

**ADA-Madrid**



# Relada

(Revista Electrónica de ADA)

**Vol. 6 (4) 2012**

ISSN: 1988-5822



## Experiencias de evaluación en e-learning en la UAH. Cómo sacarle el máximo partido a las plataformas virtuales

**Estela Núñez Barriopedro. Pedro Cuesta Valiño.  
Azucena Penelas Leguía.**

Universidad de Alcalá  
[estela.nunezb@uah.es](mailto:estela.nunezb@uah.es) [pedro.cuesta@uah.es](mailto:pedro.cuesta@uah.es) [azucena.penelas@uah.es](mailto:azucena.penelas@uah.es)

**Resumen:** el objetivo de este trabajo es analizar cómo podemos sacarle el máximo partido a las plataformas virtuales en la evaluación continua por competencias en EEES. Este trabajo se fundamenta en una investigación piloto en la Universidad de Alcalá en el área de Comercialización e Investigación de Mercados en el Grado de Administración y Dirección de Empresas. Intentamos construir una cultura basada en el trabajo colaborativo, la coordinación docente con la ayuda de las nuevas tecnologías (TIC). Se trata de aprovechar las oportunidades que nos ofrece esta herramienta tanto en el eLearning y como en la docencia presencial. Podemos afirmar que el uso de plataformas virtuales enriquece el proceso de enseñanza aprendizaje, facilita la evaluación continua y motiva a los alumnos a trabajar tanto dentro como fuera del aula.

**Palabras clave:** Plataforma virtual. Docencia presencial. ELearning. Evaluación. Coevaluación. Trabajo colaborativo. TIC. Innovación docente.

**Abstract:** The aim of this paper is to analyze how we can benefit the most from a virtual platform in continuous assessment of skills in the European Higher Education Area (EHEA). This paper builds on pilot research at Alcalá University in the area of marketing and market research of the Management Business Administration degree. We are trying to contribute to a culture based on teamwork and cooperation, to facilitate coordination of teaching activities, with the help of new technologies. It is about trying to make the most of the opportunities offered by this tool both in e-learning and classroom learning. We can assert that the use of virtual platform enriches the teaching-learning process, helps continuous assessment, and motivates students to work both inside and outside the classroom.

**Keywords:** Didactical virtual platform. eLearning. Attendance learning. Assessment. Coassessment. Didactical teamwork. ICT. Didactical Innovation.

### INTRODUCCIÓN

El nuevo paradigma educativo asociado a la implantación del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES) cuya declaración fue firmada en

Bolonia en 1999, es el de adquisición de competencias. Se fundamenta en los principios de calidad, movilidad, diversidad y competitividad. Para alcanzar estos principios se ha diseñado un proceso de convergencia en las estructuras educativas, eliminando las barreras existentes (Gómez, Puig, Quirós y Viaño, 2004); dicho proceso de convergencia en España se ha concretado en un plan de mejora del sistema universitario, desde tres principios clave:

- Rediseñar las titulaciones según perfiles profesionales considerando las necesidades del mercado laboral.
- Traslado del programa de contenidos y objetivos al programa de competencias basadas en los resultados del aprendizaje.
- Evolucionar las metodologías docentes tradicionales hacia una docencia fundamentada desde el aprendizaje, en la que el alumno aprenda a aprender y en la que el profesor le enseñe a aprender.

El sistema de créditos ECTS introduce algunas variaciones en las formas de plantear la docencia respecto al sistema tradicional.

El trabajo presencial en las aulas es solo una parte del trabajo del alumno, que debe realizar más tareas y ejercicios dirigidos por el profesor. Esto supone a su vez que se potenciará la evaluación continua, por lo que la nota del examen constituirá solo una parte de la nota final.

Por otro lado, es una realidad que el entorno tecnológico en el que nos movemos está en una continua evolución. Incluso tenemos términos comúnmente conocidos y aceptados en investigación y docencia como las “Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC)”, la “Web 2.0” o el “E-learning”.

