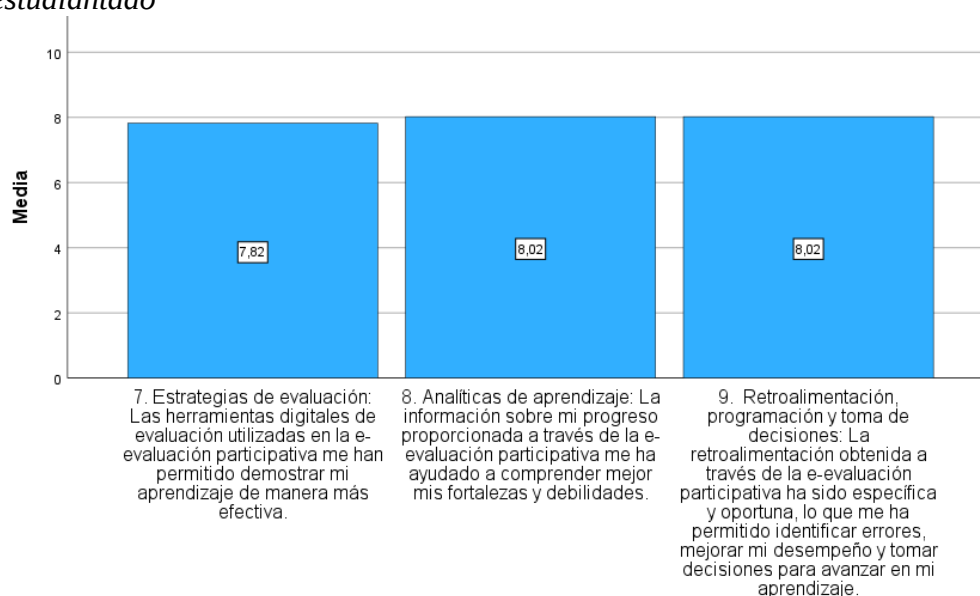
Valoración media de los ítems de la dimensión Enseñanza y Aprendizaje del estudiantado



En lo que se refiere a la dimensión de Evaluación y Retroalimentación (Figura 11), el grado de acuerdo del alumnado fue también muy positivo en todos los indicadores. El mayor acuerdo se manifestó en que la información proporcionada les ayudó a comprender sus fortalezas y debilidades ($\bar{x} = 8,02$) y en que la retroalimentación fue específica y oportuna para mejorar ($\bar{x} = 8,02$). Por el contrario, la afirmación que obtuvo un acuerdo ligeramente más bajo, aunque todavía elevado, fue la relativa a si las herramientas digitales les permitieron demostrar su aprendizaje de manera más efectiva, con una media de 7,82.

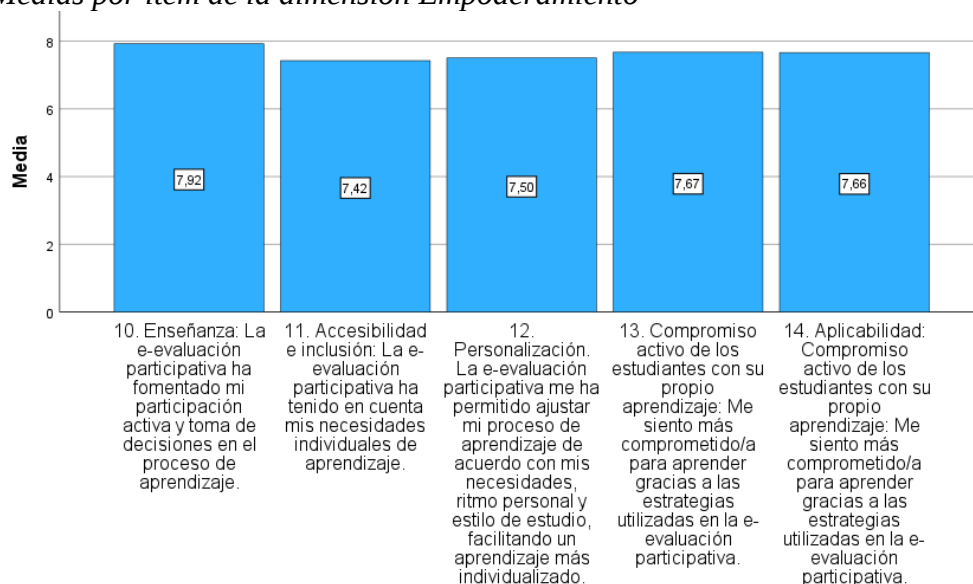
Figura 11

Valoración media de los ítems de la dimensión Evaluación y Retroalimentación del estudiantado



Respecto a la dimensión Empoderamiento de los estudiantes, cuyos resultados se observan en la Figura 12, el alumnado mostró un grado de acuerdo positivo en todos sus indicadores. La afirmación con la que se mostraron más de acuerdo fue que la e-evaluación participativa fomentó su participación activa y la toma de decisiones, con una media de 7,92. Por otro lado, el grado de acuerdo fue más moderado, siendo el más bajo de la dimensión, en la afirmación relativa a si la experiencia tuvo en cuenta las necesidades individuales de aprendizaje, con una media de 7,42.

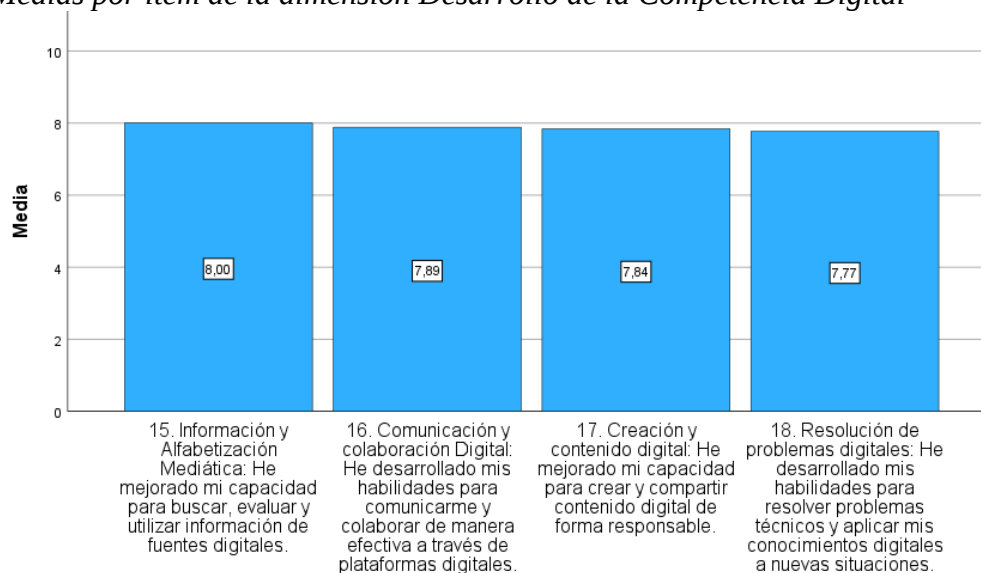
Figura 12
Medias por ítem de la dimensión Empoderamiento



Por último, en la dimensión Desarrollo de la Competencia Digital (Figura 13), el grado de acuerdo del alumnado fue notable en todos sus indicadores. El aspecto que alcanzó una mayor media fue la mejora en la capacidad para buscar, evaluar y utilizar información de fuentes digitales, con un 8 sobre 10. La valoración más moderada, aunque igualmente positiva, se encontró en el desarrollo de habilidades para la resolución de problemas técnicos y la aplicación de conocimientos digitales a nuevas situaciones, que se situó en una media de 7,77.

