



UNIVERSIDAD  
DE ALMERÍA

**GUIA DE ADAPTACIÓN A ENSEÑANZA  
MULTIMODAL DURANTE EL CURSO ACADÉMICO  
2020-21 COMO CONSECUENCIA DE LAS  
EXIGENCIAS SANITARIAS DERIVADAS DE LA  
EPIDEMIA DE LA COVID-19**

## Contenido

I. DOCENCIA DEL CURSO 20/21: MULTIMODALIDAD .....	1
II. GUÍA DOCENTE CON PLAN DE CONTINGENCIA .....	1
II.1 DISTRIBUCIÓN DE HORAS SEGÚN LOS ESCENARIOS .....	2
II.2 EVALUACIÓN CONTINUA.....	3
II.3 ELABORACIÓN DEL PLAN DE CONTINGENCIA DE ADAPTACIÓN A LA ENSEÑANZA MULTIMODAL SEGÚN LOS ESCENARIOS.....	3
III. ADAPTACIÓN A LA DOCENCIA PRESENCIAL A LA DOCENCIA MULTIMODAL (ACTIVIDADES FORMATIVAS ASÍNCRONAS) .....	6
III.1. CREACIÓN DE MATERIALES DOCENTES .....	6
III.2. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE ACTIVO .....	7
IV. ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN DE LA DOCENCIA PRESENCIAL A LA DOCENCIA MULTIMODAL O VIRTUAL .....	9
IV.1 HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN CONTINUA .....	9

## I. DOCENCIA DEL CURSO 20/21: MULTIMODALIDAD

El curso 20/21 debe organizarse con carácter general de forma multimodal, con la finalidad de poder pasar a la enseñanza *online* si las necesidades sanitarias lo exigieran. El concepto de multimodalidad hay que entenderlo como la combinación de diferentes experiencias docentes desde la presencialidad como base, y que combine sesiones presenciales físicas en aula y sesiones *online* (síncronas) con sesiones no presenciales mediante actividades formativas para el aprendizaje autónomo del estudiantado.

## II. GUÍA DOCENTE CON PLAN DE CONTINGENCIA

En la **guía docente se recogerá** la programación del curso 20/21 según la modalidad verificada del título (presencial, semipresencial o virtual) y se deberá incluir un plan de contingencia en los apartados de Planificación y Evaluación de las Competencias, que contemple las adaptaciones a los dos posibles escenarios:

- ESCENARIO A: multimodal o de menor presencialidad física como consecuencia de medidas sanitarias de distanciamiento interpersonal que limiten el aforo aconsejado o permitido en las aulas.
- ESCENARIO B: suspensión de la actividad presencial física.

## II.1 DISTRIBUCIÓN DE HORAS SEGÚN LOS ESCENARIOS

### ESCENARIO A:

En la guía docente se incorporará un plan de contingencia de adaptación al escenario A, donde se combinarán sesiones presenciales en el aula, con sesiones no presenciales (actividades formativas, videoconferencia, etc.). Con carácter general, todas las asignaturas deberán tener una no presencialidad entre un 25 % y un máximo del 75 % de las horas asignadas a la asignatura.

Las horas asignadas según los créditos ECTS de cada asignatura se tendrán que distribuir según el porcentaje de multimodalidad en horas no presenciales, virtuales o videoconferencias y en horas presenciales físicas en el aula, o en su caso simultaneas con videoconferencia.

A modo ilustrativo tomemos por ejemplo una asignatura de 6 créditos (60 horas de clase, 4 horas semanales). Habitualmente esas horas se reparten semanalmente de forma presencial como 3 horas de grupo docente (GD) y una hora de grupo de trabajo (GT) tal y como aparece en la primera fila de la siguiente tabla:

Tabla 1. Ejemplo horario y organizativo en el escenario A.