La función principal de las TIC en el aula es facilitar el aprendizaje. Son un medio que permiten mejorar el proceso de enseñanza/aprendizaje y ayuda a mejorar el proceso de comunicación ya sea presencial o no.

La web 2.0 es la denominación común de internet desde que su evolución permitió la dinamización de las páginas web donde el usuario pasa de un papel pasivo a activo y colabora activamente en la construcción de los espacios virtuales.

El eLearning hace referencia a la formación que utiliza la red como tecnología de distribución de la información, sea esta red abierta (Internet) o cerrada (intranet). También se conoce con la denominación de aprendizaje en red, teleformación, aprendizaje virtual, etc. (Cabero, 2006).

El b-learning (Blended-learning) es el paradigma pedagógico que trata de combinar la educación presencial con el e-learning o modelo de enseñanza virtual, beneficiándose así de las oportunidades docentes que puedan plantearse en cualquier recurso didáctico disponible en Internet, de este modo obtenemos un sistema mixto que posibilita la obtención de las ventajas de ambos formatos, presencial y telemático (Bartolomé, 2004).

Esta evolución tecnológica obliga al profesorado a una continua actualización y reciclaje ya que el alumnado suele dominar el uso de este tipo de herramientas que ofrece numerosas ventajas en comunicación, en docencia y en investigación.

Como afirma la UNESCO (2008) las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) pueden ayudar a los estudiantes a desarrollar las competencias necesarias para llegar a ser:

- Capaces de utilizar tecnologías de la información;

- Buscadores, analizadores y evaluadores de información;
- Solucionadores de problemas y tomadores de decisiones;
- Usuarios creativos y eficaces de herramientas de productividad;
- Comunicadores, colaboradores, publicadores y productores; y
- Ciudadanos informados, responsables y capaces de contribuir a la sociedad.

Ser competente implica tener actuaciones de éxito en el estudio, en el trabajo, en la sociedad y en definitiva en la vida diaria, ya que las competencias vienen dadas por habilidades, comportamientos, conocimientos, capacidades y actitudes que favorecen el correcto desempeño de nuestras funciones en todos los ámbitos (Criado y Moreno, 2009).

Le Boterf (2000) y Cano (2008) nos recuerdan que el centro de la competencia es el sujeto-aprendiz que construye la competencia a partir de la secuencia de las actividades de aprendizaje que movilizan múltiples conocimientos especializados, y que la evaluación es una oportunidad para promover el aprendizaje.

La adecuación a este nuevo sistema universitario obliga a cambiar la tradicional dinámica de enseñanza y aprendizaje basada en la clase magistral del profesor en la que el alumno tenía una participación pasiva en la que se dedicaba a la escucha y a la toma de apuntes, por otra en la que los estudiantes posean un papel más activo, de forma que asuman responsabilidades, siendo los auténticos protagonistas de su propio aprendizaje (Whitehead, 2008), preparándose para los cambios tecnológicos, sociales y profesionales que se exigen en el mercado laboral como señalan numerosos autores (De Juan, González, Parra, Kanther y Sarabia, 2008). De esta forma desarrollan competencias que les ayudan a desenvolverse en un entorno de trabajo cambiante, competitivo y complejo (Hunt, Eagle y Kitchen, 2004).

## **OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

En este paradigma es conveniente buscar fórmulas de coordinación e innovación docente en la e-evaluación que permitan:

- El uso de las tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) que ayuden y complementen la enseñanza presencial, semipresencial y el e-learning.
- Proporcionar a los estudiantes unas indicaciones adecuadas sobre el modo de llevar a cabo sus trabajos.
- Proporcionar a los profesores unos mecanismos de evaluación continua fiables.
- Motivar al alumno para trabajar dentro y fuera del aula.

