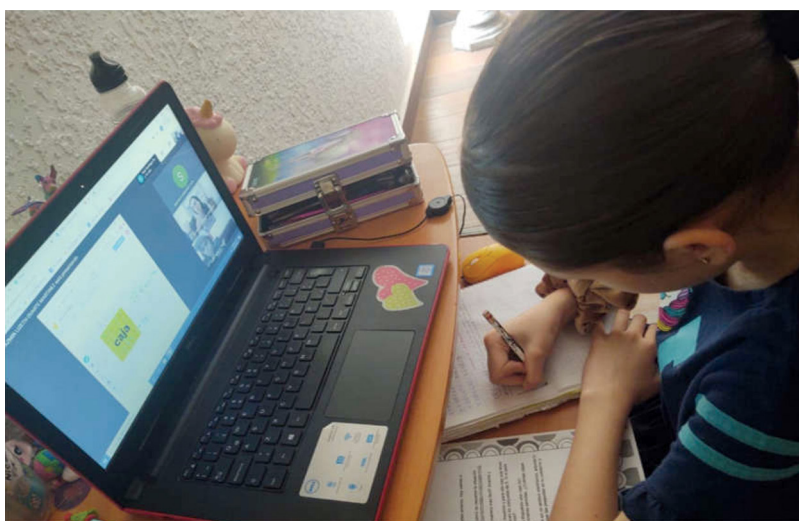


# Herramientas digitales evaluativas en tiempos de Covid-19

Alejandra Villalpando Sifuentes

---



La enseñanza virtual como oportunidad para un aprendizaje profundo.

Fuente: cortesía de Alejandra Villalpando S.

---

Villalpando Sifuentes, A. (2022). Herramientas digitales evaluativas en tiempos de Covid-19. En J. A. Trujillo Holguín, J. L. García Leos, A. C. Ríos Castillo y T. de J. García Cortés (coords.), *Desarrollo profesional docente: la evaluación de los aprendizajes escolares durante y después de la pandemia* [col. Textos del Posgrado n. 7] (pp. 69-81). Escuela Normal Superior Profr. José E. Medrano R.

---

## Resumen

La pandemia que paralizó al mundo entero demandó de manera casi instantánea una transformación en la educación en todos sus niveles, esto con el fin de atender el cierre de sus instituciones educativas y dar continuidad a la educación; indicación que se debió acatar para evitar los contagios por COVID-19. La tendencia de esta transformación fue hacia los ambientes digitales, realidad que obligó a los docentes, estudiantes y padres de familia a replantearse la manera de acercarse a los contenidos académicos. En este sentido, los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación requirieron del empleo de diversas herramientas digitales para su desarrollo, debido a que la modalidad en línea no significó realizar lo mismo que se trabajaba de manera presencial, pero ahora a través de un ordenador. Con respecto a la evaluación a distancia, esta enfrentó retos concretos, en primer momento fue una actividad que también se tuvo que planear, requirió de instrumentos que rescataran información y valoraran los progresos de los estudiantes. Cabe señalar que fue necesario elegir los medios más adecuados para evaluar los diferentes contenidos académicos; pero el mayor de los desafíos fue realizarlo a través de herramientas digitales que el docente desconocía, debido a la celeridad con la que la educación presencial se mudó a los espacios virtuales, de esa misma manera fueron apareciendo nuevas herramientas creadas para este fin, de la mano con la necesidad de capacitación docente en estas herramientas.

## Introducción

Fue en marzo del 2020 que la pandemia provocada por el virus SARS-CoV-2 paralizó a México. Esta realidad ocasionó que no solo nuestro país sino el mundo entero se encontrara atemorizado viviendo en la zozobra de saber qué iba a suceder, pues en ese momento, desde la Organización Mundial de la Salud (OMS), se evidenciaba un desconocimiento sobre el nuevo virus. En este sentido, era impensable la idea de tener que estar en confinamiento en la propia casa, pues salir de ella era peligroso si no se tomaban las medidas sanitarias necesarias para evitar los contagios, incluso hasta atendíendolas, debido a que el virus es de fácil transmisión.

La complejidad inherente a esta realidad afectó cada ámbito en la vida de los individuos, llámese social, familiar, laboral, cultural o deportivo; en el caso del educativo, a fin de adaptarse a esta nueva normalidad y dar continuidad a la educación de los estudiantes, las autoridades educativas pusieron en marcha un programa televisivo llamado *Aprende en casa*, cuya “estrategia representó un gran reto para la educación básica de México, porque a lo largo de la historia la prioridad ha sido la cobertura educativa a través de la modalidad escolarizada” (Subsecretaría de Educación Pública, 2021, p. 2).