	Aforo	VIRTUAL (No presencial/ /Videoconferencia)	PRESENCIAL (en el aula y por rotación simultáneamente por videoconferencia)
PRESENCIAL	libre		3h (GD) + 1h (GT)
MULTIMODAL 25%	limitado	1h	2h (GD) +1h (GT) rotación*
	libre		2h (GD) +1h (GT)
MULTIMODAL 50%	limitado	2h	1h (GD)+ 1h (GT) rotación*
	libre		1h (GD)+ 1h (GT)
MULTIMODAL 75%	limitado	3h	1h (GT) rotación*
	libre		1h (GT)

\* Una parte de los alumnos atienden presencialmente en clase y el resto a través de videoconferencia. La presencialidad podría alternarse por semanas u otros criterios de ajuste establecidos por los centros.

En primer lugar, consideremos un formato de **multimodalidad al 25%**. Una hora de clase del grupo docente corresponderían a actividades formativas virtuales o videoconferencias. Con un aforo limitado, tendríamos dos horas presenciales del grupo docente y 1 de grupo de trabajo simultáneas con videoconferencia y con rotación de alumnos. Si el aforo lo permite, sería presencial sumando un total de 2h de grupo docente y 1h de grupo de trabajo.

Con un escenario de **multimodalidad al 50%**, se deben diseñar actividades formativas virtuales que sustituyan a 2h de grupo docente o realizarlas por videoconferencias. Si el aforo del aula lo permite, el resto de las horas se realizarían presencialmente, pero si el aforo es limitado, las horas se realizaría presencialmente simultaneas con videoconferencias y rotación de alumnos.

Finalmente, con un porcentaje de **multimodalidad del 75%**, las tres horas del grupo docente se sustituirían por actividades formativas a realizar autónomamente por el estudiante de forma virtual o por videoconferencias. Dependiendo del aforo del aula, la hora presencial podría realizarse con o sin rotación de alumnos, presencial o con videoconferencia simultánea.

## ESCENARIO B:

En la guía docente se incorporará un plan de contingencia de adaptación al escenario B, donde las horas que se han programado virtuales en el escenario A se podrían programar no presenciales como en el escenario A y las presenciales se podrían convertir en videoconferencias síncronas o cualquier otra alternativa instrumental o metodológica que el profesor estime conveniente.

Tabla 2. Ejemplo horario y organizativo en el escenario B.

	Aforo	VIRTUAL (No presencial/ Videoconferencia)	VIDEOCONFERENCIA (síncrona)
NO PRESENCIAL		como en el caso multimodal del escenario A	mismo número de horas presenciales del escenario A

## II.2 EVALUACIÓN CONTINUA

El EEES se basa en un sistema de evaluación continua. Académicamente se entiende como una evaluación auténtica, continua y frecuente que proporciona retroalimentación de la manera más inmediata posible. Formalmente entenderemos por evaluación continua si ninguno de los pesos de las pruebas de evaluación supera el 50% y no se exige una puntuación mínima en alguna de ellas (si bien este criterio estará acorde con la memoria verificada). Para el escenario A se recomienda utilizar tanta evaluación continua como sea posible. En el escenario B, existen dos posibilidades: o bien se realiza una evaluación continua total, o bien se combina la evaluación continua con una prueba final cuyo peso en la nota final no supere el 50%.

Entre las ventajas de la evaluación continua cabe destacar que las competencias se asimilan y aprenden de forma gradual y profunda; el alumno tiene la oportunidad de rectificar y reorientar su proceso educativo, mejorando hábitos y métodos de estudio, favoreciendo el aprendizaje autónomo y la metacognición; y se permite la reevaluación de partes ya evaluadas, estimulando al alumno a no dejar de estudiar ciertas partes ya superadas.

Para que la evaluación continua sea lo más eficaz posible, debe tener una serie de características deseables: debe estar alineada con los resultados de aprendizaje para que sea provechosa; debe ser rentable; si es sumativa debe aportar a la nota final y si es formativa debe estar claro cómo se reflejará en el aprendizaje del estudiante; los criterios de evaluación deben ser explícitos, y a ser posible, que exista una rúbrica que deje claros los niveles de aprendizaje; finalmente debe ser eficiente que contribuya al aprendizaje deseado sin costes excesivos de trabajo para el alumno y para el profesor que debe supervisar y proporcionar retroalimentación.