## **METODOLOGÍA**

El presente trabajo es un estudio descriptivo de la metodología y recursos de innovación docente mediante las TIC aplicada en la asignatura de Marketing Estrategias del curso académico 2011/2012 en la Universidad de

Alcalá. Esta asignatura corresponde al tercer curso del Grado en Administración y Dirección de Empresas. Este proyecto de innovación docente se ha aplicado por primera vez en este grupo y en la asignatura mencionada con el objetivo de realizar una “experiencia piloto” para probar de manera gradual (en esta primera fase- primer año) la efectividad de la utilización de las nuevas herramientas como las plataformas virtuales, concretamente la “Blackboard” como que se explican con mayor detalle en el siguiente apartado.

## RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

A continuación se realiza un análisis descriptivo de cómo podemos aprovechar las ventajas que nos ofrecen las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza aprendizaje incluida la evaluación continua mediante el uso de las nuevas tecnologías (TIC) especialmente las plataformas on line, como la “Blackboard”, “Moodle” u otras.

Una de las mayores ventajas de las plataformas virtuales es que permiten a toda la comunidad universitaria optimizar el trabajo sin necesidad de estar físicamente en un lugar determinado como vamos a exponer seguidamente con nuestra experiencia piloto.

Las plataformas virtuales ofrecen la posibilidad de facilitar on line todos los documentos que el equipo docente considere necesarios para el desarrollo de la asignatura, como por ejemplo la guía docente, relación de trabajos a realizar, plantillas sobre procedimientos en el desarrollo de las prácticas, presentaciones, etc. En la Figura 1 se muestra un ejemplo de los materiales de la asignatura que se pueden facilitar a los alumnos a través de la plataforma.

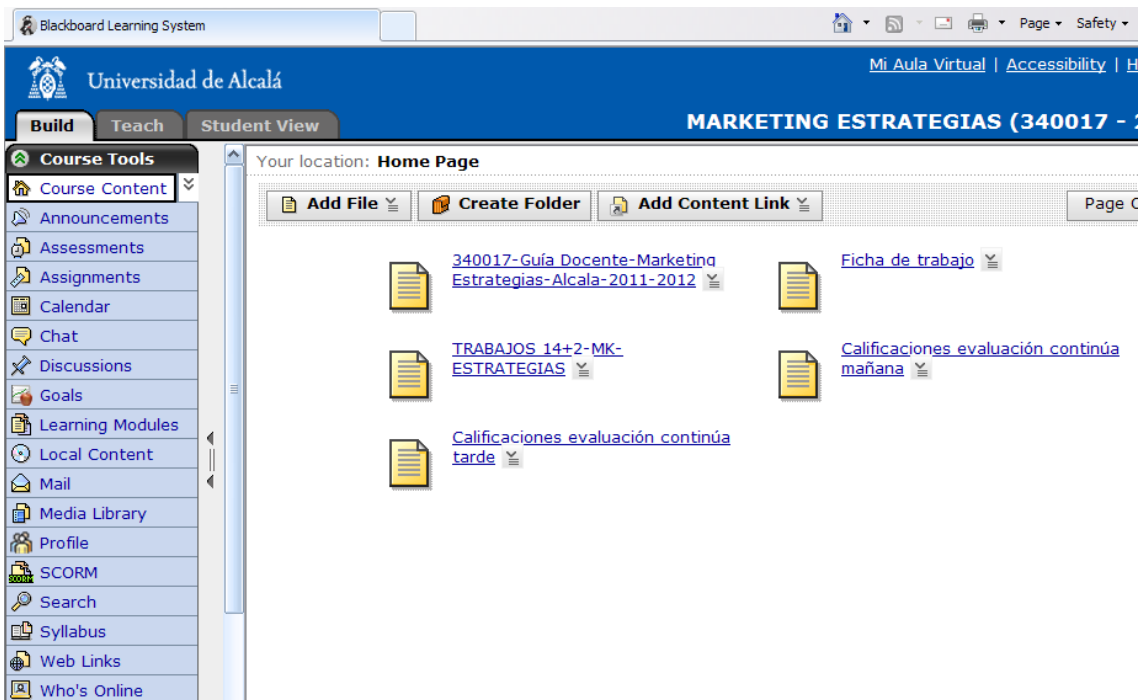


Figura 1. La plataforma de la UAH como herramienta facilitadora de guía docente, relación de prácticas y trabajo, procedimientos de trabajos, acta de calificaciones, etc.