Se pretendía que con esta acción los docentes continuaran atendiendo los procesos educativos, evaluativos y administrativos que demandaban su

quehacer, así como seguir en contacto con sus estudiantes, quienes de esta manera podían dar seguimiento a sus aprendizajes. En dicha acción los padres de familia jugaron importantes roles, que van desde ser los proveedores de herramientas tecnológicas y digitales, así como los diseñadores de un espacio para transformarlo en un pequeño “salón”, hasta convertirse en “los nuevos docentes” de sus hijos a pesar de no tener la formación profesional para hacerlo.

Siguiendo la dirección de estas líneas, tanto los docentes, estudiantes y padres de familia enfrentaron uno de los mayores desafíos en este contexto, pues se vieron obligados a amalgamar en su propio hogar actividades familiares, laborales y educativas dentro de un ambiente de aislamiento. Todos y cada uno de los profesionales de la educación enfrentaron esta realidad, pues tuvieron que aprender formas virtuales de llevar los contenidos académicos a sus grupos, pero no solo eso, pesaba en ellos la preocupación de saber si los alumnos estaban aprendiendo o no, pues los procesos evaluativos también se transformaron.

Ante dicha realidad, fue imposible obviar dentro de los procesos educativos a la evaluación, pues juega un papel esencial dentro de ese nuevo contexto virtual. Esta acción permitió al docente identificar las dificultades o aciertos que los estudiantes tenían durante la dinámica del aula, y es ahí precisamente donde a partir de esta modalidad emergieron temores en el quehacer docente, pues se enfrentaban a la tarea de dar solución a problemáticas como el hecho de saber el tipo de evidencias necesarias para conocer los logros de sus estudiantes, como saber si era el propio alumno quien realizaba las actividades e identificar las dificultades que tuvieran en el proceso de elaboración, si la retroalimentación era la correcta para esta modalidad, entre otras.

## **La pandemia por Covid-19 y su impacto en la educación**

La OMS, al identificar esta realidad como estado de emergencia, declaró una pandemia mundial en el 2020, cuestión que obedeció a la alarmante propagación de la enfermedad COVID-19, ocasionada por el virus SARS-CoV-2, lo que vino a detener al mundo entero en todos los aspectos. En el caso de la educación, el hecho de desconocer cómo continuar con ella generó en las instituciones educativas y en las familias la preocupación por la incertidumbre de la atención a las clases, contexto que exigía que la familia se encargara de la educación de los hijos, como lo comenta De la Cruz (2020):

La pandemia de COVID-19 implicó múltiples cambios en los hogares, entre otros, el traslado forzado de las actividades escolares al seno de las dinámicas familiares. La situación está lejos de ser tersa y serena. Por el contrario, ha generado conflictos y avivado discusiones sobre la ineludible colaboración entre ambas instituciones sociales en la enseñanza, así como sobre el aporte de las escuelas al desarrollo y formación de las comunidades en su conjunto [p. 39].

A fin de racionalizar esta nueva realidad, emergieron –de quienes participaron en actos educativos– varias preguntas: ¿Cómo se va a llevar la educación escolar a la casa?, ¿de qué manera los alumnos continuarán con la educación? Si la pandemia no permite salir ni tener contacto con nadie, ¿es posible perder el ciclo escolar? A pesar de que el mundo entero estaba paralizado, las autoridades en todos los niveles tenían la nada envidiable responsabilidad de tomar decisiones y acciones para garantizar el derecho a la educación, muy a pesar de las desigualdades existentes. Sin duda, esta pandemia

Representa una amenaza para el avance de la educación en todo el mundo. Si no se realizan esfuerzos importantes para contrarrestar sus efectos, el cierre de escuelas provocará una pérdida de aprendizajes, un aumento en la deserción escolar (también conocida como abandono escolar) y una mayor inequidad; si los países reaccionan con rapidez para apoyar el aprendizaje continuo, pueden mitigar el daño e incluso convertir la recuperación en una nueva oportunidad [Grupo Banco Mundial, 2020, p. 2].