## II.3 ELABORACIÓN DEL PLAN DE CONTINGENCIA DE ADAPTACIÓN A LA ENSEÑANZA MULTIMODAL SEGÚN LOS ESCENARIOS

En los apartados de Planificación (**Metodología y Actividades Formativas**) y de Procedimiento de Evaluación de las Competencias (**Criterios e Instrumento de Evaluación**) de la guía docente, se recogerá un plan de contingencia que contemple las adaptaciones de la asignatura a los dos posibles escenarios A y B.

En el apartado de Metodología y Actividades formativas tiene que indicarse en el plan de contingencia las adaptaciones a cada escenario. Se tiene que hacer constar qué actividades formativas y metodologías docentes presenciales serán sustituidas por las nuevas actividades formativas y metodologías en formato no presencial en el escenario A y B.

**En el siguiente cuadro se establece a modo ilustrativo ejemplos de la plasmación de los planes de contingencias en los escenarios A y B:**

ASIGNATURA /GRADO/MASTER		
<b>PLANIFICACIÓN</b>		
<b>Temario</b>		
<i>Adaptación al escenario A y B: Solo se adaptará el temario en aquellos casos en el que sea imposible impartir todos los contenidos indicados en el mismo en esta situación y siempre teniendo en cuenta que se debe asegurar la adquisición de las competencias y resultados de aprendizaje indicadas en la memoria de verificación del título.</i>		
<b>Actividades formativas y metodologías docentes/Plan de contingencia de adaptación al escenario A y B</b>		
<i>Se indicará de forma clara qué actividades formativas y metodologías docentes presenciales serán sustituidas por las nuevas actividades formativas y metodologías en formato no presencial en el escenario A y B.</i>		
<b>ESCENARIO A</b>		
<b>Ejemplo:</b>		
<b>Actividades Formativas</b>	<b>Formato (presencial/online)</b>	<b>Metodología docente: Descripción</b>
5 Sesiones prácticas en laboratorios especializados	Presencial	Desarrollo de 5 sesiones prácticas, de dos horas de duración cada una, en laboratorios de Ciencia e Ingeniería de Materiales.
Sesiones de teoría sobre los contenidos del programa	Videoconferencias	Clases magistrales participativas realizadas a través de videoconferencia por Google Meet o similar. Para aumentar la participación se abrirá un foro participativo sobre los contenidos que se estén impartiendo en cada momento.
4 Sesiones de Resolución de Problemas	Presencial	Consistirán en la resolución de problemas y casos prácticos en grupos, favoreciendo la capacidad de análisis y síntesis mediante la resolución de pequeños proyectos en grupo.
<b>ESCENARIO B</b>		
<b>Ejemplo:</b>		
<b>Actividades Formativas</b>	<b>Formato (presencial/online)</b>	<b>Metodología docente: Descripción</b>
Sesiones de prácticas de laboratorio	No presencial	5 sesiones de prácticas mediante simuladores virtuales de las mismas y/o presentación de vídeos.
Sesiones de teoría sobre los contenidos del programa	Videoconferencia	Clases magistrales participativas realizadas a través de videoconferencia. Para aumentar la participación se abrirá un foro participativo sobre los contenidos que se estén impartiendo en cada momento.
4 Sesiones de Resolución de Problemas	videoconferencia	Consistirán en la resolución de problemas y casos prácticos en grupos, favoreciendo la capacidad de análisis y síntesis mediante la resolución de pequeños proyectos en grupo. Se abrirá un foro de debate para la interacción entre grupos. Se realizarán las sesiones de forma asíncrona.

**PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LAS COMPETENCIAS****Criterios e Instrumento de Evaluación/ Plan de contingencia de adaptación al escenario A y B**

*Se indicará de forma clara, incorporando los correspondientes porcentajes, las metodologías y pruebas de evaluación utilizadas presenciales y online, tanto en el sistema de evaluación continua como en el sistema de evaluación única final.*

*Es importante indicar también cómo se realizará la evaluación en la convocatoria ordinaria y extraordinaria.*

**ESCENARIO A****EJEMPLO ASIGNATURA TEÓRICO PRÁCTICA****SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA**

Prueba de evaluación	Formato (presencial/online)	Descripción	Porcentaje
3 cuestionarios de evaluación	presencial	Se realizarán tres cuestionarios tipo test para evaluar los contenidos teóricos de los dos bloques diferenciados de la asignatura	15% cada uno
2 pruebas de resolución de problemas	presencial	Se realizarán a lo largo del curso dos pruebas de resolución de problemas prácticos	15% cada una
Documentos propios (informe practicas)	online asíncrono	Informe de las prácticas desarrolladas en las clases prácticas de laboratorio	10%
Debates	online asíncrono	Participación en los foros activos a lo largo del curso	10%
Prueba de evaluación	presencial	Se realizará un cuestionario tipo test para evaluar los contenidos teóricos de la asignatura	20%

**SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA Y PRUEBA FINAL**

Prueba de evaluación	Formato (presencial/online)	Descripción	Porcentaje
2 pruebas de resolución de problemas	presencial	Se realizará una prueba de resolución de problemas prácticos	20% cada una
Documentos propios (informe practicas)	online asíncrono	Entrega de informe de las prácticas desarrolladas en las clases prácticas de laboratorio.	10%
Examen Defensa prácticas	presencial	Examen de los contenidos de las prácticas realizadas en laboratorios.	10%
Examen final	presencial	Prueba de evaluación de la totalidad de los contenidos del programa formativo, consistente en una parte tipo test para la evaluación de los contenidos teóricos y una parte práctica de problemas.	40%

**ESCENARIO B****EJEMPLO ASIGNATURA TEÓRICO PRÁCTICA****SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA**

Prueba de evaluación	Formato (presencial/online )	Descripción	Porcentaje
Prueba objetiva (tipo test)	Online síncrono	Se realizarán dos cuestionarios tipo test para evaluar los contenidos teórico de los dos bloque diferenciados de la asignatura	15% cada una

2 pruebas offline	Online asíncrono	Se realizarán a lo largo del curso dos pruebas de resolución de problemas prácticos. Para ello se le enviará a los alumnos con un tiempo fijado los problemas a resolver	15% cada una
Documentos propios (informe practicas)	online asíncrono	Informe de las prácticas desarrolladas en las clases prácticas de laboratorio mediante simuladores	20%
Debates	online asíncrono	Participación en los foros activos a lo largo del curso	20%
Prueba de evaluación	Online síncrono	Examen final de la totalidad de los contenidos del programa formativo, consistente en una parte tipo test para la evaluación de los contenidos teóricos y una parte práctica de problemas. Para ello el alumnos se conectará mediante videoconferencia	20%
<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA Y PRUEBA FINAL</b>			
<b>Prueba de evaluación</b>	<b>Formato (presencial/online)</b>	<b>Descripción</b>	<b>Porcentaje</b>
Prueba objetiva (tipo test)	online síncrono	Se realizará un cuestionario de los contenidos teóricos de la asignatura	20%
Prueba escrita de respuesta abierta	online síncrono	Se realizará una prueba de resolución de la parte práctica de la asignatura con conexión mediante videoconferencia	10%
Documentos propios (informe practicas)	online asíncrono	Entrega trabajo de las sesiones de simulación virtual de las prácticas de laboratorio	10%
Presentación/defensa oral por videoconferencia	online síncrono	Defensa de uno de los temas desarrollados en los debates y foros desarrollados a lo largo de curso sobre los contenidos del programa	20%
Prueba escrita de respuesta abierta (examen final)	Online síncrono	Examen final de la totalidad de los contenidos del programa formativo, consistente en una parte tipo test para la evaluación de los contenidos teóricos y una parte práctica de problemas. Para ello el alumnos se conectará mediante videoconferencia	40%

### III. ADAPTACIÓN A LA DOCENCIA PRESENCIAL A LA DOCENCIA MULTIMODAL (ACTIVIDADES FORMATIVAS ASÍNCRONAS)

Para realizar una adaptación de la docencia multimodal o virtual es necesario, en primer lugar, revisar **los objetivos/competencias**<sup>1</sup> de la asignatura en particular para facilitar la transición. En segundo lugar, para la adecuación a la docencia virtual, hay que organizar las actividades asíncronas que sustituyan a las sesiones presenciales, e incluso reducir otras sesiones síncronas en su caso, las cuales tiene que conllevar un retorno formativo. Analizaremos algunas de las actividades más frecuentes:

#### III.1. CREACIÓN DE MATERIALES DOCENTES

Aquellos contenidos de la asignatura que no presenten una especial dificultad pueden transmitirse a través de materiales creados a tal efecto. Los materiales serán más efectivos si

<sup>1</sup> En la memoria de la titulación aparecen las competencias generales que conforme Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, las competencias genéricas transversales de la Universidad de Almería, aprobadas en Consejo de Gobierno de 17 de junio de 2008, y las competencias específicas del título.

después de leerlos/visualizarlos los estudiantes responden a algunas preguntas sobre el contenido. Podemos enumerar:

A) Los materiales menos sofisticados son los **apuntes escritos**. Para que sean más efectivos se debe establecer claramente el objetivo y alcance que se pretende cubrir, adaptarse al nivel de los estudiantes o incluso hacerlos algo más sencillos e ilustrarlos con ejemplos, ejercicios, dibujos o diagramas. La maquetación y el tipo de letra será muy diferente si pretendemos que se lean en pantalla o que sean impresos.

B) El **vídeo** es otra forma de proporcionar información relevante. El vídeo crea una experiencia sensorial más atractiva para el estudiante que el material escrito. Es un recurso que puede visualizarse en cualquier sitio con conexión a internet y, aunque se puede utilizar para cualquier materia, es especialmente relevante en aquellas asignaturas altamente visuales, o para ilustrar procedimientos paso a paso.

Algunas recomendaciones útiles para crear vídeos efectivos son las siguientes: limitar la duración a diez minutos o menos, excepto cuando hay que tratar una gran cantidad de información, pero nunca superar los 30 minutos; mantener un tono de voz conversacional y entusiasta para mantener enganchados a los estudiantes; equilibrar adecuadamente los elementos visuales y auditivos del vídeo, sin sobrecargar innecesariamente ambos canales (por ejemplo, leer un texto que se presenta visualmente no es una buena idea); siempre es preferible dividir los contenidos en diferentes vídeos de menor duración que mantenerlo en un único vídeo más largo; incluir si es posible, un test corto sobre los contenidos que promueva la reflexión y la retención del material.

C) Uno de los últimos medios para proporcionar información que se ha hecho muy popular son los **podcasts**. La mayor ventaja de los podcasts es su portabilidad y conveniencia. El estudiante puede acceder al contenido desde cualquier dispositivo móvil en cualquier momento o lugar con muy poco esfuerzo y mientras realiza otra actividad. Mientras que no es recomendable que la duración de un vídeo sea superior a 10 minutos, un podcast puede retener fácilmente la atención del estudiante durante 30 minutos.

Una de las utilidades más sencillas de los podcasts es la de revisar lecciones anteriores. Es especialmente interesante para los estudiantes con dificultades de aprendizaje o que hayan perdido una o varias clases. También es especialmente interesante la utilidad de los podcasts en las materias dirigidas al aprendizaje de idiomas.

### III.2. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE ACTIVO

Además de transmitir información a nuestros estudiantes, conviene proponerles actividades para afianzar y comprobar su comprensión del material. Conviene además que esas actividades demanden cognitivamente del estudiante algo más que no sea simplemente ver o escuchar una lección y tomar notas. El *feedback* que proporcionemos al estudiante tiene un extraordinario valor de evaluación formativa (aquella que no cuenta para la nota final).

Una primera clasificación de estas actividades de aprendizaje activo puede realizarse según sean actividades para realizar de forma individual, en pequeños grupos o en gran grupo. La clasificación de una actividad no es excluyente ya que, en muchas ocasiones, se puede adaptar para realizarla con diferentes números de estudiantes.

