**Análisis Crítico (factores que caracterizan a una evaluación efectiva en un ambiente virtual, y las estrategias para desarrollar soluciones prácticas para su implementación en el aula)**

La evaluación es una actividad esencial del proceso educativo y en ocasiones llega a ser la más necesaria para completar el proceso. Por otra parte, los continuos desarrollos de estrategias de enseñanza apoyadas con computadoras digitales, proceso conocido como e-learning, permiten considerar como un escenario altamente probable que, en un futuro no muy lejano, la evaluación del aprendizaje será una de las principales actividades docentes en la educación superior. El uso de las nuevas tecnologías de la información y las telecomunicaciones en la educación superior hace necesario revisar las teorías y prácticas de la evaluación del aprendizaje o desempeño de los estudiantes, para verificar su pertinencia y confiabilidad, o la necesidad de generar nuevos enfoques, como la evaluación en ambientes virtuales, con características diferentes a la evaluación tradicional.

Finalidad de la Evaluación Educativa

La evaluación del desempeño es un proceso educativo que tiene diferentes propósitos. El más evidente es el de calificar el nivel de cumplimiento de los objetivos de aprendizaje propuestos en el programa o curso académico, mismo que se realiza durante periodos específicos del proceso y se consideran para la evaluación final del curso. La psicología educativa llama a esta actividad evaluación sumativa, para diferenciarla de procesos que, aun cuando también tienen como fin valorar el avance en el cumplimiento de los objetivos de la instrucción, no se toman en cuenta para determinar su calificación y sólo se realizan con el propósito de apoyar el aprendizaje, razón por la cual, a estos últimos procesos, se les conoce como evaluación formativa.

Otros enfoques parecen indicar que, en la práctica, los propósitos originales o primarios de estas actividades son el interés social y la rendición de cuentas a personas, instituciones u organismos que patrocinan los programas educativos. Sin embargo, un indicador clave para determinar la excelencia educativa lo constituye la evaluación del aprendizaje de los estudiantes. A los organismos patrocinadores –y a la sociedad- les interesa conocer si los estudiantes reciben una educación de calidad. Quieren asegurarse que los estudiantes adquieren las destrezas, conocimientos y habilidades que necesitan para graduarse.

Aun cuando los conocimientos, destrezas y habilidades sean propuestas por los propios centros educativos, el interés de estas entidades se centra básicamente en la formación lograda por los estudiantes que siguen dichos programas, con base en los objetivos enunciados en ellos.

La evaluación educativa pretende determinar qué tan bien están aprendiendo los estudiantes y es parte integral de la búsqueda de una mejor educación, a través de un adecuado aprovechamiento de los recursos tecnológicos modernos. Proporciona retroalimentación a los estudiantes, educadores, directivos, académicos, padres de familia y público en general sobre la efectividad de los servicios educativos.

El Objeto o Entidad que se Evalúa

El resultado esperado en un proceso educativo es el aprendizaje, caracterizado por un cambio permanente en el conocimiento y conducta de las personas; la evaluación intenta medir el cambio, con la identificación del nivel de conocimientos logrado durante el proceso educativo y la observación del comportamiento, en situaciones controladas, para confrontarlos con el desempeño esperado.

Los procesos de evaluación reciben las respuestas a los estímulos que ocurren de manera natural, permiten describir el desempeño actual y generar inferencias sobre las competencias para el desempeño futuro del estudiante en na área determinada. Además del objeto o materia a evaluar, otros elementos importantes en un proceso de evaluación son el método o procedimiento sistemático utilizado para obtener evidencias, medibles o calificables, de los productos del proceso educativo, así como la persona o entidad que emite la calificación o el juicio de valor correspondiente.

Bases para Realizar el Proceso de Evaluación

La evaluación se basa en dos tipos de evidencias, los estándares y el criterio. Los estándares se utilizan cuando los resultados de la evaluación se expresan en términos comparativos con los obtenidos por otros sujetos sometidos a procesos de evaluación, similares o equivalentes. Mientras que el criterio se utiliza cuando los resultados se comparan con niveles de desempeño previamente establecidos.

Factores que Caracterizan a una Evaluación Efectiva en un Ambiente Virtual

* Validez del método o procedimiento utilizado en su realización: se refiere a la pertinencia de los productos solicitados como evidencias y generalmente se obtiene con la aprobación de uno o más expertos.
* Confiabilidad: se determina a través de métodos que miden la consistencia en las evidencias revisadas. Un sistema riguroso, confiable y a prueba de engaños por parte de los estudiantes, puede verificar correctamente conocimientos inútiles o de corta duración, con lo que pierde su valor y no cumple sus propósitos.
* Congruente: se refiere a la alineación de los objetivos de la evaluación con los propósitos y actividades del aprendizaje.
* Variedad: empleo de al uso de diferentes métodos para la evaluación.
* Oportunidad: se refiere a la comunicación de resultados en el momento adecuado.