Los trabajos, las actividades, los casos prácticos y los foros en los que participa el alumno no tienen que ser trabajados necesariamente de manera individual sino que se pueden plantear de forma colaborativa con el resto de sus compañeros.

Las plataformas nos ofrecen la posibilidad de proponer distintos tipos de prácticas y distinguir entre obligatorias y recomendadas, siendo puntuables y no puntuables respectivamente para quienes deseen profundizar en la materia de forma voluntaria. Ambas permiten construir conocimiento.

Mediante los criterios de evaluación podemos indicar al alumno que aspectos se van a valorar en el proceso enseñanza aprendizaje y qué porcentaje de la nota corresponde a cada una de estas prácticas (lecturas, foros, casos, ejercicios, test). Lo que permite las siguientes ventajas:

- La transparencia en la evaluación de nuestros alumnos porque el alumno conoce el valor de cada tarea en su evaluación continua y cómo debe trabajar las para conseguir unas alcanzar las competencias requeridas en la asignatura.
- La autoevaluación del alumno y a la gestión de su propio aprendizaje.

Es importante establecer un cronograma al comienzo de la asignatura y que sea visible a los alumnos a través de la plataforma. En el mismo indicamos la relación de contenidos ordenados por temas, fechas en que van a ser impartidos y las fechas límite de entrega de la relación de trabajos, prácticas, foros que deben realizar los alumnos en su evaluación continua.

El cronograma permite que el profesor y el alumno se organicen con total responsabilidad y autonomía en el proceso de enseñanza aprendizaje y fomenta la autoevaluación del alumno en el proceso.

Es fundamental que exista un feedback para que el alumno conozca si está trabajando bien y en qué aspectos debe mejorar por lo que es recomendable que la evaluación no se quede en la calificación sino que se argumente la misma con una explicación. Se trata de considerar la evaluación como aprendizaje que permita la emancipación de los estudiantes mediante un aprendizaje autónomo y colaborativo y estimule los procesos de mejora.

Las plataformas y concretamente el recurso del *adobeconnect* nos permiten implementar tutorías virtuales con nuestros alumnos. Mediante un correo electrónico se fija el día y hora y tan solo se necesita una webcam si queremos tener contacto visual del alumno o que nos vea para aprovechar al máximo la comunicación no verbal. La comunicación verbal a través de este recurso se puede llevar a cabo de forma oral con unos casos y un micrófono o de forma escrita a través del chat que ofrece este medio.

Una vez analizadas las oportunidades que nos ofrece esta herramienta en el eLearning, vamos a analizar cómo podemos sacarle partido en el b-learning:

- Antes de las clases presenciales.  
El material que publiquemos en la plataforma sirve como preparación de sesiones presenciales. Al comienzo de una asignatura se puede facilitar la guía docente de la misma con el detalle de competencias, contenidos, cronograma, criterios de evaluación y bibliografía que se va a trabajar en la asignatura.  
A lo largo del curso y antes del comienzo de una clase a través de la plataforma podemos adelantar vídeos y documentación que deben ser

estudiados antes del comienzo de las clases. También se puede plantear una propuesta de actividades o la participación en un foro.

- Durante las clases presenciales.  
Como complemento a la clase magistral tiene utilidad en la discusión de dudas que se puedan plantear en los foros o en los artículos que proponga el profesor. También se puede utilizar para realizar exámenes y/o ejercicios en horario lectivo aunque en este caso sería necesario que cada alumno tenga acceso a un ordenador.

- Después de las clases presenciales.  
Permite ofrecer actividades de autoevaluación, realización de ejercicios y profundizar en los conocimientos de nuestra asignatura con artículos propuestos. También puede servir para distribuir a los alumnos unos apuntes de clase, presentaciones o vídeos para aquellos alumnos que deseen reforzar su aprendizaje o profundizar en él.