Figura 13

Medias por ítem de la dimensión Desarrollo de la Competencia Digital



Para comprobar si existen diferencias en las percepciones del alumnado según su género, se utilizará la prueba T para muestras independientes. Se ha elegido esta prueba porque es el procedimiento estándar para comparar las medias entre dos grupos y se considera fiable para muestras grandes como con la que se está trabajando.

Tabla 15

Resultados de la Prueba T por género

Dimensión	t	gl	Sig. (p-valor)
D1. Compromiso profesional	1,845	323	0,07
D2. Contenido digital	-1,878	151,23	0,06
D3. Enseñanza y Aprendizaje	-2,699	323	0,007**
D4. Evaluación y Retroalimentación	-2,393	323	0,017*
D5. Empoderamiento	-0,84	323	0,401
D6. Desarrollo comp. digital	-1,742	323	0,082

Nota: * $p < 0,05$; ** $p < 0,01$

El análisis de los resultados presentados en la Tabla 15 indica que no existen diferencias de género estadísticamente significativas en la mayoría de las dimensiones valoradas. Sin embargo, sí se encontraron diferencias significativas en dos áreas clave. En la dimensión Enseñanza y Aprendizaje ($p < 0,01$), se observa una diferencia altamente significativa, donde las mujeres ($\bar{x}=8,17$) valoraron este aspecto de forma más positiva que los hombres ($\bar{x}=7,66$). De manera similar, en la dimensión de Evaluación y Retroalimentación ($p < 0,05$) también se encontró una diferencia significativa, mostrando que las mujeres

($\bar{x}=8,10$) percibieron con mayor agrado la calidad de la evaluación en comparación con los hombres ($\bar{x}=7,65$).

Para complementar los datos cuantitativos ya expuestos, se procedió a analizar el contenido de las respuestas abiertas recopiladas en la sección final del cuestionario. A través de estas preguntas, se buscaba profundizar en la percepción del alumnado sobre el impacto de la e-evaluación participativa, los aspectos más efectivos de la misma, los desafíos encontrados y las posibles sugerencias de mejora. Para ello, se realizó una revisión sistemática de las aportaciones del estudiantado, agrupando las ideas y valoraciones más recurrentes con el fin de identificar las tendencias principales en su discurso. A continuación, se presentan los hallazgos más significativos derivados de este análisis.

Los resultados relativos a las respuestas relacionadas con la descripción de cómo la e-evaluación participativa ha ayudado al estudiantado a desarrollar sus competencias digitales se encuentran en la Tabla 16

Tabla 16

Frecuencias y porcentajes emergentes del análisis a las respuestas de la cuestión/declaración 19

Categoría	N	%
1. Uso y aprendizaje de herramientas digitales	133	40,67 %
2. Desarrollo de la autorreflexión y el pensamiento crítico	23	7,03 %
3. Fomento de la autonomía y la autogestión	17	5,2 %
4. Mejora de la colaboración y comunicación digital	23	7,03 %
5. Aprendizaje sobre procesos de evaluación	29	8,87 %
6. Mejora general de la competencia digital	52	15,9 %
7. Otros/No clasificable	50	15,29 %
Total	327	100%

La categoría más frecuente, con un 40,67 % de las respuestas, es el Uso y aprendizaje de herramientas digitales. Este dato indica que la percepción mayoritaria del alumnado asocia el desarrollo competencial con la adquisición de habilidades instrumentales, como el manejo de plataformas de evaluación específicas (Como puede ser el uso del entorno EvalCOMIX), hojas de cálculo o herramientas colaborativas. La experiencia de enfrentarse a un software nuevo y aprender a utilizarlo es, para una gran parte de los estudiantes, el resultado más tangible de la actividad de innovación. En contraste, un 15,29 % de las respuestas se clasificaron como Otros/No clasificable, lo que agrupa a un segmento del alumnado que no percibió un beneficio claro, no respondió de forma específica o aportó comentarios demasiado vagos.

Más allá del dominio de herramientas, la experiencia ha tenido un impacto multifacético. La segunda categoría más relevante es la Mejora general de la competencia digital (15,9 %), que recoge las percepciones de un aumento global en la confianza, soltura y

familiaridad con el entorno tecnológico. Adicionalmente, se observa un conjunto de beneficios secundarios con frecuencias similares que apuntan al desarrollo de competencias transversales. El Aprendizaje sobre procesos de evaluación (8,87 %), el Desarrollo de la autorreflexión y el pensamiento crítico (7,03 %) y la Mejora de la colaboración y comunicación digital (7,03 %) demuestran que la actividad no solo tuvo un impacto técnico, sino que también promovió habilidades metacognitivas y sociales. Aunque en menor medida, el Fomento de la autonomía y la autogestión (5,20 %) también fue un resultado emergente.

Los resultados de las respuestas a la pregunta relacionada con los aspectos de la e-evaluación participativa considerados como más efectivos para la mejora de las competencias digitales se presentan en la Tabla 17.

Tabla 17

Frecuencias y porcentajes emergentes del análisis a las respuestas de la cuestión 20

Categoría	N	%
Uso de Herramientas y Plataformas Digitales	80	24%
Colaboración y Evaluación entre Pares	62	18,6%
Retroalimentación (Feedback)	44	13,2%
Facilidad de Uso y Aspectos Prácticos	35	10,5%
Autoevaluación y Desarrollo de la Reflexión	30	9%
Adquisición y Desarrollo de Competencias	21	6,3%
Otros / No clasificable	61	18,3%
Total	333	100%

El análisis de las 333 respuestas sobre los aspectos más efectivos de la e-evaluación participativa evidencia que la percepción del alumnado se centra mayoritariamente en el desarrollo de habilidades digitales prácticas y en las dinámicas interactivas. Las dos categorías más frecuentes son Uso de Herramientas y Plataformas Digitales (24%) y Colaboración y Evaluación entre Pares (18,6%). Estos resultados sugieren que los estudiantes valoran de forma prioritaria la oportunidad de manejar herramientas tecnológicas novedosas y la interacción con sus compañeros para construir el aprendizaje, consolidando la idoneidad de la metodología para el desarrollo de competencias digitales aplicadas en un contexto social.

En un segundo nivel de relevancia, destacan las categorías de Retroalimentación (13,2%), Facilidad de Uso y Aspectos Prácticos (10,5%) y Autoevaluación y Desarrollo de la Reflexión (9%). Este conjunto de datos indica que, más allá del uso de la tecnología, los estudiantes aprecian la funcionalidad del proceso: la consideran una vía ágil y útil para dar y recibir comentarios constructivos que fomentan la mejora continua. Asimismo, se valora positivamente la capacidad de la experiencia para promover la reflexión crítica y la autonomía sobre el propio proceso de aprendizaje, un pilar fundamental en la formación universitaria. A pesar de que un 18.3% de las respuestas fueron demasiado vagas para ser clasificadas, la tendencia general demuestra que la innovación docente ha sido percibida

como una experiencia integral que conecta eficazmente la dimensión tecnológica, la social y la metacognitiva del aprendizaje.

En la Tabla 18 se presentan los resultados emergentes del análisis cualitativo realizado a las respuestas relativas a las sugerencias de mejora de la e-evaluación participativa en el futuro.