Por consiguiente, una evaluación efectiva proporciona retroalimentación a estudiantes, educadores, directivos, académicos, padres de familia y público en general.

La Evaluación en Ambientes Virtuales

Existen diferentes formas para caracterizar un ambiente virtual. De manera general, un ambiente virtual es el modelo generado y operado en una computadora, que simula o reproduce un entorno real, en sus aspectos más importantes, de acuerdo a la finalidad de su utilización (Britannica Online, 2009). En el campo de la educación, los ambientes virtuales facilitan la comunicación

de información textual, auditiva y visual, así como su registro temporal o permanente, de manera sincrónica, o en perfecta correspondencia temporal. Y asincrónica, o sin correspondencia temporal, para a apoyar el aprendizaje a distancia o en línea.

Entre las ventajas de este enfoque se identifica a los siguientes autores (James, McInnis y Devlin, 2002), quienes describen las principales ventajas y desventajas de la evaluación en ambientes virtuales:

* Incentiva el desarrollo de destrezas importantes en los actuales entornos económicos y sociales, como son la comunicación, el trabajo en equipo y el pensamiento crítico.
* Reduce tiempos y costos, al facilitar el uso de técnicas para evaluar grupos más numerosos y diversificados.
* Posibilita el desarrollo de nuevas formas de evaluación y su integración con otras actividades del aprendizaje, así como una retroalimentación inmediata de sus resultados.
* Ofrece mayores oportunidades para practicar los conocimientos y destrezas adquiridas.
* El principal problema de la evaluación en un ambiente virtual o a distancia suele ser el de la fiabilidad, dado que “puede inducir al plagio” (James, McInnis y Devlin, 2002).

Estrategias para Desarrollar Soluciones Prácticas para su Implementación en el aula