En este sentido, las autoridades educativas en México, a través de la Secretaría de Educación Pública (SEP), crearon el programa *Aprende en casa* para beneficiar a estudiantes de educación básica (inicial, preescolar, primaria y secundaria) con acceso a internet, además de la cobertura de transmisión abierta que ofrecían Televisión Educativa, TV UNAM y Canal Once Niños, que lo pusieron en marcha, y se difundió por medios masivos como internet, televisión y radio. Asimismo, las instituciones educativas generaron correos electrónicos a toda la población estudiantil para poder llegar a los hogares, todo ello con esta nueva iniciativa hacia la educación en línea. Aunado a ello, las plataformas digitales jugaron un rol esencial, al convertirse en los nuevos espacios escolares.

Tal como lo comentan Álvarez y Gómez (s.f.), esta modalidad de enseñanza remota fue implementada en un lapso y velocidad sin precedentes, de ahí que los docentes enfrentaran una situación que debían atender. En un corto tiempo tuvieron que aprender el uso de herramientas y recursos digitales que, a pesar de haber hecho uso de ellas como apoyo en sus prácticas, en esta situación su intencionalidad cambia, pues se convirtieron en los instrumentos principales para dar continuidad a los procesos de enseñanza, aprendizaje y evaluación de sus estudiantes. Debieron compaginar su vida familiar con la educativa en un mismo espacio y tiempo, sin embargo, el desafío fundamental del quehacer docente fue corroborar que sus estudiantes estaban aprendiendo en esta nueva modalidad, esto con ayuda de nuevos mecanismos de evaluación.

Por otro lado, sin saber y sin haber recibido alguna capacitación, los padres de familia se convirtieron en la guía de sus hijos con respecto al apoyo que daban en la educación a distancia, quienes además, con gran res-

ponsabilidad, debían enfrentar múltiples retos como tener siempre energía eléctrica en casa, un dispositivo electrónico con acceso a internet; aunado a ello, se presentaba la necesidad de aprender a manejar dicha tecnología para orientar y ayudar tanto en los trabajos como en las tareas de los hijos, pues necesitaban descargar actividades, estar al pendiente que las realizaran y enviarlas al docente por diferentes medios como las plataformas educativas, mensajería instantánea, redes sociales, vía telefónica o por videoconferencias.

Era lógico especular que fuesen los mismos retos los que enfrentaban todos y cada uno de los estudiantes de cualquier nivel educativo, quienes requerían atender sus clases ya sea en la cocina, recámara o cualquier espacio que quedara libre en casa, o tal vez compartir algún dispositivo electrónico con sus hermanos o padres. Igualmente, la pandemia estaba afectando un aspecto fundamental en la vida humana, y eran las relaciones sociales, debido a esto, los casos de estrés, depresión y ansiedad incrementaron en todos los actores de la educación, afectando así los procesos educativos.

### **La educación a distancia**

El trabajo a distancia hizo que los docentes implementaran un sinfín de herramientas, aplicaciones y estrategias para utilizarlas en un aula virtual, con el objetivo de atraer la atención del alumno. Sin embargo, en palabras de Murillo y Duk (2020),

Profesores que manejan las tecnologías con sentido pedagógico, que saben cómo diseñar procesos de aprendizaje en entornos virtuales, desafortunadamente son la minoría. La realidad de las escuelas en América Latina es que en su mayoría no cuentan con las competencias necesarias para asumir este tremendo desafío. Sin embargo, en varios casos tanto los sistemas educativos como sus escuelas se han visto enfrentados a la cruda realidad de tener que convertirse, de la noche a la mañana, en centros escolares de “educación a distancia”. Algo impensado hace solo algunos meses atrás [p. 13].

Los profesionales de la educación reconocieron la existencia de innumerables distractores en casa, por ello fue necesario motivar a los estudiantes con dichas herramientas innovadoras, a fin de que adquirieran los aprendizajes esperados. En este sentido, Renna (2020) expone que “el aprendizaje a distancia puede asegurar que (...) los estudiantes continúen aprendiendo a través de una variedad de vías en escenarios múltiples y contextos diversos de la vida, mediante diversas modalidades, y que responden a una amplia gama de necesidades” (p. 18).

