

MODELO DE EVALUACIÓN CONTINUA, PROGRESIVA, LÚDICA Y FORMATIVA EN EL ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

Objetivo: desarrollar un modelo de evaluación continua, progresiva, lúdica y formativa en el área de tecnología e informática en perspectiva de transformar las estrategias evaluativas tradicionales con estudiantes de grado tercero y quinto en básica primaria y grado sexto en básica secundaria.

Metodología: tipología de investigación evaluativa con un enfoque cualitativo. **Hallazgos:** es posible evaluar los procesos de aprendizaje desde otras estrategias teniendo en cuenta una evaluación lúdica y progresiva. **Conclusiones:** el despliegue de la evaluación en los contextos escolares convoca a los docentes a romper con la linealidad de este proceso. El modelo sustentado en los principios de la evaluación formativa, continua, lúdica y progresiva favorece los aprendizajes de los estudiantes en el área de tecnología e informática.

Palabras clave: evaluación, área de tecnología e informática, aprendizaje.

CONTINUOUS, PROGRESSIVE, RECREATIONAL AND EDUCATIONAL ASSESSMENT MODEL WITHIN THE AREA OF TECHNOLOGY AND INFORMATICS

Objective: to develop a model of continuous, progressive, educational and recreational assessment in the area of technology and informatics from the perspective of transforming the traditional assessment strategies used with third and fifth grade elementary school students as well as the ones from sixth grade of secondary school. **Methodology:** assessment research with qualitative approach. **Findings:** it is possible to assess the learning processes from various different strategies considering a recreational, progressive assessment. **Conclusions:** the presentation of this type of assessment in school contexts convene teachers to interrupt the linearity of this process. The model supported on the principles of educational, continuous, recreational and progressive assessment, favors the knowledge acquisition on students of the area of technology and informatics.

Key words: assessment, area of technology and informatics, learning.

Origen del artículo

Artículo derivado del proyecto de investigación "Modelo de Evaluación/Valoración continua, progresiva, lúdica y formativa en el área de Tecnología e Informática", realizado en el periodo julio 2014 – junio 2015.

Cómo citar este artículo

Agudelo Marín, A., Medina Ramírez, Y.V., Patiño Trujillo, S.L., Sánchez Cárdenas, C.A. & Vargas Aguirre, J.F. (2016). Modelo de evaluación continua, progresiva, lúdica y formativa en el área de Tecnología e Informática. *Revista de Investigaciones UCM*, 16(27), 134-145.



Revista de Investigaciones UCM · ISSN: 0121-067X (Impreso) ISSN: 2539-5122 (En línea)
Publindex Categoría C · OCDE: 5C01



Fecha recibido: 15 de marzo de 2016 - Fecha aprobado: 14 de abril de 2016

Modelo de evaluación continua, progresiva, lúdica y formativa en el área de tecnología e informática

Introducción

Alejandra Agudelo Marín¹
Yudy Viviana Medina Ramírez²
Sandra Lucía Patiño Trujillo³
Carlos Andrés Sánchez Cárdenas⁴
John Fredy Vargas Aguirre⁵

¹Magíster en Educación. Tutora Semillero de Investigación Telaraña del Conocimiento. Docente investigadora, Universidad Católica de Manizales, Manizales, Colombia. aagudelo@ucm.edu.co

²Licenciada en Tecnología e Informática. Docente Institución Educativa Los Fundadores, Manizales, Colombia. yuvimers@hotmail.com

³Licenciada en Tecnología e Informática. Docente Colegio Nuestra Señora de los Ángeles, Manizales, Colombia. salupa73@hotmail.com

⁴Licenciado en Tecnología e Informática. Docente Colegio Seminario Menor de Nuestra Señora del Rosario, Manizales, Colombia. cardrescardenas18@hotmail.com

⁵Licenciado en Tecnología e Informática. Docente practicante Institución Educativa Mariscal Sucre. jfredyva@hotmail.com

La propuesta investigativa permite reconocer uno de los componentes principales del proceso educativo, como es la evaluación, con el fin de diseñar e implementar un modelo evaluativo de construcción propia acorde con las necesidades del contexto y de las instituciones educativas a intervenir. A propósito, el gobierno nacional define este término como un “proceso permanente y objetivo para valorar el nivel de desempeño de los estudiantes” (Colombia. Presidencia de la República, 2009).

La investigación surge en mayor medida, de lo vivenciado en las experiencias del quehacer docente, enmarcadas en la carencia de estrategias evaluativas en el área de tecnología e informática, para pasar de lo netamente práctico a lo teórico-práctico, haciendo un tránsito por la reflexión

sobre el aprendizaje; con el presente proyecto se pretende tomar decisiones para generar un impacto positivo a nivel del currículo, específicamente de los procesos evaluativos.