Podemos innovar pidiendo al alumno que realice su propia autoevaluación en el aprendizaje de determinados contenidos, podemos pedirles que reflexionen y que realicen una coevaluación de alguna actividad realizada en equipo de forma colaborativa. Estas prácticas fomentan su aprendizaje crítico y reflexivo.

Incluso las plataformas ofrecen la posibilidad de examinar telemáticamente. Mediante un gestor de cuestionarios podemos realizar exámenes a través de nuestra web. Esta función ofrece muchas posibilidades, pudiendo seleccionar la que queramos para cada examen. Por ejemplo podemos establecer tiempo por examen global, por pregunta o sin tiempo, podemos dejar que repitan su examen un número determinado de veces o tantas veces quieran, podemos hacer que sean tipo test o preguntas de desarrollo, siendo en el primer caso posible darles la nota inmediatamente, se pueden insertar tablas, gráficos, videos, etc. en las preguntas, así como en las respuestas, podemos decidir que el examen empiece a una hora determinada y termine al cabo del tiempo que queramos.

Estos exámenes virtuales no pretenden sustituir al examen presencial, sino que sirvan de complemento y dar la posibilidad a los estudiantes de realizar simulacros que puedan llevar a cabo desde casa o desde el aula de informática. Como vemos las posibilidades son enormes y a los alumnos les entusiasma hacer exámenes desde sus casas.

## CONCLUSIONES

La utilización de los nuevos recursos didácticos que nos brinda la web 2.0 presenta la oportunidad de mejorar la actividad docente tanto dentro como fuera de nuestras aulas a través de servicios telemáticos y plataformas virtuales. Si unimos este nuevo abanico de posibilidades al creciente interés por las nuevas tecnologías y el ciberespacio que poseen nuestros jóvenes, los motivos por los cuales interesarse por el apoyo de estos recursos se multiplican.

Los profesores para adaptarse a los cambios del entorno y realizar las nuevas funciones el mundo educativo y la sociedad demanda de ellos, también deben desarrollar nuevas competencias. Entre ellas destacamos:

- Competencias instrumentales informáticas para utilizar software y hardware.
- Competencias de uso didáctico de la tecnología para la integración de las TIC en el aula.
- Competencias para docencia virtual.
- Competencias socioculturales para que los alumnos sean formados para la sociedad contemporánea.
- Competencias comunicacionales a través de las TIC en espacios y redes virtuales.

Por lo que, tanto el profesor como los alumnos deben cambiar su papel tradicional. (Carrasco, 2004).

El cambio de paradigma educativo conlleva un cambio profundo en muchas de las herramientas, elementos y conceptos que forman parte del sistema (Criado, 2010).

Es necesario que las universidades sean conscientes de la necesidad de adaptar sus perfiles formativos, diseñar nuevas metodologías docentes, conocer y aplicar nuevos recursos docentes nuevos e incluso nuevas estrategias de aprendizaje. El uso de toda esta innovación docente debe estar adecuadamente coordinada en las universidades para garantizar su eficacia en las distintas disciplinas y en los distintos niveles educativos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Adrian, C. M. y Palmer, G. D. (1999). Toward a Model for Understanding and Improving Educational Quality in the Principles of Marketing Course. *Journal of Marketing Education*, 21, 1, pp. 25-34.
- Ballesteros Regaña, C, Cabero Almenara, J, Llorente Cejudo M. C, Morales Lozano, J.A, (2010). Usos del e-learning en las universidades andaluzas: estado de la situación y análisis de buenas prácticas. Universidad de Sevilla. Consultado el 20 de septiembre de 2011 en: <http://tecnologiaedu.us.es/tecnoedu/images/stories/jca47.pdf>
- Barkley, E. F., Cross, K. P., y Maior, C. H. (2008). Técnicas de aprendizaje colaborativo. Morata. Madrid.
- Bartolomé, A. (2004). Blended Learning. Conceptos básicos , Píxel-Bit. *Revista de Medios y Educación*, 23, pp. 7-20. Consultado el 16 de Septiembre de 2011 en: [http://www.lmi.ub.es/personal/bartolome/articuloshtml/04\\_blended\\_learning/documentacion/1\\_bartolome.pdf](http://www.lmi.ub.es/personal/bartolome/articuloshtml/04_blended_learning/documentacion/1_bartolome.pdf)
- Cabero, J. (2006). Bases pedagógicas del e-learning. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento*, 3, 1.