Tabla 18

Frecuencias y porcentajes emergentes del análisis a las respuestas de la cuestión 21

Categoría	N	%
Sin Sugerencias / Valoración Positiva	100	31,3%
Diseño y Criterios de la Evaluación	63	19,7%
Formación y Claridad de Instrucciones	56	17,6%
Usabilidad y Aspectos Técnicos	36	11,3%
Frecuencia y Momento de Aplicación	32	10%
Otros / No clasificable	17	5,3%
Mejoras en la Retroalimentación (Feedback)	15	4,7%
Total Analizado	319	100%

La categoría con una mayor frecuencia de respuestas es Sin Sugerencias / Valoración Positiva, con un porcentaje de 31,3% lo que indica que casi un tercio del alumnado se muestra satisfecho con la experiencia o no identifica problemas relevantes. Este dato sugiere una buena aceptación de la metodología de innovación docente implementada y proporciona una base sólida sobre la cual construir futuras iteraciones del proyecto.

Las sugerencias de mejora se concentran principalmente en tres grandes ejes. El más destacado es el Diseño y Criterios de la Evaluación (19,7%), donde los estudiantes proponen enriquecer el proceso con herramientas más interactivas (gamificación, debates), mayor personalización y una definición de criterios más clara y participativa, llegando incluso a sugerir la co-creación de rúbricas. El segundo eje es la Formación y Claridad de Instrucciones (17,6%), una demanda constante de tutoriales, ejemplos prácticos y talleres iniciales que evidencia la necesidad de un mayor andamiaje para reducir la barrera tecnológica y metodológica inicial. Finalmente, la Usabilidad y Aspectos Técnicos (11,3%) agrupa las peticiones de interfaces más intuitivas, accesibles y con un funcionamiento técnico más fluido.

Otros temas relevantes, aunque con menor frecuencia, incluyen la petición de extender el uso de la e-evaluación a más asignaturas y momentos del curso (Frecuencia y Momento de Aplicación, 10%) y la demanda de una retroalimentación más personalizada (Mejoras en la Retroalimentación, 4,7%). Si bien la experiencia es valorada positivamente, las acciones de mejora futuras deberían centrarse en un triple enfoque: el enriquecimiento pedagógico del proceso evaluativo, el fortalecimiento del apoyo formativo al estudiante, y la optimización de la experiencia de usuario en la plataforma tecnológica.

Los resultados obtenidos del análisis de las respuestas a la última cuestión, relacionada con los desafíos o dificultades encontradas a la hora de trabajar con la e-evaluación participativa se encuentran en la Tabla 19.

Tabla 19

Frecuencias y porcentajes emergentes del análisis a las respuestas de la cuestión 22

Categoría	N	%
Ninguna dificultad	121	38,5%
Dificultades tecnológicas o de uso de la plataforma	93	29,6%
Inseguridad o dificultad con el proceso de evaluación	57	18,2%
Dificultades en la interacción y trabajo en equipo	22	7%
Otros/No clasificable	11	3,5%
Gestión del tiempo	10	3,2%
Total	314	100%

Un 38,5% del alumnado declara explícitamente no haber encontrado ninguna dificultad en el proceso. Este hallazgo sugiere que, para una parte considerable de los estudiantes, la metodología y las herramientas empleadas resultaron accesibles y manejables, lo que indica un nivel de éxito notable en la implementación de la innovación docente.

Por otro lado, entre los estudiantes que sí reportaron desafíos, emergen dos áreas principales de dificultad. La más frecuente, con un 29,6% de las respuestas, corresponde a las dificultades tecnológicas o de uso de la plataforma. Estas menciones abarcan desde la falta de familiaridad inicial con el software y una interfaz poco intuitiva, hasta problemas técnicos concretos como fallos al guardar o registrar respuestas. La segunda categoría más relevante, con un 18,2%, es la inseguridad o dificultad con el propio proceso de evaluación. Este grupo de respuestas refleja un desafío de naturaleza más pedagógica, donde los estudiantes expresan dudas sobre cómo aplicar los criterios de forma objetiva, el miedo a ser demasiado críticos o subjetivos con sus compañeros, y la falta de experiencia previa con metodologías de evaluación entre pares.

Finalmente, con una incidencia menor, se identificaron desafíos relacionados con la interacción y trabajo en equipo (7%) y la gestión del tiempo (3,2%).

En relación a la comparativa de respuestas en función del género los resultados obtenidos relativos a la descripción de cómo la e-evaluación participativa ha ayudado al estudiantado a desarrollar sus competencias digitales se exponen en la Tabla 20.

Tabla 20

Frecuencias y porcentajes emergentes del análisis comparado en función del género a las respuestas de la cuestión 19

Categoría	N	%	N	%
	mujeres	mujeres	hombres	hombres
1. Uso y aprendizaje de herramientas digitales	68	26.7%	29	40.3%
2. Desarrollo de la autorreflexión y el pensamiento crítico	35	13.7%	7	9.7%
3. Fomento de la autonomía y la autogestión	10	3.9%	1	1.4%
4. Mejora de la colaboración y comunicación digital	52	20.4%	5	6.9%
5. Aprendizaje sobre procesos de evaluación	48	18.8%	6	8.3%
6. Mejora general de la competencia digital	15	5.9%	9	12.5%
7. Otros/No clasificable	27	10.6%	15	20.8%
Total	255	100%	72	100%

Se detectan ciertas coincidencias y diferencias destacadas en la percepción del impacto de la e-evaluación participativa ente estudiantes mujeres y hombres.

La coincidencia más clara es que, para ambos grupos, el Uso y aprendizaje de herramientas digitales es una de las categorías más mencionadas. Sin embargo, su peso es marcadamente diferente. Para el alumnado masculino, este es el aspecto más destacado con diferencia, representando un 40,3% de sus respuestas y sugiriendo una percepción de la actividad centrada principalmente en la adquisición de habilidades técnicas y el manejo de software.

Las diferencias más relevantes surgen en la distribución del resto de las categorías. Las respuestas las estudiantes muestran una percepción más diversificada y orientada a los aspectos procesuales y sociales del aprendizaje. Categorías como la Mejora de la colaboración y comunicación digital (20,4%) y el Aprendizaje sobre procesos de evaluación (18.8%) tienen un peso muy significativo, casi triplicando y duplicando respectivamente los porcentajes del grupo masculino. Esto indica que las estudiantes valoraron en mayor medida las oportunidades de interacción, el trabajo en equipo y la comprensión de las dinámicas de retroalimentación y evaluación entre pares. Asimismo, el desarrollo de la autorreflexión también fue más señalado por las alumnas.

Esta disparidad sugiere que la intervención ha sido efectiva en su objetivo de mejorar la competencia instrumental en todos los estudiantes. No obstante, las estudiantes parecen haber conectado de forma más integral con los objetivos pedagógicos profundos de la actividad, como el fomento de habilidades colaborativas y metacognitivas.

Los resultados emergentes de la comparativa de respuestas en función del género relativos a las respuestas relacionadas con los aspectos de la e-evaluación participativa han considerado más efectivos para la mejora de sus competencias docentes se presentan en la Tabla 21

Tabla 21

Frecuencias y porcentajes emergentes del análisis comparado en función del género a las respuestas de la cuestión 20

Categoría	N mujeres	% mujeres	N hombres	% hombres
Uso de Herramientas y Plataformas Digitales	62	24,7%	19	23,2%
Colaboración y Evaluación entre Pares	37	14,7%	9	11%
Retroalimentación (Feedback)	33	13,1%	9	11%
Facilidad de Uso y Aspectos Prácticos	28	11,2%	5	6,1%
Autoevaluación y Desarrollo de la Reflexión	20	8%	6	7,3%
Adquisición y Desarrollo de Competencias	15	6%	6	7,3%
Otros / No clasificable	56	22,3%	28	34,1%
Total	251	100%	82	100%

Se pueden detectar coincidencias y diferencias en relación a lo informado por el estudiantado sobre aspectos más efectivos de la e-evaluación participativa entre el alumnado masculino y femenino.