El propósito es que los docentes y estudiantes, a través de la implementación del modelo de evaluación, adquieran conocimientos significativos en prácticas docentes con metodologías y estrategias innovadoras que generen un aprendizaje acorde con las necesidades del contexto; descubran debilidades y fortalezas que conlleven a la búsqueda continua de nuevos procesos pedagógicos y valorativos; desarrollen estrategias diferentes, fuera del tradicionalismo, las cuales inciten a hacer de la evaluación toda una actividad de aprendizajes significativos; comprueben las posturas teórico-prácticas que ha tenido cada estudiante frente a las temáticas planteadas en la asignatura tecnología e informática; la posibilidad de los docentes de reflexionar acerca del proceso de enseñanza y aprendizaje, con el fin de buscar una transformación de sus prácticas.

El concepto de evaluación implica en su derivación conceptual y práctica, varias acepciones, es por tal motivo que no puede adoptar indistintamente una definición uniforme, su esencia revoca cualquier posibilidad de encasillamiento y mutilamiento lingüístico, ontológico o pragmático, aunque ello no signifique que puedan establecerse elementos comunes en sus distintos contextos, en los cuales tiene matices ya definidos y desde los que se pueden entrever algunos elementos de valor, tal y como lo mencionan Castillo & Cabrerizo (2006), "el concepto de evaluación es polisémico; no es un concepto uniforme, y más bien podríamos considerarlo como la suma de muchos factores diferentes, y a veces, diversos entre sí que pretenden configurar un elemento o concepto común". En la apuesta por una evaluación continua, progresiva, lúdica y formativa, se propone que los estudiantes de básica primaria y secundaria evidencien motivación, espíritu creativo, actitud crítica, interés y participación constante en los procesos de aprendizaje inherentes al área de tecnología e informática.

En el marco de esta investigación se plantea el asunto de la evaluación formativa como centro del modelo diseñado con el fin de realizar un despliegue transformador de los procesos

evaluativos en la clase de tecnología e informática. En este sentido, se adopta la postura de Popham, W.J. (2014):

La evaluación formativa es un proceso planificado en el que la evidencia de la situación del alumno, obtenida a través de la evaluación, es utilizada bien por los profesores para ajustar sus procedimientos de enseñanza en curso, o bien por los alumnos para ajustar sus técnicas de aprendizaje habituales

Desde esta perspectiva se contempla además, la reflexión y retroalimentación en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Materiales y métodos

Con el propósito de diseñar un modelo de evaluación continua, progresiva, lúdica y formativa en el área de tecnología e informática, fue necesario acudir a la investigación cualitativa, orientada a adquirir nuevos conocimientos, en esta ocasión y teniendo en cuenta la delimitación de la población con la que se trabajó, para generar una aproximación a la realidad social de los estudiantes, quienes se consideraron como sujetos de estudio, e indagar acerca de su desarrollo escolar, tomando como categoría de estudio "la evaluación". En palabras de Sandín, (2003):

La investigación cualitativa es una actividad sistemática orientada a la comprensión en profundidad de fenómenos educativos y sociales, a la transformación de prácticas y escenarios socioeducativos, a la toma de decisiones y también hacia el descubrimiento y desarrollo de un cuerpo organizado de conocimientos.

Para afectar positivamente la población de estudio y trascender las estrategias evaluativas tradicionales, se utilizaron algunas técnicas de investigación cualitativa que orientaron el proceso de indagación y recolección de información importante, la cual permitió conocer las necesidades de la evaluación en las instituciones educativas, y así se formularon acciones que motivaron la adopción de nuevas formas de evaluación más dinámicas y oportunas de acuerdo con las edades y el contexto de los estudiantes.



Stufflebeam y Shinkifield (1987) (como se citó en Bausela, 2003), plantean los componentes generales de la investigación evaluativa: contexto, entrada, proceso y producto. Este tipo de investigación, también denominado CIPP, establece que existen dos conceptos clave que son: proporcionar información útil y ayudar a tomar decisiones racionales y abiertas. La relevancia de esta aportación radica en que no solo se basa en el resultado o producto, sino que centra su atención en el proceso que se desarrolla, como uno de los elementos fundamentales para la toma de decisiones.

Para clarificar y dar respuesta a los objetivos específicos planteados, el diseño metodológico de la investigación fue abordado desde cuatro momentos: *Evaluación de contexto*, *Evaluación de entrada*, *Evaluación de proceso* y *Evaluación de producto*, aplicando las técnicas de observación participante y la encuesta semiestructurada. La primera, al ser una técnica interactiva, permitió indagar mientras se realizaban las actividades y acciones del grupo, penetrando en la experiencia del otro, combinando la implicación docente-estudiante con cierto distanciamiento como investigadores.

El sentido de esta técnica fue comprender la cotidianidad de los estudiantes sin impactar sus realidades; participar impartiendo las clases hizo

generar cierta confianza entre los estudiantes y el docente como investigador, evidenciando en el transcurrir del proceso de enseñanza-aprendizaje, fortalezas y debilidades de las estrategias evaluativas que se llevan a cabo en el área de tecnología e informática, permitiendo interpretar, contextualizar, ser conscientes y buscar las cosas o elementos que por lo general, pasan desapercibidas, pero que tienen un gran significado en lo que a evaluación se refiere, manteniendo un registro permanente y sistemático de todas las observaciones, los sentimientos de los estudiantes respecto al modo de evaluar y la pertinencia de los aspectos metodológicos aplicados; todo esto despertó en el docente investigador la creación de estrategias evaluativas eficaces y pertinentes de acuerdo con el contexto de los estudiantes.