- **Reflexiones de un minuto.** En el entorno presencial se suele organizar al final de una lección magistral. En el entorno virtual puede situarse en casi cualquier momento, pero siempre se debe realizar de forma individual. Se le pide al estudiante que anote y envíe anónimamente al profesor la parte de la lección que mejor y que peor ha entendido, una pregunta a resolver, una idea, etc. Todo ello en un tiempo muy limitado, habitualmente un minuto. El profesor puede así detectar aquellos conceptos o ideas que no han quedado claros y en los que hay que insistir, y aquellos otros en los que no hace falta volver a ellos. Además de entender lo que pasa por la cabeza de sus estudiantes.
- **Mapa de conceptos.** Es una representación diagramática de los conceptos e ideas fundamentales de un tema. Se realiza de manera individual y puede ser abierto (el estudiante puede incluir en el diagrama los conceptos a su elección) o cerrado (los conceptos a incluir se determinan previamente). Estos mapas dan una idea de cómo los alumnos organizan la información adquirida y cómo se relaciona con otras ideas previas.
- **Creación de un vídeo, de un podcast, una presentación o de material escrito.** Planteado como una tarea a realizar en grupos pequeños, es excelente para revisar los contenidos anteriores y ayuda al intercambio de ideas entre los miembros del grupo. Para facilitar la evaluación es conveniente utilizar una rúbrica en donde se valore, no solo la exactitud de los contenidos, sino también su presentación y la habilidad al utilizar el medio elegido. Haciendo pública la rúbrica previamente, los estudiantes adquieren una idea más clara de en qué consiste la tarea y permite la revisión por pares haciendo que un grupo valore el trabajo de otro. Esto ayuda a consolidar el análisis crítico y mejora la comprensión de los materiales.
- **Preguntas y votaciones.** Saber plantear buenas preguntas a los estudiantes, que les haga reflexionar y les anime a participar, es todo un arte. Una buena pregunta debe tener respuesta con un cierto grado de dificultad. Debe inspirar el análisis, la síntesis y el pensamiento crítico. Es conveniente evitar preguntas de un simple sí o no, las preguntas vagas, las retóricas y las sesgadas. En el aula presencial podemos detectar si algún concepto no se comprende simplemente prestando atención a las caras de nuestros estudiantes. En el entorno virtual, podemos plantear una votación haciendo uso, por ejemplo, de la herramienta que proporciona Blackboard Collaborate. Así, es posible plantear sobre la marcha una cuestión dando diferentes alternativas. La votación resultante nos dará idea del nivel de comprensión general.
- **Debates, participación en foros y lectura crítica.** El debate se puede realizar de forma síncrona, con la participación simultánea de los estudiantes conectados en ese momento, o asíncrona, por ejemplo, a través de un foro donde se pueda consultar el hilo de los argumentos que se han ido desarrollando. Para incitar al debate, se puede comenzar con una pregunta provocadora, o simplemente inquirir: “¿para qué puede servir esto que acabamos de ver...?”. También es posible comenzar el debate a partir de una lectura seleccionada sobre la que los estudiantes expresen sus opiniones. Otra forma de debate más estructurado consiste en seleccionar dos grupos de estudiantes que defiendan puntos de vista contrarios sobre un tema. El resto de los estudiantes pueden actuar como jueces y proponer una valoración de cada grupo.
- **Juegos educativos avanzados y gamificación a bajo nivel.** Aunque muchos reniegan de la idea de jugar a un juego en un entorno universitario, lo cierto es que en ocasiones no existe una mejor herramienta de aprendizaje. Mediante un juego podemos hacer que el estudiante asuma un rol profesional y colocarlo en situaciones que nos permitan comprobar su nivel de comprensión de los contenidos. En internet es posible encontrar

una gran cantidad de juegos sobre diferentes materias, y en la Universidad de Almería existen grupos de innovación docente con desarrollos muy sofisticados. No es recomendable utilizar un juego muy avanzado si no se dispone de experiencia previa, pero sí es posible aplicar un cierto grado básico de gamificación sin mucho esfuerzo. Sólo es necesario diseñar aquellos pequeños retos o niveles que queremos que nuestros estudiantes superen. También es fundamental hacer pública la clasificación de los estudiantes, dando un pequeño incentivo (en forma de puntos o emblemas) a los que han ido superando cada uno de los retos planteados.