Con base en esta idea, y ante esta realidad, se demandó rediseñar la educación para su desarrollo desde la modalidad virtual. En este mismo tenor, el 22 de abril del 2020 la SEP, de la mano de la compañía *Google*, dieron a conocer un plan auxiliar generado a partir de la colaboración público-privada entre dichas instituciones, que formó parte de la estrategia del Gobierno de

México, encaminada a dar continuidad a las actividades educativas del país, esto como parte de la *Estrategia de Educación a Distancia*, que se dio en el marco de la contingencia que se vivió a nivel mundial. Esta propuesta integral frente a la COVID-19 estaba enfocada a la capacitación docente a través de la plataforma digital *G Suite*, con las aplicaciones derivadas de *Google Suite for Education*. El Gobierno del Estado gestionó la creación de correos institucionales con la finalidad de tener acceso de manera ilimitada, permanente y gratuita a las diferentes herramientas de trabajo colaborativo: @chih.nuevaescuela.mx.

Por otro lado, el 7 de mayo del 2020, el Secretario de Educación Pública, Esteban Moctezuma Barragán, consideró que este impulso que se daba hacia lo digital y hacia las experiencias de aprendizaje por televisión y radio con el programa *Aprende en casa* iba a ser determinante, tanto para los padres de familia como para los alumnos y docentes que estaban al frente de la pantalla, debido a que representaba la oportunidad de culminar con el calendario escolar, a través de los mismos programas diseñados para abordar los contenidos académicos.

Obedeciendo a las medidas de salud y para protección de docentes, estudiantes y familias se ponía en marcha el mencionado programa, el cual se transmitía, como ya se indicó, en varios canales de televisión y cuyas lecciones se localizaban en horarios según el nivel educativo. Asimismo, se puso a disposición de los actores de la educación recursos como lo eran las fichas de repaso, videos, lecturas, retos, entre otros. De manera inicial, la evaluación se desarrollaba por medio de una “Carpeta de experiencias”, misma que contenían cada una de las actividades trabajadas en este espacio virtual. Cabe señalar que en la actualidad *Aprende en casa III* es una educación bajo un esquema mixto de trabajo. En esta misma dirección, Rosales-García et al. (2008) consideran que

Los principales factores que intervienen en la enseñanza distribuida por la Web son la estructura del curso, las actividades de aprendizaje, los materiales didácticos que se ofrecen, las pautas y estrategias de comunicación, la evaluación y el rol del docente tutor y/o moderador. Esta nueva modalidad requiere también nuevas estrategias de enseñanza, centradas en el diseño de materiales con las instrucciones necesarias para su buen manejo [p. 24].

La educación a distancia a través de las diversas plataformas digitales era la estrategia que, hasta ese momento en México, permitiría garantizar la continuidad de los procesos de enseñanza, de aprendizaje y de evaluación en todos los niveles educativos; estrategia que requería de un trabajo en colaboración con los padres de familia en el caso de la educación básica. Sin embargo, las herramientas necesarias y la capacidad de cada uno de los actores de la educación representaban el desafío para dar vida de manera adecuada al programa *Aprende en casa* y a las aulas virtuales.

## Las herramientas digitales en la evaluación

Uno de los aspectos críticos en esta modalidad tenía que ver con la evaluación. La situación de salud obligó al mundo entero a transformarse. En lo educativo los procesos de enseñanza y de aprendizaje cambiaron, por ende, el evaluativo también lo hizo. Las primeras percepciones y experiencias que los docentes enfatizaban, con respecto a la evaluación, era la sensación de angustia al progreso de los estudiantes y la toma de decisiones de las acciones pedagógicas que debían abordar, esto debido al desconocimiento de plataformas o herramientas digitales tendientes a realizar el proceso.

Se hizo necesario reconocer que la evaluación “es un proceso integral y sistemático a través del cual se recopila información de manera metódica y rigurosa, para conocer, analizar y juzgar el valor de un objeto educativo determinado” (SEP, 2012, p. 19). En educación, la evaluación se interpreta como aquel mecanismo encaminado a mejorar las prácticas desarrolladas en los procesos de enseñanza y aprendizaje, lo cual se realizaba gracias a que el docente integraba las evidencias pertinentes que daban cuenta del trayecto académico de sus estudiantes, a través de diversos instrumentos. En el panorama virtual la definición no cambiaba, solo los modos de llevarla a cabo.