También se optó por la encuesta semi-estructurada como fuente de información, indagando con preguntas abiertas y cerradas que permitieron apelar a la experiencia personal con respecto a la evaluación, obteniendo respuestas más profundas, las cuales se examinaron y triangularon con el fin de valorar y analizar la información, y así, realizar ajustes necesarios e implementar nuevos modelos de evaluación.

Después de recolectar las encuestas, se realizó una matriz donde se definieron tópicos y se ubicó la información categorizando e interpretando los

resultados, analizando las implicaciones de sus respuestas y considerando a partir de la información recogida, qué estrategias son pertinentes para los procesos evaluativos en la escuela.

Resultados

Evaluación de contexto

Consistió en identificar las fortalezas y debilidades de las estrategias evaluativas utilizadas en el área de tecnología e informática, lo cual permitió establecer las necesidades del contexto del problema para definir posibles soluciones a través de la investigación.

En esta fase se diseñó un instrumento inicial tipo encuesta, validado por medio de un pilotaje para verificar que las preguntas fueran las apropiadas para la población objeto de estudio. Seguidamente, se aplicó el instrumento en una muestra de estudiantes de los colegios: Institución Educativa Los Fundadores de Riosucio, en el grado tercero, con siete muestras; Colegio Nuestra Señora de los Ángeles en Manizales, en el grado quinto, con diez muestras; y Colegio Semenor de Manizales, en el grado sexto, con siete muestras. Después se diseñó una matriz para analizar la información, obteniendo los siguientes relatos de los estudiantes:

ANÁLISIS COMPARATIVO				
POBLACIÓN	DEFINICIÓN DE EVALUACIÓN	CÓMO OBSERVA LA EVALUACIÓN	ACTIVIDADES EVALUATIVAS	CÓMO LE GUSTARÍA
DIFERENCIAS	En una institución se ve la evaluación de manera cuantitativa, solo para sacar notas. En las otras instituciones se ve como un repaso.	Las sensaciones de alegría o nervios e incertidumbre a la hora de presentar las evaluaciones.	En una institución trabajan con los valores y el comportamiento social; otra utiliza guías y la memoria; y la otra institución la sala de sistemas.	En una institución están conformes con la forma de evaluar; las otras dos prefieren utilizar más las herramientas tecnológicas.
SIMILITUDES	Los estudiantes de todas las instituciones ven la evaluación como un diagnóstico del proceso de aprendizaje, un método para aprender y adquirir nuevos conocimientos.	En todos los colegios se ve la evaluación como medio para aprender cosas nuevas, mejorar sus conocimientos y desarrollar sus capacidades.	En todas las instituciones trabajan las evaluaciones por medio de talleres, evaluaciones orales y escritas.	En todas las instituciones desean trabajar con los computadores, hacer trabajos en línea y utilizar de manera más constante las herramientas tecnológicas que poseen.

Figura 1. Matriz resultados evaluación de contexto.

Fuente: elaboración propia.

Evaluación de entrada

Este momento se planteó para determinar la base de los fundamentos teóricos a partir de los hallazgos en la evaluación del contexto, y planear y diseñar cómo utilizar los recursos disponibles para satisfacer las necesidades de los estudiantes en cuanto a la evaluación en el área de tecnología e informática; así emergió el modelo de evaluación propuesto por el equipo de investigación.

En esta fase se construyó una matriz teniendo en cuenta los principios del modelo de evaluación (continua, progresiva, lúdica y formativa), tomando como base los referentes epistémicos abordados en el marco teórico.

- **Principios del modelo** (continua, progresiva, lúdica y formativa). Continua, porque la evaluación debe ser un proceso permanente en el tiempo, "[...] implica fraccionamiento de la exigencia, lo que

permite facilitar a los alumnos la comprobación de lo que aprenden" (Gimeno, 1998); progresiva, como proceso que puede transformar la enseñanza y el aprendizaje, mediante el seguimiento y observación del docente de los procesos de aprendizaje de los estudiantes; lúdica, porque el juego en todo momento de la vida, se constituye como un facilitador del aprendizaje, según Jiménez (2000), lo lúdico motiva y estimula los procesos cognitivos en el ser humano; y formativa, porque el proceso de enseñanza y aprendizaje debe ser integral, para Zabala (2007), comprende las etapas: inicial, reguladora, final e integradora.