La principal coincidencia es que ambos grupos identifican el Uso de Herramientas y Plataformas Digitales como el aspecto más relevante, con porcentajes muy similares (24,7% en mujeres y 23,2% en hombres). Esto subraya que la interacción directa con la tecnología es el elemento central de la experiencia para la mayoría de los estudiantes. Asimismo, la importancia de la Retroalimentación, la Autoevaluación y la Adquisición de Competencias es valorada de forma parecida por ambos géneros, aunque con frecuencias más bajas.

Las diferencias más relevantes se observan en tres categorías. En primer lugar, las estudiantes mencionan la Facilidad de Uso y Aspectos Prácticos (11.2%) con casi el doble de frecuencia que los hombres (6.1%), sugiriendo que valoran de manera especial una interfaz intuitiva y un acceso sencillo. En segundo lugar, la Colaboración y Evaluación entre Pares también es más destacada por las mujeres (14,7%) que por los hombres (11%). Sin embargo, la diferencia más acusada reside en la categoría Otros / No clasificable, que agrupa respuestas vagas, negativas o en blanco. Esta categoría representa un 34,1% del total de las respuestas de los hombres, frente a un 22,3% en las mujeres.

Esta comparativa sugiere que, si bien la implementación de herramientas digitales es un éxito percibido por todo el alumnado, existen matices de género en la valoración de la experiencia. La mayor sensibilidad del alumnado femenino hacia la usabilidad y los aspectos colaborativos puede ser un factor clave a considerar en el diseño de futuras actividades. Por otro lado, la alta proporción de respuestas no clasificables entre los hombres podría indicar una menor conexión con la actividad, un menor nivel de compromiso con la pregunta abierta o una percepción de la efectividad que no encaja en las categorías de análisis. Sería recomendable explorar las posibles causas de esta diferencia para fomentar una participación más reflexiva por parte de este grupo.

En la Tabla 22 se presentan los resultados de la comparativa de respuestas en función del género relativos a las respuestas relacionadas con las sugerencias de mejora para la e-evaluación participativa.

Tabla 22

Frecuencias y porcentajes emergentes del análisis comparado en función del género a las respuestas de la cuestión 21

Categoría	N	%	N	%
	mujeres	mujeres	hombres	hombres
Sin Sugerencias / Valoración Positiva	84	34,3%	16	21,6%
Diseño y Criterios de la Evaluación	55	22,4%	8	10,8%
Formación y Claridad de Instrucciones	43	17,6%	13	17,6%
Frecuencia y Momento de Aplicación	25	10,2%	7	9,5%
Usabilidad y Aspectos Técnicos	24	9,8%	12	16,2%
Mejoras en la Retroalimentación (Feedback)	10	4,1%	5	6,8%
Otros / No clasificable	4	1,6%	13	17,6%
Total	245	100%	74	100%

Entre los aspectos en común en relación al género sobre las opiniones del estudiantado relativo a la mejora de la e-evaluación participativa, destaca la Formación y Claridad de Instrucciones. Parece ser una prioridad compartida con mismo grado de importancia para ambos grupos, con un 17,6% de las respuestas en ambos casos. Esto subraya la importancia transversal de ofrecer. De manera similar, las sugerencias sobre la Frecuencia y Momento de Aplicación (10,2% en mujeres y 9,5% en hombres) indican un consenso en la necesidad de integrar estas prácticas de manera más continua y a lo largo de más asignaturas para que resulten efectivas.

Entre los aspectos que se detectan mayor diferencia se encuentra la categoría de Diseño y Criterios de evaluación. Las mujeres le otorgan una importancia mucho mayor (22,4%) que los hombres (10,8%), sugiriendo una mayor preocupación por la justicia, claridad y pertinencia de las rúbricas, los ítems a evaluar y la propia estructura del proceso evaluativo. Por otro lado, los hombres muestran un interés proporcionalmente mayor en la Usabilidad y Aspectos Técnicos (16,2% de los hombres frente al 9,8% de las mujeres),

enfocando sus sugerencias en la mejora de la interfaz, la intuición de la plataforma y la funcionalidad técnica. Finalmente, es llamativo el alto porcentaje de respuestas masculinas en Otros / No clasificable (17,6% masculino frente a un escaso 1,6% femenino), lo que podría indicar una menor especificidad en sus respuestas o un menor nivel de compromiso al contestar la pregunta abierta.

Estos resultados sugieren que, si bien las estrategias de formación deben ser universales, las mejoras futuras podrían beneficiarse de un doble enfoque. Para fomentar la participación y satisfacción de las estudiantes, es crucial centrarse en la calidad pedagógica de la evaluación (criterios, personalización, equidad). Para el alumnado masculino, las mejoras en la experiencia de usuario y la robustez técnica de las herramientas parecen ser un factor de mayor relevancia.

Los resultados de la comparativa de respuestas en función del género relativas a desafíos o dificultades encontradas la hora de trabajar la e-evaluación participativa se presentan en la Tabla 23

Tabla 23

Frecuencias y porcentajes emergentes del análisis comparado en función del género a las respuestas de la cuestión 22

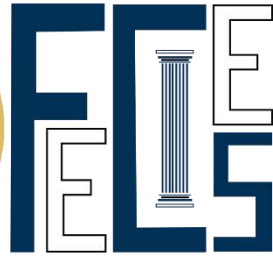
Categoría	N	%	N	%
	Mujeres	Mujeres	Hombres	Hombres
Ninguna dificultad	82	35,3%	39	47,6%
Dificultades tecnológicas o de uso de la plataforma	74	31,9%	19	23,2%
Inseguridad o dificultad con el proceso de evaluación	42	18,1%	15	18,3%
Dificultades en la interacción y trabajo en equipo	16	6,9%	6	7,3%
Otros/No clasificable	8	3,4%	3	3,7%
Gestión del tiempo	10	4,3%	4	4,9%
Total	232	100%	82	100%

Se detectan coincidencias y diferencias destacables en la percepción de dificultades entre hombres y mujeres. La principal dificultad compartida son los obstáculos tecnológicos o de uso de la plataforma, señalados por un 31,9% de las mujeres y un 23,2% de los hombres, constituyendo el reto más frecuente después de la ausencia de dificultades. A esta le sigue la inseguridad con el proceso de evaluación, con porcentajes casi idénticos para ambos grupos (18,1% para mujeres y 18,3% para hombres). La similitud se mantiene en otras áreas, como las dificultades de interacción en equipo (6,9% frente al 7,3%) y la gestión del tiempo (4,3% frente al 4,9%), lo que sugiere que estos son desafíos transversales a la experiencia del alumnado, independientemente de su género.

La diferencia más relevante se observa en la categoría Ninguna dificultad. Un porcentaje considerablemente mayor de hombres (47,6%) manifestó no haber encontrado ningún

desafío, en comparación con las mujeres (35,3%). En contrapartida, un porcentaje superior de mujeres (31,9%) reportó haber experimentado dificultades tecnológicas, frente al 23,2% de los hombres. Esta brecha podría sugerir una mayor confianza inicial por parte de los estudiantes o, alternativamente, una mayor predisposición de las estudiantes a detallar los obstáculos encontrados, aunque fueran superados posteriormente.