* Conocimiento del Sistema o tecnología a emplear: uno de los factores que determinan que un estudiante permanezca en un curso en línea es que se sienta cómodo con el sistema que va a utilizar. Diversas investigaciones han comprobado que un aspecto determinante para que los estudiantes permanezcan en el curso y participen es su experiencia previa con la tecnología. Es importante que los estudiantes reciban una inducción al curso. Debe ser corta y muy clara. Incluye en detalle cómo funciona el sistema, cómo navegar a través del curso y no te olvides dejar claro que tendrán todo el apoyo necesario en cualquier momento. Deben saber que la tecnología es el auxiliar para alcanzar sus metas, pero no es lo principal y que la tecnología a utilizar será bastante intuitiva.
* Mantener una comunicación constante**:** Muchos educadores empiezan un curso pensando en el contenido y cumplir los objetivos. De igual importancia piensa en el estudiante y la mejor forma de comunicarte con ellos y que sientan tu presencia. Es muy importante mantener en todo momento una comunicación cordial. Los estudiantes en línea tienden a sentirse más aislados y como no conocen personalmente pueden sentirse inseguros de acercarse y comunicarse. Ofrecer ayuda a través de chat, sky, teléfono, correo o cualquier medio que ellos prefieran en el horario que tú establezcas. Recordar que la comunicación escrita debe ser muy clara y cuidadosa para no prestarse a malentendidos. Algunas veces se debe sugerir a tu estudiante que una comunicación oral es la mejor para aclarar alguna duda. Se comprensivo y trata siempre de ofrecer soluciones y apoyo.
* Consideración de toda la población: Los estudios muestran que la enseñanza virtual en la educación superior es una opción que muchos adultos mayores de 35 años están tomando. Se debe tomar en cuenta que los jóvenes han crecido con la tecnología que utilizas para tu curso y no conocen otra realidad. Sin embargo, los adultos mayores de 35 años no han tenido la misma experiencia. Para muchos es la primera experiencia utilizando esta metodología por lo que se debe ser paciente, comprensivo y ofrecer el apoyo necesario para que se sientan cómodos y perseveren.
* Apoyo institucional: Los estudiantes se sienten muy ansiosos al trabajar con tecnología. El sistema a veces falla, no se fue el documento, no funciona el programa, el examen que era con límite de tiempo no se grabó, etc. Los problemas técnicos y administrativos pueden generar mucho estrés en el estudiante y alejarlo de la enseñanza virtual. Reflexionar y revisar que la institución tenga un equipo de apoyo al cliente eficiente y de calidad. Se flexible con las reglas. Algunas no son negociables, pero, la mayoría usualmente lo son. Piensa en cómo apoyar al estudiante para que su experiencia sea placentera y logre alcanzar sus objetivos.
* Interactividad: Cuando falta interactividad, falta compromiso de parte del estudiante. Incorporar videoconferencias, chats y foros, redes sociales, realidad aumentada y realidad virtual y haz una prioridad el brindar retroalimentación frecuente e inmediata a tus estudiantes. Si estás presente y pendiente el estudiante se sentirá comprometido a continuar y cumplir con lo esperado.
* Proyectos Atractivos e innovadores: Los estudios demuestran que cuando el estudiante falla en entender la utilidad de la educación en línea es más probable que abandone o no se involucre. Incluir proyectos individuales y grupales de los cuales el resultado pueda ser aplicado de forma inmediata a su experiencia personal o laboral de esta forma se sentirá satisfecho con su trabajo y el tiempo invertido.
* Interfaz Intuitiva y amigable: La facilidad de uso del sistema, una interfaz atractiva e intuitiva y un contenido de calidad es de vital importancia para un exitoso curso virtual, pero estos aspectos son usualmente los primeros a los que se les presta atención.
* Sustitución de pruebas y/o entregables en tiempo real por actividades con un plazo limite: muchos educadores tienden a emplear el sistema de evaluación en tiempo real ya que consideran que es el más fiable para determinar el conocimiento del estudiante. Y, por lo general, esta afirmación es correcta. Sin embargo, se debe tener en cuenta que muchos usuarios no poseen una conexión a internet suficientemente estable e incluso ni siquiera la poseen. Lo más recomendable es el uso de pruebas y/o entregables con un plazo de tiempo de entrega limitado, en el cual es estudiante disponga del tiempo necesario para la elaboración de la actividad y pueda enviarla sin ningún inconveniente en cualquier momento dentro de dicho intervalo.
* Empleo de pruebas en tiempo real con intervalos de tiempo reducidos y cantidad limitada de intentos: este punto contradice al citado anteriormente. No obstante, de acuerdo a la naturaleza de la prueba, es necesario obtener un mayor grado de fiabilidad del método de evaluación. Para estos casos lo más recomendable, es generar pruebas en tiempo real cuyo tiempo máximo de ejecución sea de 15 minutos, debido a que, si supera este tiempo, las probabilidades de interrupción del servicio de internet aumentan exponencialmente, lo cual se traduce en la pérdida o suspensión de la actividad. De igual forma, es recomendable conceder una cantidad limitada de intentos, entre 3 a 5, como máximo para completar la prueba.
* Elaborar varios formatos de evaluaciones para una misma actividad: uno de los errores más comunes que emplean los docentes, es la utilización de un único formato de prueba, en el cual, en el mejor de los casos, tienen a alterar el orden de las opciones y/o preguntas. Sin embargo, la fiabilidad de este método es muy baja ya que un estudiante puede elaborar la prueba y compartir su resultado con el resto y así alterar de forma significativa los resultados de la misma para cada estudiante. Lo más recomendable en estos casos es crear varios modelos de prueba con opciones diferentes y con un orden aleatorio, así la probabilidad que una prueba pueda replicarse tiende a reducirse y aumenta la confiabilidad de esta.
* Empleo de un test de recuperación mediante una vía alterna: otro error común es intentar medir el conocimiento de un estudiante mediante una prueba. Por lo general, esta refleja el grado de capacidad de un alumno para aprobar o reprobar la asignatura. Sin embargo, no siempre es así. Se debe tener en cuenta que quien realiza la prueba es un humano, el cual pudo haber cometido un error de selección en una pregunta, pudiendo sentir ansiedad y/o nervios durante el transcurso de la misma. Esto hace que la persona a medida que vaya avanzando en el test, aumenta el grado de condicionamiento, es decir, si no posee una respuesta lo suficientemente clara para acertar el ítem, se genera una ansiedad lo cual hace que este poco a poco comience a bajar su estado de ánimo para continuar con el test y en algunos casos, cierra la ventana o no culmina la prueba. Se recomienda, la elaboración de un test alternativo, mediante una entrevista oral con el profesor para así validar el conocimiento real del usuario; esto se debe aplicar a aquellos en los cuales no cumplieron la puntuación requerida por un intervalo inferior a 2 puntos.