• **Características del modelo.** Delimitan y dan las pautas acerca de las estrategias de evaluación que se llevaron a cabo dentro de cada uno de los componentes del modelo, abarcando desde los saberes previos, pasando por la reflexión y autoevaluación, hasta llegar a una retroalimentación, entre otras cuantas características, todo lo cual enriquece de gran manera el aprendizaje de los alumnos. Según López (2011), la evaluación formativa contribuye a obtener el mejor resultado en el alumno, así como a favorecer el desarrollo progresivo de las competencias de aprendizaje y la autorregulación de este proceso. Con la evaluación progresiva, los jóvenes son conscientes de que deben ser competentes y desarrollar sus habilidades y destrezas para un mejor desempeño en el ámbito laboral y sociocultural. Desde esta perspectiva y los fundamentos del modelo, las características que se tuvieron en cuenta fueron; criterios claros, conocimientos previos, creatividad, integralidad, autoevaluación, retroalimentación, coparticipación y reflexión.

Otra de las características diferenciadoras del modelo fue otorgar un sentido diferente y transformador a la evaluación asociado a un interés emancipador, el cual requiere desaprender prácticas pedagógicas tradicionales que limitan el aprovechamiento y goce del aprendizaje. Se aborda entonces, el término "ludoevaluación" que, en palabras de Borjas (2013),

se constituye en una oportunidad formativa para democratizar la evaluación [...] resignificando su carácter formativo desde la experiencia vivida, sentida y compartida para posibilitar, también desde ella, aprendizajes significativos para la

vida de los educandos a partir de ambientes placenteros y amenos (p.75).

Según Betancourt, Gutiérrez, Gutiérrez & Vargas (2012), la lúdica en el aula tiene el propósito de proponer a los maestros metodologías diferentes e innovadoras, que le permitan enriquecer el sentido de un aprendizaje integral en los estudiantes y dejar a un lado la verticalidad de la educación tradicional. La lúdica se debe propiciar en todo momento pedagógico, incluyendo los momentos evaluativos, el desarrollo integral de los alumnos.

• Portafolio y rúbrica como estrategias.

Se optó por el portafolio porque este "es un sistema de recopilación de evidencias de la generación de nuevos aprendizajes o saberes entre profesores y alumnos en diversos entornos o ambientes educativos" (López, 2002), dicho instrumento permite dar cuenta de los principios de la evaluación continua y progresiva. La rúbrica cumple con una función formativa más que sumativa en la evaluación, al respecto, López (2007) expresa:

La rúbrica es una estrategia de evaluación alternativa, generada a través de un listado de un conjunto de criterios específicos y fundamentales que permiten valorar el aprendizaje, los conocimientos y/o las competencias, logrados por el estudiante en un trabajo o materia particular.

El uso y aplicación de estas dos estrategias dentro del modelo permitieron la toma de conciencia de los estudiantes frente a sus propios aprendizajes y, así mismo, el reconocimiento de la autoevaluación y coevaluación como parte del proceso evaluativo.

Después, se diseñó un gráfico a partir de la matriz de componentes del modelo, diseñada con base en las características de la misma. El mapa conceptual representa las características del modelo de evaluación *LUDUS PROGRESUS*, el cual nace del análisis de las estrategias de evaluación que se aplican actualmente en las instituciones objeto de estudio, la finalidad es ofrecer una alternativa diferente para hacer del proceso evaluativo un espacio más agradable y satisfactorio, tanto para los educandos como para los educadores.