Esta información subraya la necesidad universal de ofrecer una formación inicial robusta sobre las plataformas a utilizar, así como rúbricas y ejemplos claros para mitigar la inseguridad en el proceso evaluativo. Además, la diferencia porcentual en la percepción de dificultades tecnológicas y en la ausencia de las mismas entre géneros podría ser un punto de partida para futuras investigaciones, explorando si se debe a diferencias en la experiencia digital previa o a factores relacionados con la autopercepción de la competencia digital.



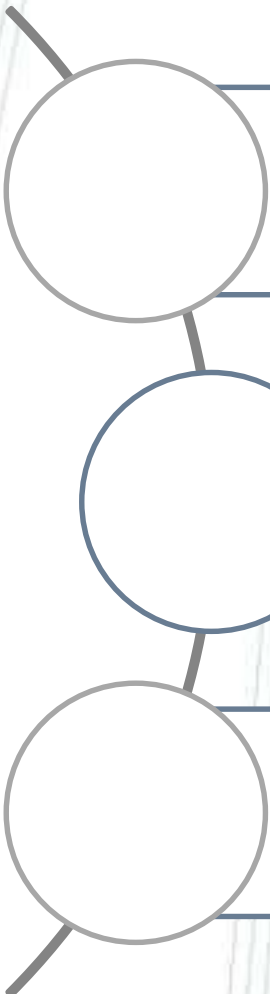
**XXII FORO INTERNACIONAL SOBRE
EVALUACIÓN DE LA CALIDAD DE LA
INVESTIGACIÓN Y LA EDUCACIÓN
SUPERIOR (FECIES)**
25-27 de JUNIO, 2025

Percepción del alumnado sobre la influencia de la e-Evaluación participativa en sus competencias digitales

Autores: Ponce González, N., González Elorza, A. y Cubero Ibáñez, J.

Universidad de Cádiz

INTRODUCCIÓN



Transformación Digital en la Educación

Competencias digitales para Educadores (DigComEdu)
(Redecker, 2020)

Impacto de la Digitalización en la Educación
(Cubero-Ibáñez, et al., 2018)

INTRODUCCIÓN



Integración de la e-Evaluación

Beneficios de la e-Evaluación participativa
(Rodríguez-Gómez e Ibarra-Saiz, 2011)

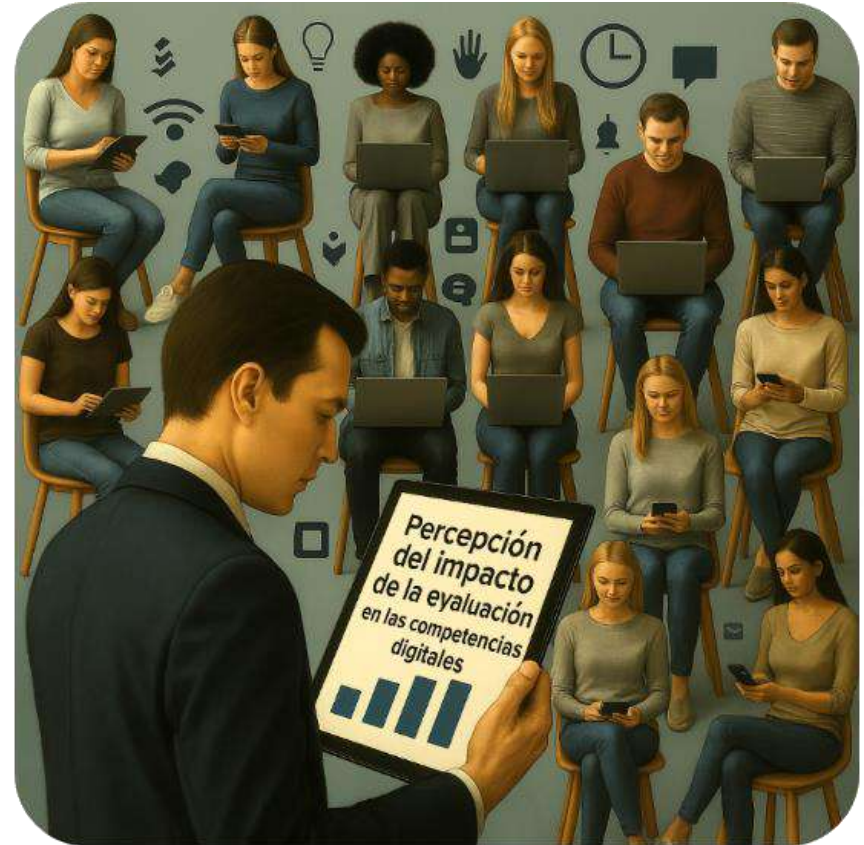
Impulso a la Alfabetización Digital y Educación Democrática

Contexto del proyecto (Proyecto lyMD)

- Cátedra UNESCO en Evaluación, Innovación y Excelencia en Educación y Grupo de Investigación EVALfor-SEJ 509

OBJETIVO

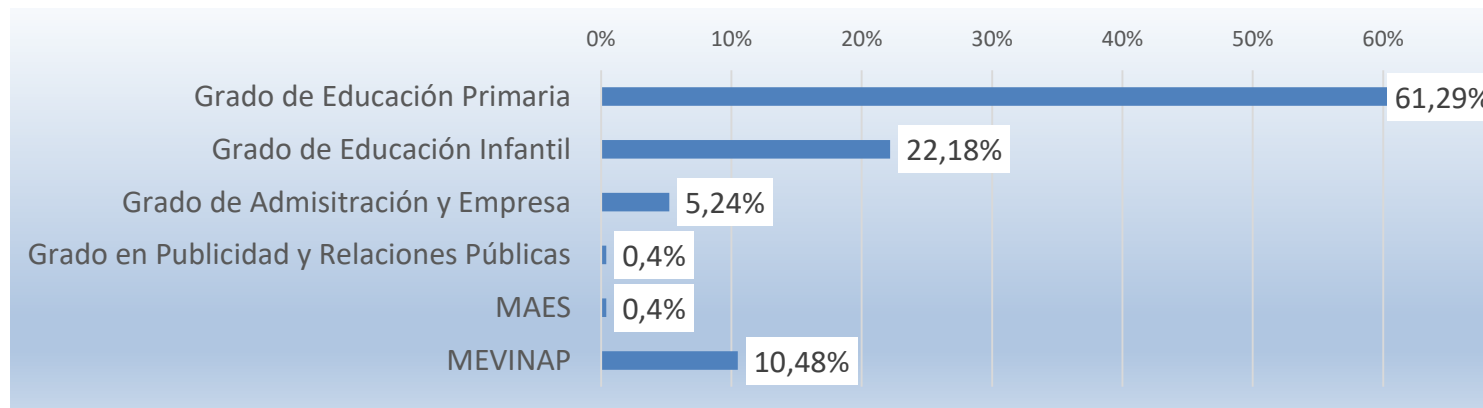
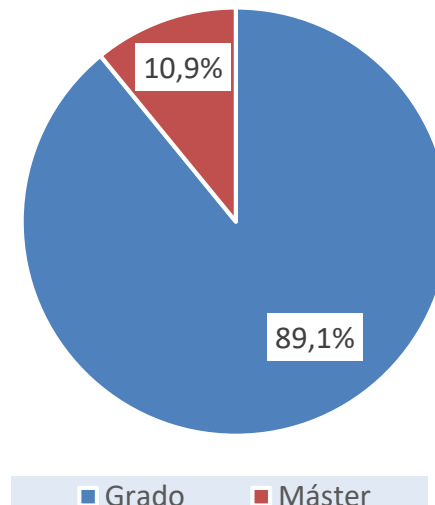
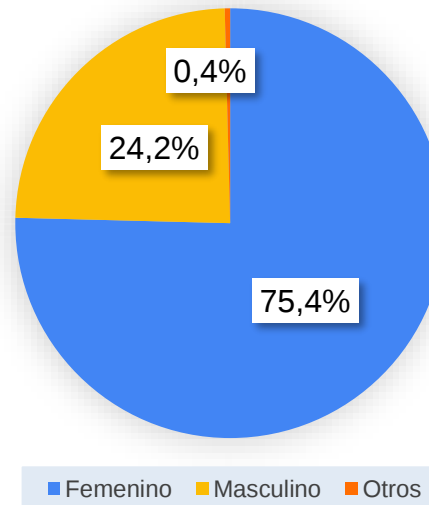
Evaluar la percepción del estudiantado sobre el impacto de la e-evaluación participativa en el desarrollo de sus competencias digitales.