En este sentido, para realizar una evaluación en línea el docente necesitaba conocer las plataformas digitales y requería del dominio de ellas para diseñar no solo estrategias de enseñanza y de aprendizaje, sino valorativas como son la diagnóstica, formativa y sumativa. Cabe señalar que las plataformas digitales son los sitios de internet que “son ejecutadas por programas o aplicaciones cuyo contenido es ejecutable en determinados sistemas operativos, ya sean contenidos visuales, de texto, audios, videos, simulaciones, etc.” (Juanca-Rodríguez, 2019, párr. 2). Por otro lado, en palabras de Avantel (2020),

Las herramientas digitales son paquetes informáticos que están en las computadoras, o en dispositivos electrónicos como celulares y tabletas, entre otros. Tienen el fin de facilitar las tareas de la vida cotidiana y se pueden clasificar según la necesidad que tenga el usuario [párr. 1].

En esta tónica, la articulación de saberes en el docente era esencial, pues enfrentaba el reto de vincular la tecnología a su quehacer. Entre las plataformas utilizadas en instituciones educativas se encontraban *Zoom*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *Moodle*, entre otras, que permitían la comunicación entre docentes y estudiantes, así como la creación de una escuela en línea con aulas virtuales, mismas que contaban con un espacio específico para almacenamiento de diversos archivos de carácter didáctico, que posibilitaban la gestión de la educación, asimismo, ofrecían nuevos mecanismos de evaluación.

Al respecto, en el caso de la evaluación, esta ayudaba a tener una nueva mirada del qué, cómo, cuándo y con qué evaluar durante las clases en línea. Sin temor a equivocarse, una de las aplicaciones más aceptadas por los estudiantes fue *Kahoot!*, herramienta que simula un tablero de juego, acompañaba a los docentes en acciones de reforzamientos y valoración, a través de preguntas de opción múltiple, que divertía a los alumnos debido a su formato, el cual era un juego que recompensaba por cada respuesta correcta.

Para ello, se empleaba un código en la aplicación para otros dispositivos móviles, mismo que servía como control remoto a la hora de responder. Al jugar cada partida se indicaban las posiciones de los jugadores de acuerdo con su puntuación, y al finalizar el ejercicio el docente tenía la posibilidad de descargar el puntaje obtenido por los jóvenes, el cual era útil para calificarlos pues representaba una evaluación formativa. *Kahoot!* fue diseñado con fines educativos como un reforzamiento, debido a las características de las preguntas que el docente podía plantear. Cabe señalar que se guardaba la creación del docente para que otros previamente registrados en esa plataforma pudieran utilizarla con sus estudiantes.

Otro dispositivo de éxito durante el desarrollo de las clases fue *Nearpod*, que “se trata de una herramienta web/app que permite crear presentaciones interactivas, de forma cómoda, atractiva y guiada. Es una plataforma de presentación que busca inyectar elementos de interacción con el objetivo de involucrar al alumnado, proporcionando retroalimentación a los profesores” (Somprojecte, 2021, párr. 1), su flexibilidad y versatilidad posibilitaba a los docentes diseñar su clase de manera atractiva, lo que se ajustaba a las necesidades de la tarea.

Con respecto al proceso evaluativo, *Nearpod* da la posibilidad de añadir “quizzes”, que eran preguntas que ofrecían opciones múltiples, preguntas abiertas, llenado de palabras, elaboración de dibujos, entre otros. Al momento en que los estudiantes contestaban, de manera automática sus respuestas se mandaban a sus propios correos electrónicos. Por otro lado, le facilitaba al docente el proceso en cuestión, gracias a que los reportes que se generaban se exportaban en formato PDF o Excel de manera automática. Asimismo, ofrecía un pizarrón interactivo digital que en tiempo real era empleado por docentes y estudiantes, y podía ser usado para procesos evaluativos.

Un recurso más fue *Jamboard*, que está diseñado para el aprendizaje colaborativo. Es una pantalla inteligente que ofrecía diversas acciones como obtener con rapidez imágenes de una búsqueda en internet, usar algunos instrumentos como el reconocimiento de formas y escritura a mano, así como para dibujar. La esencia de esta pizarra se centraba en desarrollar entornos colaborativos donde todos pudieran ver y editar los contenidos. Una de sus características enfatizaba las posibilidades de aumentar la creatividad usando textos e imágenes que estaban a disposición del usuario.



*Jamboard* hacía posible realizar retroalimentaciones entre pares, lo que ocurre cuando los estudiantes trabajaban en equipo con rúbricas de las actividades que realizaban; este ejercicio ayudaba a los alumnos a que se familiarizaran con los criterios que el docente empleaba para la retroalimentación que recibían los estudiantes. Por otro lado, después de concluir la clase a través de este recurso, los formularios de evaluación permitían conocer el progreso de los estudiantes.