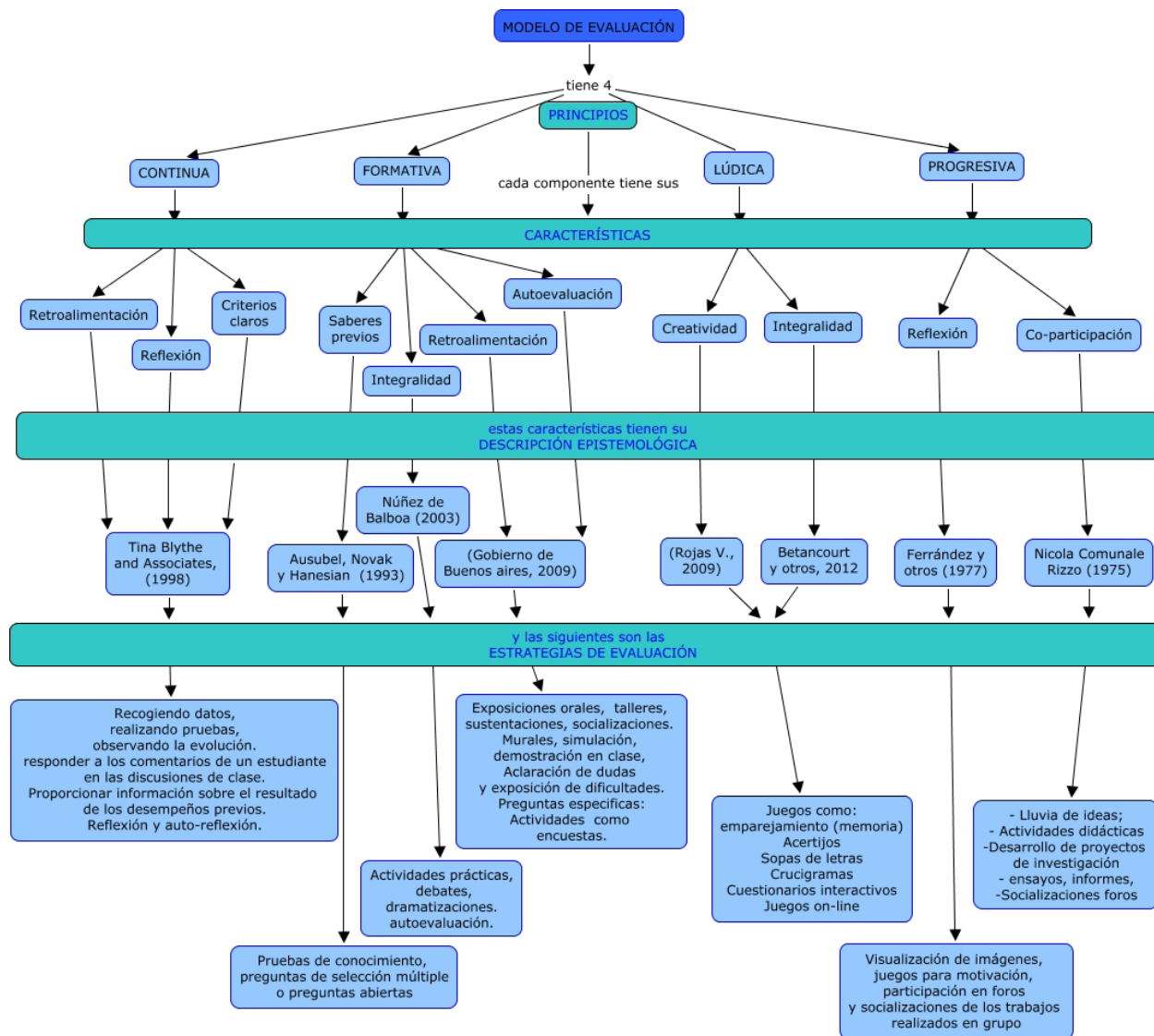


Figura 2. Diseño epistemológico del modelo.

Fuente: elaboración propia.

Evaluación del Proceso

Radicó en la implementación y puesta en marcha del modelo de evaluación continua, lúdica, progresiva y formativa. A lo largo del proceso, se tomaron notas de cómo se llevó a cabo la implementación del modelo, para ello se utilizó la técnica de observación participante.

Después de hacer el análisis del contexto y de construir las bases epistemológicas del modelo, se diseñó el proceso pedagógico y evaluativo de los momentos que se desarrollaron en el mismo.

1. Momento de sensibilización: se realiza una reflexión sobre la evaluación a través de un video; y se generan preguntas reflexivas para iniciar un debate sobre el sentido e importancia del proceso de evaluación en el aula de clase.

2. Momento de criterios claros: el estudiante conoce los criterios sobre los cuales se llevará a cabo el proceso valorativo antes de ser evaluado, a través rúbricas elaboradas de acuerdo con las temáticas abordadas en el área de tecnología e informática (Paint, Word y Power Point).

3. Momento de conocimientos previos: se llevó a cabo a través de una actividad denominada “palabras desordenadas”, en la cual los niños tratan de identificar palabras ocultas y cuando las descubren, dan definiciones de la palabra, que son los saberes previos que ellos tienen, después se les da un concepto más real, tomando las definiciones acertadas que dieron los niños, todos participan con su aporte.

4. Momento de creatividad: actividad relacionada con los temas tratados en cada grado; allí se dieron indicaciones para realizar el trabajo aplicando su creatividad y utilizando las herramientas del programa respectivo; luego, llenaban una matriz de autoevaluación para expresar cómo se sintieron realizando la actividad, a la vez que valoraban su trabajo con la rúbrica. El trabajo realizado se compartió a través del portafolio de cada colegio.

5. Momento de coparticipación: espacio para trabajar en equipo a través de un reto académico que consistió en un juego similar a “Quién quiere ser millonario”, diseñado para reforzar los conocimientos de una manera lúdica y grupal.

6. Momento de integralidad: actividad relacionada con las temáticas vistas en cada grado; en esta se brindaron instrucciones más complejas, teniendo en cuenta los conocimientos adquiridos durante el desarrollo de las clases orientadas. Para este momento también diligenciaron la matriz expresando cómo se sintieron durante el proceso. El trabajo realizado se compartió a través del portafolio de cada colegio.

7. Momento de autoevaluación: momento en el que cada estudiante registraba sus inquietudes acerca del trabajo realizado. Los niños se calificaron su primer trabajo y vieron la diferencia que existía con el segundo; también calificaron un trabajo de sus compañeros, todo por medio del portafolio electrónico.

8. Momento de retroalimentación: espacio de reflexión donde los estudiantes retroalimentaron los trabajos de los compañeros, al igual que los docentes. Se hizo énfasis en destacar los aspectos positivos y por mejorar de los trabajos realizados.