MÉTODO

PARTICIPANTES

- Total: 248.
- Curso académico 2024-2025



MÉTODO



XXII FORO INTERNACIONAL SOBRE
EVALUACIÓN DE LA CALIDAD DE LA
INVESTIGACIÓN Y LA EDUCACIÓN
SUPERIOR (FECIES)
25-27 de JUNIO, 2025

MEDIOS Y MATERIALES



Proyecto de Innovación Docente
Desarrollo de competencias digitales a través de la e-evaluación participativa

Cuestionario Percepción de los y las Estudiantes sobre el Impacto de la e-evaluación Participativa en el Desarrollo de sus Competencias Digitales

DigComp 2.2
(Vuorikari et al., 2022).
DigCompEdu (Redecker, 2020)

Preguntas sociodemográficas (9)

Afirmaciones de escala Likert de
10 puntos (18)

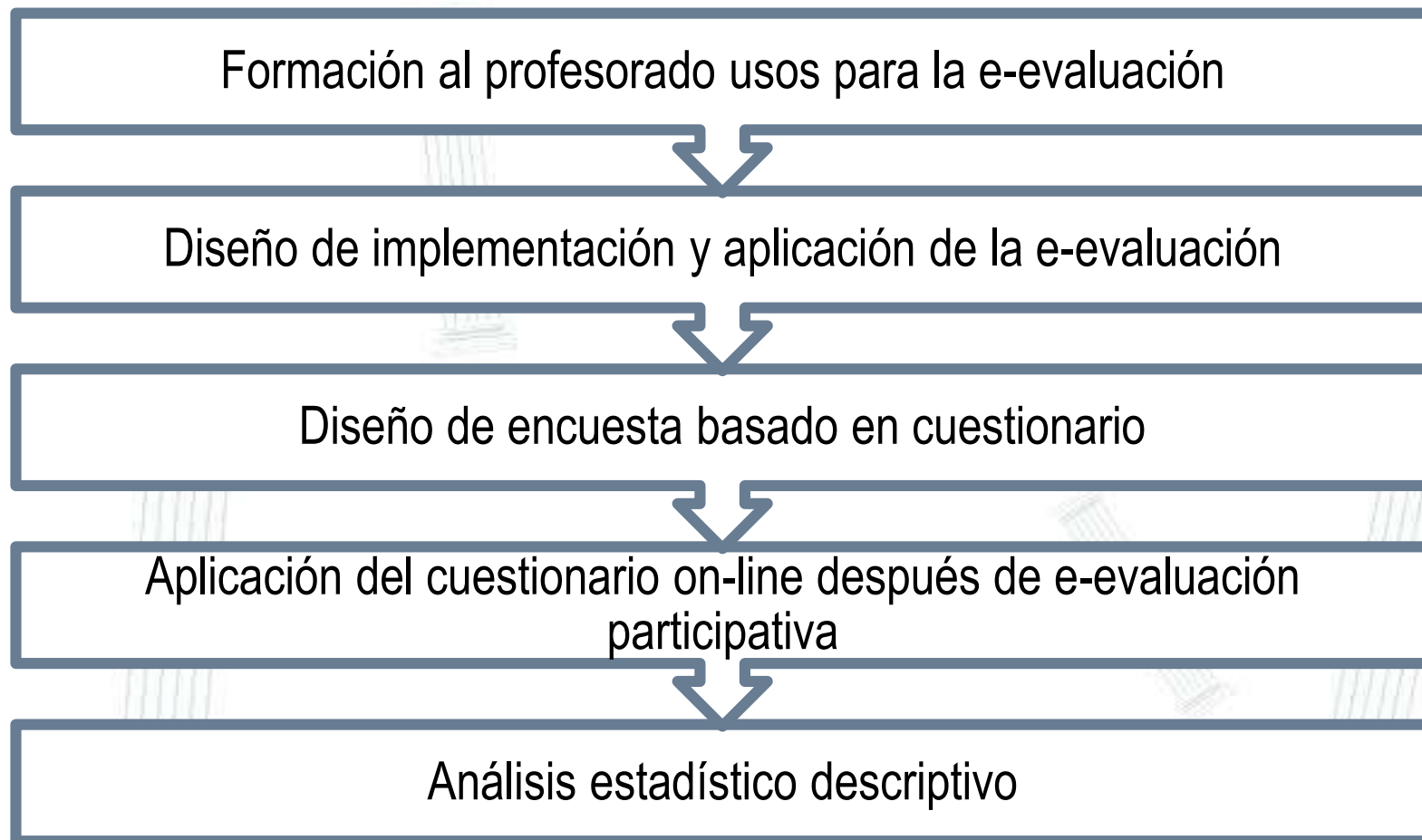
Preguntas abiertas (3)