El objetivo de los formularios *Google* es que ayudaban a planificar eventos o enviar encuestas, o realizar exámenes autoevaluables. En el escenario docente, auxiliaban en la realización de evaluaciones diagnóstica, formativa y sumativa. En ellos se planteaban preguntas a los estudiantes sobre los contenidos de la clase, con el fin de recopilar información de forma fácil y automática. El tipo de preguntas que se realizaba en dichos formularios era de respuesta corta, párrafo, selección múltiple, entre otras; mismas que se podían presentar como pregunta opcional u obligatoria.

A fin de evaluar los aprendizajes de los alumnos, a través de los formularios de *Google*, se crearon cuestionarios cuyo objetivo era valorar el conocimiento sobre algún tema, así como evaluar las expectativas o conocimientos previos. Al concluir el tiempo para responderlos se obtenía un documento que facilitaba la recogida de datos de forma personalizada o anónima. Esta herramienta también ofrecía la posibilidad de incluir fotos y videos, así como crear secciones dentro de la misma página, además, guardaba la retroalimentación con la finalidad de volverse a analizar si fuera necesario.

*ClassDojo* es una plataforma con gran aceptación en los espacios virtuales escolares. Espeso (2021) menciona que es

Una plataforma de gestión del aula en la que participan docentes, padres y estudiantes. Su objetivo es administrar un aula escolar en base a [sic] puntuaciones sobre el comportamiento del alumnado a través de una interfaz de fácil uso, que admite diversas opciones de personalización para que se adapte a las necesidades de cada clase. De esta manera, si el discente realiza un trabajo brillante ganará puntos; por contra, si molesta a los compañeros, recibirá una puntuación negativa por este comportamiento. El sistema de calificación depende del docente en todo momento, ya que es quien decide qué suma y qué resta, así como la cuantía de estos puntos a la hora de evaluar el comportamiento de cada individuo [párr. 1].

En esta plataforma de gamificación el docente (especialmente de niveles de preescolar y primero y segundo grado de primaria) creaba las aulas atractivas donde participaban sus alumnos, y gestionaba las puntuaciones de ellos, ofreciendo insignias positivas y negativas. En este sentido, ofrecía una experiencia de aprendizaje divertido. Al mismo tiempo, gracias al apartado que presentaba, llamado *Class story*, lograba estar en interacción con los padres de familia mediante la comunicación en mensajes privados; además podía subir fotografías de actividades en concreto que estaban realizando sus hijos.

Otro instrumento diseñado para la evaluación es *Quizizz*, herramienta de gamificación en la que mientras los estudiantes juegan, el docente va evaluando. En ella se diseñaban cuestionarios de diversos tipos para cualquier contenido académico de los diferentes niveles educativos. Asimismo, se tenía la posibilidad de emplear los que ya habían sido creados por otros docentes. Tales cuestionarios podían ser de respuesta múltiple, casilla de verificación, completar el espacio en blanco, respuesta abierta o encuesta. También se trabajaba en directo, esto es, que los estudiantes podían jugar en tiempo real o como tarea, donde se indicaba una fecha y hora de entrega.

La creación de rúbricas era una tarea que el docente debía realizar, debido a que, a partir de los criterios y estándares relacionados con los aprendizajes, se alcanzaba a evaluar el nivel desempeño o tarea establecida del estudiante. De ahí que se podían emplear para procesos de autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación. Con el propósito de desarrollar este proceso valorativo de manera virtual, se encontraba *RubiStar*, la cual facilitaba el diseño de rúbricas de evaluación, mismas que se podían guardar, editar e imprimir.

Para la creación de encuestas y cuestionarios también estaba disponible el recurso multimedia conocido como *Socrative*, el cual podía ser guardado y editado. Con este se lograba evaluar a los estudiantes de manera automática, además de acceder a las respuestas con prontitud. Los tipos de cuestionarios eran de opción múltiple, verdadero o falso, y respuesta corta. También ofrecía al docente la posibilidad de generar informes de los resultados, mismos que se descargaban en un archivo de Excel. De igual manera, se enviaban por correo electrónico o se transferían a una cuenta de *Google Drive*.

*Socrative* es una herramienta de evaluación educativa en entornos digitales, permite a los profesores o tutores conocer las respuestas de sus alumnos en tiempo real, a través de dispositivos móviles y ordenadores. Te permitirá involucrar y conectarte con tus estudiantes a medida que el aprendizaje ocurre, alcanzando un feedback inmediato [e-Learning Masters, 2017, párr. 1].