9. Momento de reflexión: se realizó una actividad en la cual se les dio la oportunidad a los estudiantes

de compartir las impresiones relacionadas con la ejecución del modelo, mostrando sus trabajos y aportando ideas a los trabajos de sus compañeros.



Figura 3. Momentos del modelo de evaluación.

Fuente: elaboración propia.

Evaluación de producto

“Se lleva a cabo una vez finalizado el programa y valora la eficacia, la efectividad, la eficiencia y el impacto” (Stufflebeam, 1987, como se citó en Basuela, 2003). Para ello se aplicaron de nuevo las entrevistas después de la implementación del modelo de evaluación.

A continuación se relaciona el resumen de las respuestas por institución:

Colegio Nuestra Señora del Ángeles

- Para usted, ¿qué significó la evaluación desarrollada en el área de tecnología e informática? Las estudiantes expresaron gran satisfacción por el proceso realizado, consideraron importante que los educandos hagan parte de todo el proceso evaluativo; de igual manera, expresaron que la aplicación de

evaluaciones lúdicas permite a los estudiantes desenvolverse con tranquilidad y dominio en las mismas.

- ¿Qué le gustó de los momentos evaluativos desarrollados? Las actividades lúdicas, el trabajo en equipo, al igual que la posibilidad de participar activamente durante el proceso evaluativo.
- ¿Qué actividades utilizó el docente para evaluar sus conocimientos? Quién quiere ser millonario, palabras desordenadas, actividades en Word, autoevaluación, rúbricas.
- ¿Cómo evalúa las actividades y momentos de evaluación con los cuales se valoraron sus conocimientos en el área de tecnología e informática? Las estudiantes manifestaron que las evaluaciones fueron excelentes, ya que son propuestas innovadoras y algunas de ellas, de interacción grupal, lo que potencia hacer del proceso un espacio de carácter significativo.
- ¿Qué sintió cuando fue evaluado? Emoción, alegría, nervios y diversión fueron los sentimientos expresados por las niñas.

Colegio Seminario Menor de Nuestra Señora del Rosario

- Para usted, ¿qué significó la evaluación desarrollada en el área de tecnología e informática? Los estudiantes manifestaron que es un proceso en el cual cada uno se da cuenta de sus conocimientos y avances, y al mismo tiempo, fue de gran agrado para los educandos, permitiendo que los mismos fueran agentes activos durante todo el proceso.
- ¿Qué le gustó de los momentos evaluativos desarrollados? Los estudiantes manifestaron que les gustó mucho la asesoría continua del docente, los métodos utilizados en los procesos evaluativos y la variedad de actividades evaluativas que se aplicaron en los procesos.
- ¿Qué actividades utilizó el docente para evaluar sus conocimientos? Quién quiere ser millonario, palabras desordenadas, consultas, asesorías, talleres en Word, autoevaluación, rúbrica.
- ¿Cómo evalúa las actividades y momentos de evaluación con los cuales se valoraron sus conocimientos en el área de tecnología e informática? Los estudiantes expresaron que gracias a las actividades desarrolladas y el

continuo seguimiento del docente, el proceso evaluativo fue más significativo.

- ¿Qué sintió cuando fue evaluado? Tranquilidad, ansiedad, confianza, orgullo.

Institución Educativa Los Fundadores

- Para usted, ¿qué significó la evaluación desarrollada en el área de tecnología e informática? Los estudiantes manifestaron agrado por el proceso realizado, a través del mismo aprendieron a autoevaluarse y descubrieron que es un proceso fácil y necesario.
- ¿Qué le gustó de los momentos evaluativos desarrollados? Los estudiantes expresaron gusto por los juegos y las actividades lúdicas donde aplicaron la creatividad para dibujar a través del programa Paint.
- ¿Qué actividades utilizó el docente para evaluar sus conocimientos? Quién quiere ser millonario, palabras desordenadas, dibujos, pintar.
- ¿Cómo evalúa las actividades y momentos de evaluación con los cuales se valoraron sus conocimientos en el área de tecnología e informática? Los estudiantes expresaron que fue un espacio agradable, donde pensaron, se divertieron y aprendieron.
- ¿Qué sintió cuando fue evaluado? Alegría, tranquilidad, felicidad, nervios, angustia.

Discusión de resultados

Los hallazgos encontrados después de la implementación y aplicación de la encuesta final, permitieron reconocer que los estudiantes evidenciaron interés y motivación por el logro de los aprendizajes a través de las estrategias evaluativas diseñadas en el modelo, dando gran importancia a la lúdica manejada en los procesos evaluativos, lo cual generó tranquilidad y confianza a la hora de someterse a la evaluación. También manifestaron que gracias a la aplicación de este modelo, descubrieron la importancia de la evaluación y al mismo tiempo, aprendieron a valorar los trabajos de los compañeros de clase, dando sentido a la coevaluación y autoevaluación. En este sentido, para Castillo & Cabrerizo (2006),

La autoevaluación se convierte en la base de la regulación permanente de la enseñanza y, paralelamente, en la autorregulación del aprendizaje. Una vez más la actuación del profesor y del estudiante confluye e interactúa, pero de una forma más consciente y colaborativa (p.335).