MÉTODO



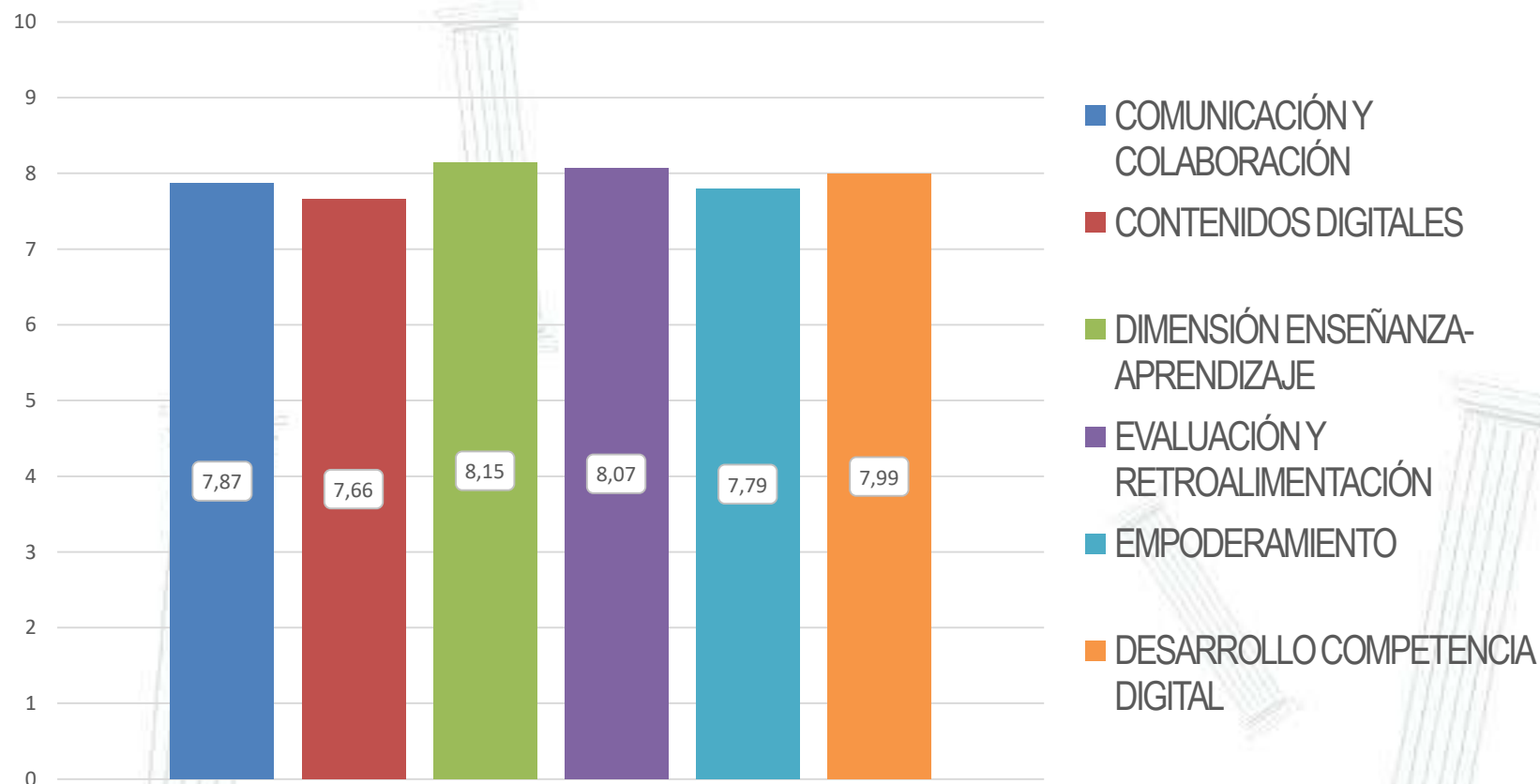
XXII FORO INTERNACIONAL SOBRE
EVALUACIÓN DE LA CALIDAD DE LA
INVESTIGACIÓN Y LA EDUCACIÓN
SUPERIOR (FECIES)
25-27 de JUNIO, 2025