## IV. ADAPTACIÓN DE LA EVALUACIÓN DE LA DOCENCIA PRESENCIAL A LA DOCENCIA MULTIMODAL O VIRTUAL

Para la evaluación de las competencias y resultados de aprendizaje de cada asignatura se utilizarán los instrumentos y criterios de evaluación y ponderación establecidos en la memoria verificada del título, pero adaptándose a los escenarios A y B. Para facilitar el tránsito de uno a otro escenario, se debe priorizar la evaluación continua.

### IV.1 HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN CONTINUA

Muchas de las actividades descritas en el apartado de aprendizaje activo pueden utilizarse para una evaluación formativa, e incluso sumativa. A continuación, se ha hecho una clasificación de posibles herramientas de evaluación según estén dirigidas a diferentes objetivos.

a) En el primer grupo destacaremos aquellas herramientas destinadas al **seguimiento del progreso del estudiante**.

La más sencilla es la **autoevaluación** con preguntas de tipo test para que el alumno complete a su conveniencia. Al ser corregido de forma automática, el estudiante recibe una retroalimentación inmediata de los conocimientos y competencias adquiridas.

Más elaborado, el **portfolio** es construido por el propio estudiante a medida que realiza ejercicios, tareas, autoevaluaciones, etc. También puede incluir su propia opinión sobre su aprendizaje. El portfolio actúa como guía en el proceso de aprendizaje y visibiliza ante los estudiantes sus propios logros.

Una herramienta interesante pero desconocida de Blackboard es el **centro de retención escolar**. Con este instrumento podemos establecer algunos criterios automatizados, por ejemplo, la última conexión con la plataforma se realizó hace más de cinco días, para comprobar el grado de seguimiento de nuestros estudiantes. Podemos contactar con el estudiante en esa situación para animarle a continuar con nuestra asignatura.

Finalmente se pueden utilizar **tarjetas de entrada y salida** para comprobar el progreso obtenido en una única clase. Al comienzo de ésta repartimos las tarjetas preguntando sobre aquellos contenidos necesarios para la instrucción que se va a llevar a cabo y pedimos a los estudiantes que las completen. Al finalizar la clase, preguntamos sobre los contenidos explicados para comprobar el grado de comprensión.

b) En un segundo grupo se incluyen aquellas que requieren la creación de un producto final por parte del estudiante, o **trabajos**.

Aquí el desarrollo de las nuevas tecnologías nos ofrece un amplio abanico de posibilidades ya que, no sólo tenemos a nuestra disposición las alternativas más tradicionales como un ensayo o una relación de ejercicios, sino otras mucho más sofisticadas como presentaciones, vídeos, podcasts, infografías, mapa de conceptos, páginas web, etc., sin prácticamente ningún coste. Es

conveniente que exista cierta elección por parte del alumno, bien en cuanto a la temática o bien sobre el medio en el que realizar el trabajo, así se consigue una mayor implicación en el mismo. Aunque se puede argumentar que este tipo de herramientas conllevan un gran trabajo de corrección, éste puede ser mitigado utilizando una rúbrica que, compartida con los estudiantes, abre la posibilidad de una evaluación por pares. También la realización de estos trabajos parcial o totalmente de manera grupal reduce considerablemente el coste de corrección.

c) En el último grupo incluimos los **exámenes** escritos u orales.

Los exámenes son la forma principal en la que evaluamos a los estudiantes en una instrucción estándar donde es el punto final de la enseñanza y el aprendizaje. Sin embargo, los exámenes también son una forma poderosa de mejorar el aprendizaje de los estudiantes en evaluación continua, dado que obliga a los estudiantes a recordar lo que aprendieron previamente, reconstruir la información y el conocimiento que recibieron, y por tanto mejorar su aprendizaje. Así, varios exámenes a lo largo del curso se constituyen como una estrategia de enseñanza para consolidar el conocimiento. Además, al repartir el valor de cada uno de ellos en la nota final, se reduce el estrés del estudiante ante un examen final.