Por otro lado, los educandos manifestaron gran interés en el proceso enseñanza y aprendizaje a través de la co-participación y el trabajo colaborativo, "El aprendizaje cooperativo se basa principalmente en que cada estudiante intenta mejorar su aprendizaje y resultados, pero también a su vez los de sus compañeros" (Cervera, 2010, p.88). Desde esta perspectiva, los resultados del aprendizaje se vieron reflejados en los conocimientos conceptuales y procedimentales adquiridos en el área de tecnología e informática para las temáticas de Paint, Word y Power Point.

El modelo de evaluación continua, progresiva, lúdica y formativa cambió las perspectivas de las estrategias de evaluación utilizadas actualmente, ya que al implementarlo, se pudo verificar que los estudiantes obtuvieron un aprendizaje significativo. Al llevar a cabo actividades lúdicas, los estudiantes participaron de manera activa en todos los procesos evaluativos de manera espontánea, olvidando el miedo y el temor. Por ser un proceso continuo realizado antes, durante y después de cada enseñanza, el modelo les permitió autoevaluarse y heteroevaluarse, mirando sus falencias y fortalezas; al ser progresivo, a medida que transcurría el tiempo fueron mejorando sus falencias y debilidades, obteniendo un aprendizaje significativo, lo cual hace el modelo pertinente y formativo.

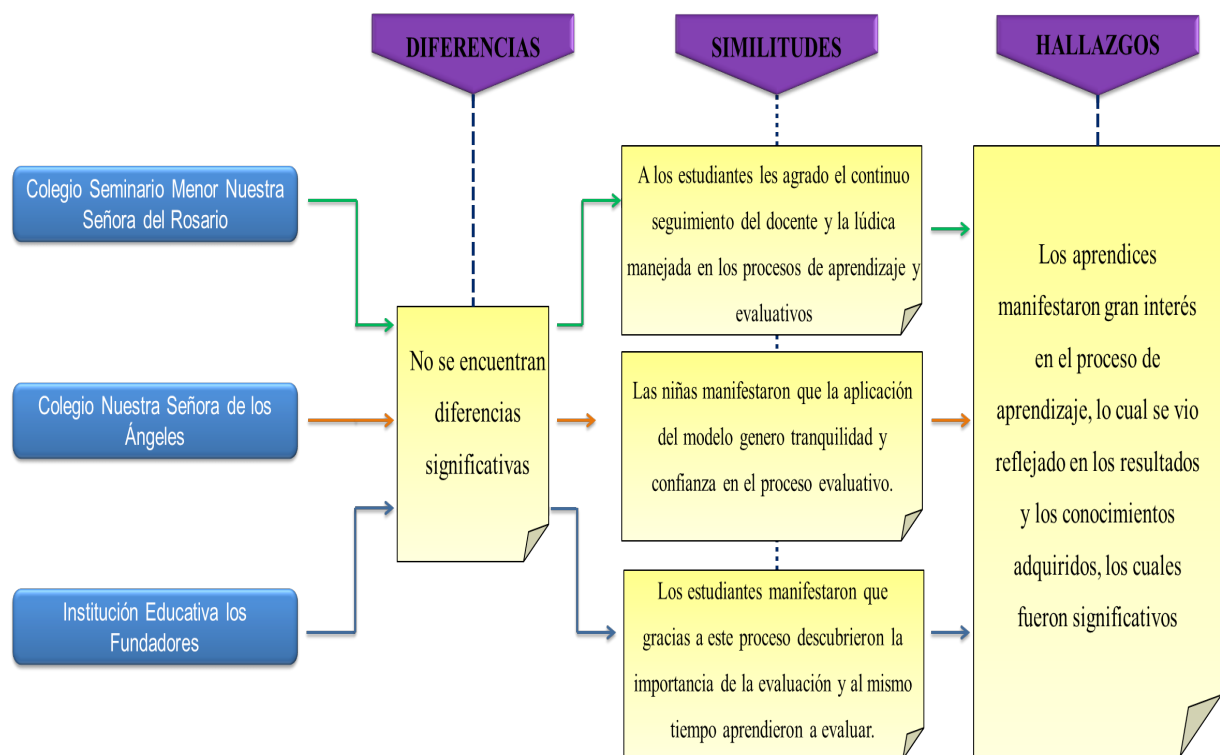


Figura 4. Resumen de resultados.
Fuente: elaboración propia.

Conclusiones

Al reconocer las estrategias de evaluación en las diferentes instituciones en el área de tecnología e informática, se evidenció que estaban orientadas hacia una evaluación tradicional, con estándares rígidos, donde el docente evalúa los conocimientos de los estudiantes apoyado, por lo general, en pruebas escritas. Los estudiantes no tienen inferencia en la nota obtenida en las evaluaciones y esta depende únicamente del rendimiento en una prueba particular, lo cual no necesariamente demuestra un aprendizaje significativo. Este fenómeno causa que los estudiantes utilicen ayudas externas no permitidas en los exámenes, ya que buscan encajar en un sistema educativo en el que impera lo cuantitativo en la adquisición de conocimientos y destrezas.