PROCEDIMIENTO



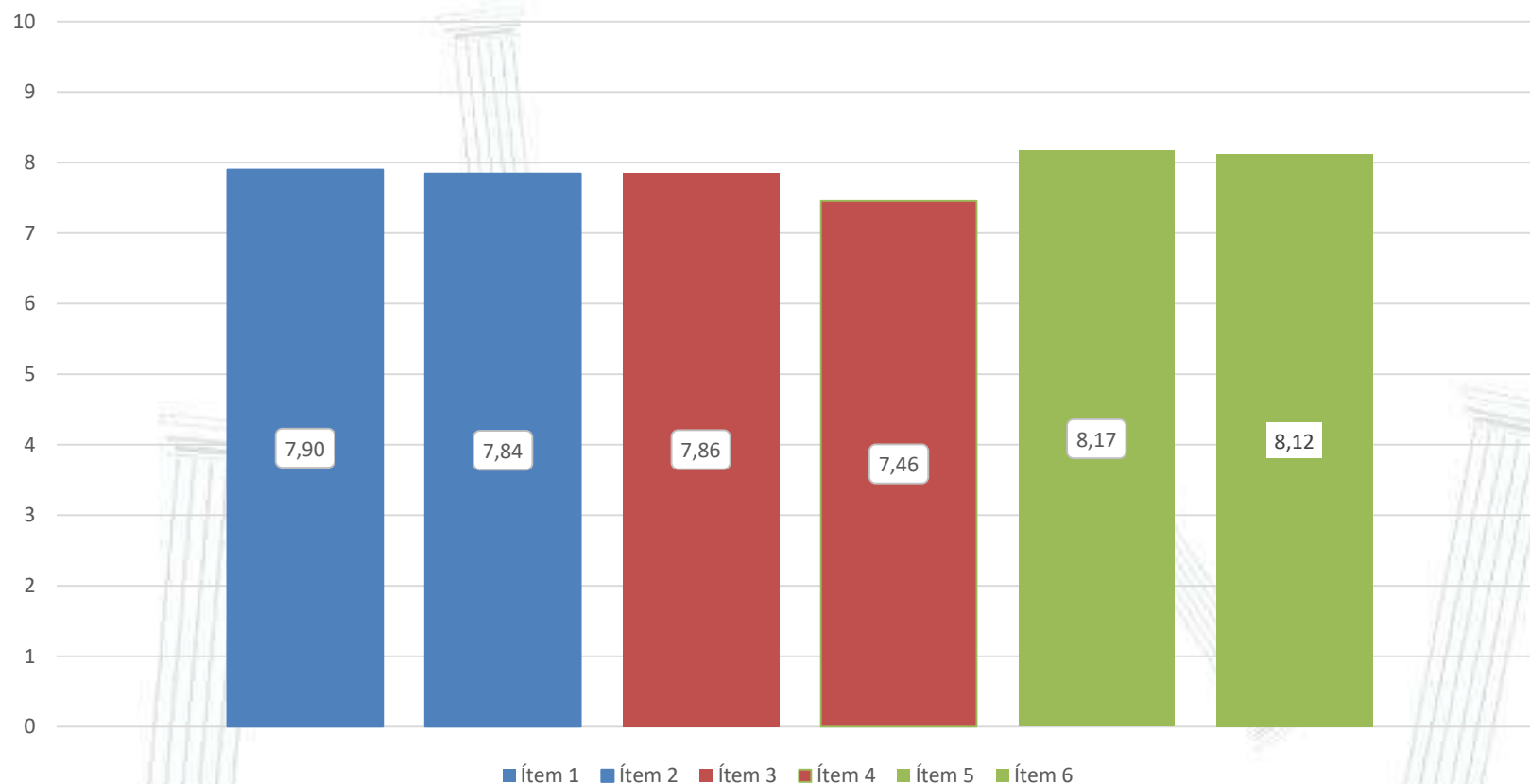


RESULTADOS



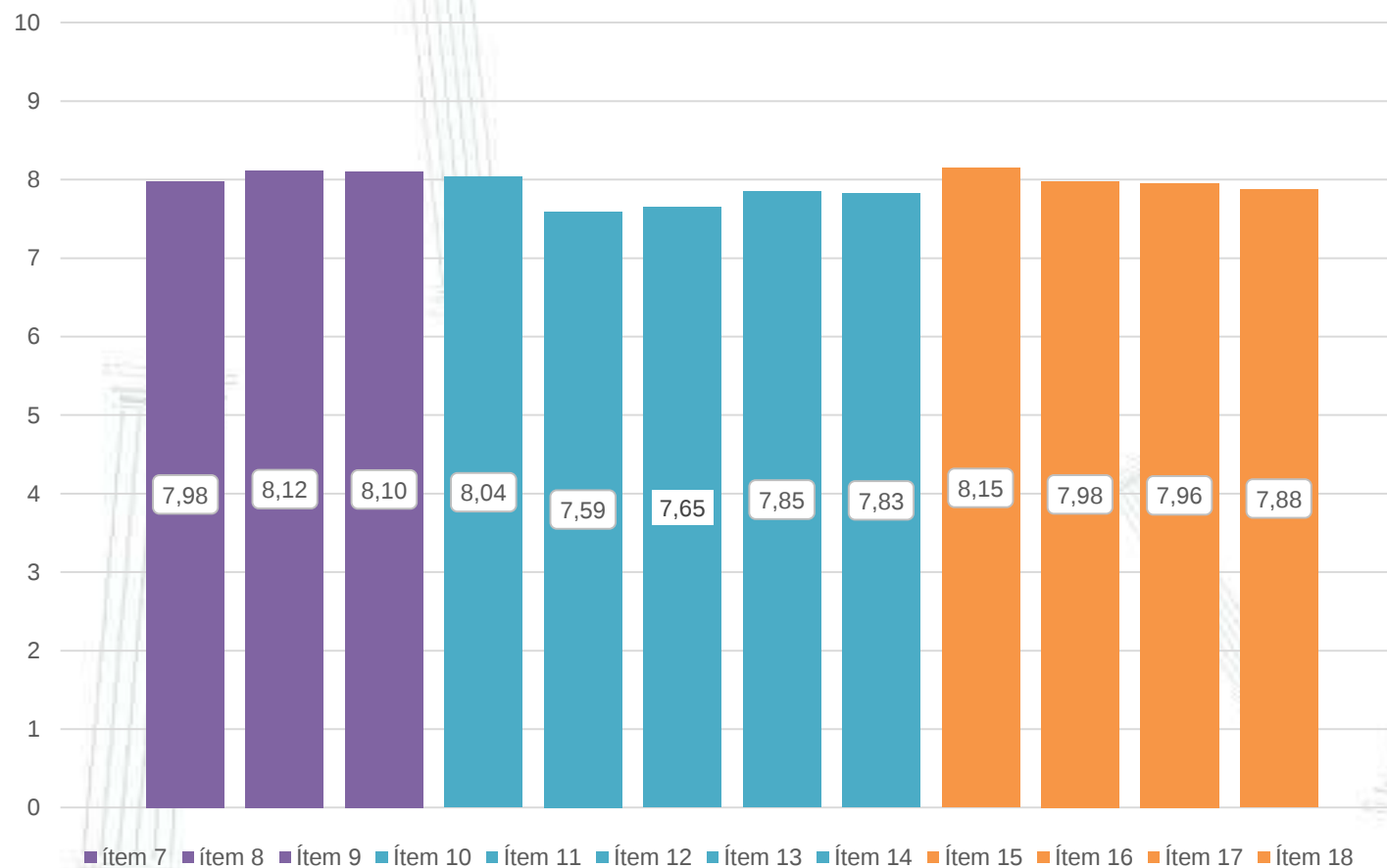


RESULTADOS





RESULTADOS



DISCUSIÓN

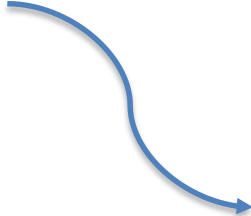
Percepción del alumnado sobre la a e-evaluación participativa:

- Mejora de las destrezas en procesos de enseñanza y aprendizaje, evaluación y retroalimentación (Rodríguez-Gómez et al., 2018)
- Facilita la comprensión, aplicación del contenido y mejora del desempeño en la asignatura
- Ejerce una influencia positiva y significativa en el desarrollo de sus competencias digitales (Vuorikari et al.,2022):
 - ✓ Potencia una comunicación y colaboración más efectiva entre estudiantes
 - ✓ Capacidad de búsqueda, evaluación y uso de fuentes digitales
 - ✓ Habilidades en comunicación y difusión de contenido
 - ✓ Capacidad crítica en la selección de recursos

CONCLUSIONES

E-evaluación participativa en contextos universitarios percibida por el alumnado como potenciadora de sus competencias digitales

Posibles limitaciones del estudio:

- Indagar acerca de los desafíos y dificultades que enfrentan los estudiantes al participar en la e-evaluación participativa.
 - Incluir en el diseño de la e-evaluación tareas de evaluación que permitan al estudiantado desarrollar contenidos digitales y resolución de problemas técnicos.
 - entrevistas al profesorado participante para evaluar su cualificación, identificar sus necesidades formativas y ofrecerles una preparación específica (Redecker, 2020)
- 

REFERENCIAS

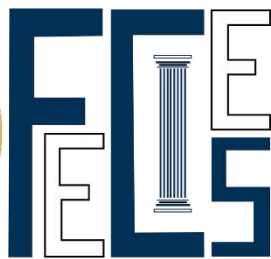
Fernández-Martínez, A., Llorens-Largo, F. y Molina-Carmona, R. (2019). Modelo de madurez digital para universidades (MD4U). *Cátedra Santander-UA de Transformación Digital - Documentos de Trabajo*, 1–16. <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/99031>

Redecker, C. (2020). Marco Europeo para la Competencia Digital de los Educadores: DigCompEdu. En *Secretaría General Técnica del Ministerio de Educación y Formación Profesional de España* (Original publicado en 2017). https://www.libreria.educacion.gob.es/libro/marco-europeo-para-la-competencia-digital-de-los-educadores-digcompedu_182024/

Rodríguez-Gómez, G e Ibarra-Saiz, M. S. (Edits.) (2011). *e-Evaluación orientada al eAprendizaje estratégico en Educación Superior*. Narcea

Rodríguez-Gómez, G., Ibarra-Saiz, M. S. y Cubero-Ibáñez, J. (2018). Competencias básicas relacionadas con la evaluación. Un estudio sobre la percepción de los estudiantes universitarios. *Educación XX1*, 21(1), 181-208. doi: 10.5944/educXX1.20184

Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes*. Publications Office of the European Union. <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>



**XXII FORO INTERNACIONAL SOBRE
EVALUACIÓN DE LA CALIDAD DE LA
INVESTIGACIÓN Y LA EDUCACIÓN
SUPERIOR (FECIES)**

25-27 de JUNIO, 2025

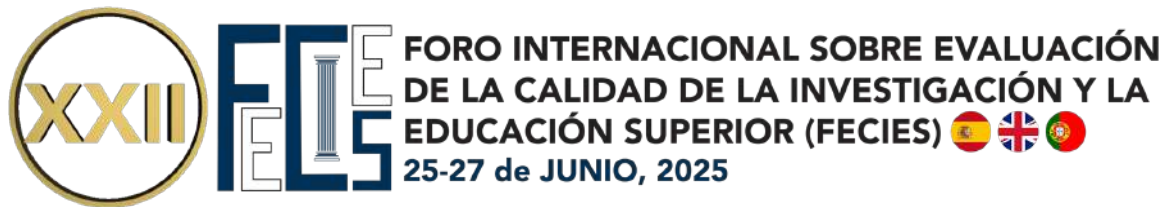
**MUCHAS GRACIAS
POR SU ATENCIÓN**



unesco

Cátedra Evaluación, Innovación y
Excelencia en Educación





25-27 de JUNIO, 2025

El Comité Científico informa que la ponencia titulada **“PERCEPCIÓN DEL ALUMNADO SOBRE LA INFLUENCIA DE LA E-EVALUACIÓN PARTICIPATIVA EN SUS COMPETENCIAS DIGITALES.”** cuyos autores son **NICOLÁS PONCE GONZÁLEZ, Andrea González Elorza, Jaione Cubero Ibáñez**, ha sido presentada en este Foro.

Y para que así conste y surta los efectos oportunos, se expide la presente certificación a 27 de junio de 2025.

27 de junio de 2025



Código de Validación



Organizan



Colaboran