De manera similar, la aplicación interactiva conocida con el nombre de *Plickers*, la cual está en el idioma inglés, ayudó al docente a conocer en tiempo real los datos estadísticos del progreso que iban teniendo sus estudiantes, además con ella se daba seguimiento individualizado de su desempeño. Cabe señalar que

Es el profesor el que tiene el dispositivo móvil, los alumnos tienen tarjetas que la propia app identifica y, de esas respuestas, extrae las conclusiones. Todo es tan fácil como lanzar una pregunta al aire y, en vez de que solo conteste un solo alumno, contesten todos, sin el temor de equivocarse. Así nosotros podremos saber lo efectivas que están siendo nuestras clases y, si la lección, está siendo fructífera [InspiraTICS, s.f., párr. 4-5].

Como se pudo observar, la evaluación en contextos presenciales difería de los virtuales no en el sentido de obtener información para valorar el pro-

greso de los estudiantes, sino por las maneras de realizar dicha acción. Al inicio de la pandemia, los actores de la educación manifestaron tensión con respecto a la nueva forma de trabajar para dar continuidad a la educación y se encontraban en permanente confrontación entre lo que ya sabían hacer con lo que requerían aprender de ambientes virtuales.

## Reflexiones finales

La situación de salud mundial puso en una encrucijada a las instituciones de cualquier índole. En el caso de las instancias educativas, uno de sus mayores retos se relacionaba con la necesidad de garantizar y dar continuidad a la educación de los estudiantes, más allá de solo intentar salvar el o los ciclos escolares. Asimismo, este cierre preventivo de los espacios escolares obligó a los actores a poner en sintonía la vida laboral y educativa en un espacio destinado a la convivencia familiar, causando conflictos en el uso de los dispositivos electrónicos, así como en la organización de tiempos, espacios y relaciones personales.

Trasladar la docencia presencial a los espacios virtuales, como se ha podido apreciar a lo largo de estas líneas, implicó aún más desafíos. En el caso de los procesos de enseñanza y aprendizaje, a pesar de que los docentes ya usaban las herramientas digitales, ahora se vieron en la necesidad de incursionar en plataformas y aplicaciones que desconocían. En este sentido, la nueva realidad educativa no se traduce como la réplica de las clases presenciales en un espacio virtual, en cambio, a pesar de abordarse los mismos contenidos demandó otro formato, otras interacciones, otras maneras de desarrollar la clase, lo que alimentó el sentimiento de incertidumbre, miedo y frustración.

Sin lugar a duda, en este nuevo contexto las herramientas digitales jugaron un rol fundamental en las clases a distancia, pues ayudaron a administrar, procesar y compartir información a través de los dispositivos tecnológicos, llámese computadoras, teléfonos inteligentes, tabletas, radio, televisión, etc. La incorporación de estas fue casi determinante para el desarrollo de los procesos educativos, no obstante, siempre estuvo presente la inseguridad experimentada por los docentes por saber si los estudiantes realizaban las actividades solicitadas, si ponían atención y si recibían apoyo de sus padres.

Sin embargo, la incertidumbre que acompañó en esta dinámica al docente era conocer la respuesta a la pregunta “¿Están aprendiendo los estudiantes en esta modalidad virtual?”. Para saberlo, se recurrió a un elemento esencial en todo proceso educativo, la evaluación, debido a que a través de ella se buscaba conocer si los alumnos lograban los objetivos planteados para los cursos. Al igual que los procesos de enseñanza y de aprendizaje se transformaron, de la misma forma el de evaluación lo hizo, por medio de herramientas diseñadas para tal efecto.

Finalmente, se concluye que el panorama de confinamiento vino a cambiar al mundo, y en el plano educativo no se tenía otra opción más que dar seguimiento al trabajo escolar. Abordar las plataformas y herramientas digitales para llevar a cabo la evaluación fue una valiosa posibilidad que ayudó al docente a difuminar la angustia sobre el conocimiento del progreso, desempeño y aprendizaje de sus estudiantes. Vale cerrar este escrito con la siguiente idea: “Los analfabetos del siglo XXI no serán aquellos que no sepan leer y escribir, sino aquellos que no sepan aprender, desaprender y reaprender” (DOSPZ Agencia de Marketing Digital, 2020, párr. 3); idea que representaba la educación en pandemia, por hacer mención de que muchos de los docentes no hicieron uso de estas herramientas debido a la falta de infraestructura en las comunidades, la falta de acceso a dispositivos con conectividad a internet en localidades rurales, urbano-marginadas e indígenas donde el acceso a la tecnología es poco o nulo.