El principal diferenciador del modelo desarrollado fue el cambio en el enfoque evaluativo que se aplica en las instituciones estudiadas en el área de tecnología e informática. Se buscó implementar una serie de actividades de carácter lúdico, con el fin de demostrar que el proceso evaluativo podía ser menos rígido y aun así, permitir verificar los conocimientos adquiridos por los estudiantes. Al momento de realizar las diferentes pruebas, se observó en los estudiantes una actitud y disposición favorable ante las mismas, mostrando incluso deseos de desarrollarlas.

Mediante los instrumentos de recolección de datos que se utilizaron antes y después de implementar las pruebas con el nuevo modelo de evaluación planteado en el área de tecnología e informática, se encontró que la opinión de los estudiantes cambió entre una y otra entrevista, siendo positiva hacia el nuevo modelo. La descripción que los estudiantes dieron del mismo, se enfocó en lo apropiado, pertinente, divertido, alegre, dinámico y manifestaron mayor facilidad a la hora de comprender los temas expuestos y menor estrés o presión al momento de enfrentarse a actividades en las que es necesario aplicar un proceso evaluativo.

Referencias

- Ausubel, D.P., Novak, J.D. & Fianesian, H. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Bausela, E. (2003). Metodología de la Investigación Evaluativa: Modelo CIPP1. *Revista Complutense de Educación*, 14(2), 361-376. Recuperado de <http://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/RCED0303220361A/16386>
- Betancourt, G., Gutiérrez, G., Gutiérrez, L. & Vargas, Y. (2012). Desde la lúdica hacia una evaluación significativa a la luz de la personalización liberadora. Tesis de especialización en Evaluación Pedagógica, Universidad Católica de Manizales, Manizales, Colombia.
- Borjas, M. P. (2013). *Ludoevaluación en la educación infantil: más que un requisito, un asunto serio*. Colombia: Universidad del Norte. Recuperado de <http://www.ebrary.com>
- Blythe, T. a. (1998). *La Enseñanza para la Comprensión: Guía para el docente*. San Francisco: Jossey-Bass. Recuperado de <http://learnweb.harvard.edu/andes/tfu/info3f.cfm>
- Castillo, S. & Cabrerizo, J. (2006). *Formación del profesorado en educación superior: desarrollo curricular y evaluación*. Vol. II. España: McGraw-Hill. Recuperado de <http://www.ebrary.com>
- Cervera, D. (2010). *Didáctica de la tecnología*. España: Ministerio de Educación. Recuperado de <http://www.ebrary.com>
- Colombia. Presidencia de la República. (2009). *Decreto 1290. Por el cual se reglamenta la evaluación del aprendizaje y promoción de los estudiantes de los niveles de educación básica y media*. Recuperado de http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-187765_archivo_pdf_decreto_1290.pdf

- Fernández, R. (2009). *Concepción de la evaluación como proceso*. Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos66/evaluacion-proceso/evaluacion-proceso.shtml#ixzz37TQhP5i7>
- Gimeno, J. (1998). *Comprender y transformar la enseñanza*. Madrid: Ediciones Morata, S. L.
- Jiménez, C. (2000). *Cerebro Creativo y Lúdico*. Santa Fe de Bogotá, Colombia: Cooperativa Editorial Magisterio.
- López, M. (2002). *El portafolio digital como estrategia de autoevaluación*. Puebla: Prentice Hall.
- López, M. (2007). *Guía básica para la elaboración de rúbricas*. Puebla: Universidad Iberoamericana. Recuperado de http://ceipprincipiefelipe.net/aulavirtual/pluginfile.php/267/mod_resource/content/1/guiabasicaelaborarubrica.pdf
- López, V.M. (2011). *Evaluación Formativa y Compartida en Educación Superior. Propuestas, técnicas, instrumentos y experiencias*. Madrid: Narcea.
- Popham, W. J. (2014). *Evaluación trans-formativa: el poder transformador de la evaluación formativa*. Madrid: Narcea Ediciones. Retrieved from <http://www.ebrary.com>
- Rizzo, N. C. (1975). *Sistema de evaluación continua, compartida y progresiva para el EEES. Primeras experiencias*. Recuperado de: <http://www.ugr.es/~nicola/infogen/eees/seccypcomunicacion.html>
- Rojas V, F. d. (2009). *La evaluación - un proceso del pensamiento creativo*. Carabobo, Venezuela: Universidad de Carabobo. Recuperado el 1 de septiembre de 2014, de <http://servicio.bc.uc.edu.ve/educacion/revista/a2n20/2-20-9.pdf>
- Sandín, M.P. (2003). *Investigación cualitativa en educación: fundamentos y tradiciones*. España: McGraw-Hill. Recuperado de <http://www.ebrary.com>.
- Zabala, A. (2000). *La práctica educativa. Cómo enseñar*. Barcelona, España: Grao.