- Cabero, J. (2007). *Tecnología Educativa*. Madrid. MacGraw Hill.
- Canzer, B. (1997). Marketing education on the internet: a world wide web based introductory marketing course design for the virtual-u project in distance education at Simon Fraser University. *Journal of Marketing Education*, 23, 1, pp. 56-65.
- Cano, M. E. (2008). La evaluación por competencias en la educación superior Profesorado. *Revista de curriculum y formación del profesorado*, 12, 3. Consultado en: <http://www.ugr.es/local/recfpro/rev123COL1.pdf>
- Carrasco., J. B. (2004). *Una didáctica para hoy*, Madrid, Plaza edición.
- Centellas, P. (2007). *Amor y perseverancia: aforismos sobre educación*. Barcelona, Ceac.
- Contreras, E. (1990). *El profesor universitario y la evaluación de los alumnos*. ICE de la Universidad Politécnica de Madrid, Madrid.
- Criado, R. (2007). La interacción entre el alumno, el profesor y las nuevas tecnologías en el ámbito de la formación virtual. *Relada*, 1, 3, pp. 110-122.
- Criado, R. y Moreno, A. B. (2009). Un ejemplo de desarrollo de competencias en el contexto universitario de la tele-enseñanza. *Relada*, 3, 2, pp. 115.
- Criado R., García-Rubio, R. y Moreno, A. B. (2010). Aprendizaje activo y adquisición y evaluación de competencias matemáticas en un campus virtual. *Relada*, 4, 4, pp. 306-313.
- De Juan, M. D.; González, E.; Parra, J. F.; Kanther, A. y Sarabia, F. J. (2008). Antecedentes del aprendizaje autorregulado del estudiantes universitario de marketing. *Actas XX Encuentro de Profesores Universitario de Marketing*, Gran Canaria, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Gómez, B.; Puig, L.; Quirós, A. y Viaño, J. M. (2004). La convergencia europea en educación y las nuevas leyes educativas españolas (LOU y LOCE). *Actas Jornadas sobre Educación Matemática: La Educación Matemática en la Europa del siglo XXI*, Santiago. Consellería de Educación/ AGAPEMA/FESPM, RSME y SEIEM.
- Herrán, A. de la, y Paredes, J. (2008). *Didáctica General*. Madrid: Mc Graw-Hill.
- Hunt, L.; Eagle, L. y Kitchen, P. (2004). Balancing marketing education and information technology: Matching needs or needing a better match?. *Journal of Marketing Education*, 26, 1, pp. 75-88.
- Isaacs, D. (2003). *La educación de las virtudes humanas y su evaluación*. Pamplona. Eunsa. 14<sup>o</sup> ed.

- Joyce, B. y Weil, M. (2002). Modelos de enseñanza. Barcelona: Gedisa.
- Le Boterf, G. (2000). Ingeniería de las competencias. Barcelona. Gestión 2000/EPISE, 2000.
- Millán, J.A. (2010). Hacia la escuela 2.0. Proyectos con programas gratuitos para formar ciudadanos de la sociedad del conocimiento. Madrid. SM..
- Prieto, L. (2007). El aprendizaje cooperativo. Madrid: PPC.
- Unesco (2008). Estándares de competencias en TIC para docentes. Consultado en:  
<http://www.eduteka.org/pdfdir/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>
- Whitehead, D.P. (2008). Thoughts on Education and Innovation. Childhood Education, 85 (2), 106-118.
- Wright, L.K.; Bitner, M.J. y Zeithaml, V.A. (1994). Paradigm shifts in business education: using active learning to deliver services marketing content. Journal of Marketing Education, 16, 5-19.

Recibido: 17 febrero 2012.  
Aceptado: 16 marzo 2012.