## Referencias

- Álvarez, T. D., y Gómez, L. C. (s.f.). El espacio europeo de educación superior, las competencias, el trabajo colaborativo, la calidad... algunas pinceladas. En *El trabajo colaborativo como indicador de calidad del espacio europeo de educación superior* [vol. I]. Editorial Marfil S. A./Universidad de Alicante.
- Avantel (2020). *¿Qué tanto utilizas las herramientas digitales gratuitas?* <https://bit.ly/2SdsYBE>
- De la Raza, F. G. (2020). El hogar y la escuela: lógicas en tensión ante la COVID-19. En H. Casanova Cardiel (coord.), *Educación y pandemia: una visión académica* (pp. 39-46). Universidad Nacional Autónoma de México/Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación.
- DOSPZ Agencia de Marketing Digital (2020). *Aprender, desaprender, reaprender...* <https://bit.ly/3gIaRNB>
- e-Learning Masters (2017). *Socrative: herramienta de evaluación educativa digital*. <https://bit.ly/35FUzyE>
- Espeso, P. (2021). ClassDojo: ¿qué es y cómo empezamos a usarlo en clase? *Educación 3.0*. <https://bit.ly/35GIR6F>
- Grupo Banco Mundial (2020). *COVID-19: impacto en la educación y respuestas de políticas educativas. Resumen Ejecutivo*. <https://thedocs.worldbank.org/en/doc/143771590756983343-0090022020/original/Covid19EducationSummaryesp.pdf>
- InspiraTICS (s.f.). *Plickers, evaluación en el aula a tiempo real*. <https://bit.ly/3qh0Fz0>
- Juana-Rodríguez (2019). *¿Qué son las plataformas digitales y para qué sirven?* <https://bit.ly/3zC5rvf>
- Murillo, J. F., y Duk, C. (2020). El COVID-19 y las brechas educativas. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 14(1), 11-13.
- Renna, G. H. (2020). *El derecho a la educación en tiempos de crisis: alternativas para la continuidad educativa. Sistematización de estrategias y respuestas públicas en América latina y el Caribe ante el cierre de escuelas por la pandemia del COVID-19*. UAR/UNEM/Clúster Educación.

- Rosales-Gracia, S., Gómez-López, V. M., Durán-Rodríguez, S., Salinas-Fregoso, M., y Saldaña-Cedillo, S. (2008). Modalidad híbrida y presencial: comparación de dos modalidades educativas. *Revista de la Educación Superior*, 37(148), 23-29. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-27602008000400002&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-27602008000400002&lng=es&tlng=es)
- SEP [Secretaría de Educación Pública] (2012). *El enfoque formativo de la evaluación [Herramientas para la evaluación en educación básica]*. SEP.
- Subsecretaría de Educación Pública (2021). *Aprende en casa*. <https://www.ine.mx/wp-content/uploads/2021/09/crt-9so-2021-09-29-p2-a3.pdf>
- Somproyete (2021). *¿Qué es Nearpod?* <https://bit.ly/3vJNnMu>

**Alejandra Villalpando Sifuentes.** Es Licenciada en Educación Secundaria con Especialidad en Español por la Escuela Normal Superior Profr. José E. Medrano R. Actualmente cursa el programa de Maestría en Educación para el Desarrollo Profesional Docente ofertada por la misma institución. Ha participado en los cursos “Habilidades docentes para la Nueva Escuela Mexicana”, “Colección de los Aprendizajes Clave del carácter curricular sobre los programas de estudio. Español”, “Atención a la diversidad desde un enfoque inclusivo, no discriminatorio y respetuoso de los derechos humanos”, “Un servicio excepcional, un arma estratégica”, entre otros. Se desempeña como docente en instituciones de nivel secundaria: Escuela Secundaria Estatal número 11 Ma. Edmeé Álvarez y Escuela Secundaria Estatal 3010 Héroes Ferrocarrileros, donde imparte las clases de Español en los tres grados escolares. Se caracteriza por ser una docente responsable, dedicada y comprometida con su profesionalización. Correo electrónico: [ale.villalpando@hotmail.com](mailto:ale.villalpando@hotmail.com)