1. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

- 0. Introducción
- 1. La evaluación desde la Competencia Digital
- 2. Técnicas e instrumentos de evaluación
- 3. Herramientas para la evaluación y la gamificación
- 4. Registro de datos y evaluación en AEDUCAR
- 5. Registro de datos y evaluación en otras plataformas

Copyright 2026

0. Introducción

Esta es la primera competencia del *Área 4. Evaluación y retroalimentación* del Marco Digital Docente. Dentro de este área se recogen los tres procesos clave en el desarrollo del proceso de evaluación que están ligados a las tres competencias de la misma: **Estrategias de evaluación, análisis de los datos contenidos y retroalimentación y toma de decisiones.**



Proceso de evaluación. Ponencia del GTTA para la actualización del MRCDD. Creative Commons BY-SA 4.0

La primera de estas competencias **aborda las Estrategias de Evaluación** y se centra en las **fases iniciales de planificación y recogida de datos**, tratando los aspectos relacionados con el **uso de las tecnologías digitales en todo el proceso de evaluación**. En el marco viene descrita de la siguiente forma:

> “ Utilizar las tecnologías digitales para el diseño de los medios e instrumentos de evaluación diagnóstica, formativa y sumativa e implementarlos cumpliendo con las medidas de seguridad y protección de datos personales. Mejorar la diversidad e idoneidad de los formatos y enfoques de evaluación.

A lo largo de este capítulo iremos viendo diferentes herramientas que nos pueden ayudar en diferentes fases de la evaluación, y que son de utilidad para facilitarnos este seguimiento en nuestro día a día.

Copyright 2026

1. La evaluación desde la Competencia Digital

La evaluación es un elemento **muy importante dentro del proceso de enseñanza aprendizaje** y además contribuye al **desarrollo de la innovación educativa.** Tener esa **retroalimentación** para saber si una metodología está funcionando correctamente o no es fundamental para ir adaptando aquellas acciones metodológicas que no acaban de funcionar todo lo bien que necesitaríamos.

> A la hora de **integrar las tecnologías digitales** en este proceso debemos considerar **tres objetivos principales**:

1. **Facilitarnos el trabajo.**
2. **Mejorar las estrategias** de evaluación existentes.
3. Analizar como pueden emplearse para crear o facilitar **enfoques de evaluación innovadores.**

Y todo ello, **respetando y garantizando siempre los derechos digitales y la protección de datos personales.**

El uso de las **tecnologías digitales** dentro de los procesos de enseñanza y más concretamente en la evaluación **permite monitorizar el aprendizaje de cada alumno/a y tener información en tiempo real**, permitiendo que los educadores adapten sus estrategias de enseñanza y de evaluación.

> Como cualquier proceso de evaluación, sea digital o no, se comprende de **3 fases fundamentales:**

1. La **definición de los criterios e indicadores de evaluación**, la selección de las **técnicas y los medios** que se emplearán para recabar los datos relativos a cada uno de ellos y, por último, la **configuración de los instrumentos** más adecuados para el registro de dichos datos.
2. La **recopilación sistemática y rigurosa de los datos**, el análisis de la información la formulación de conclusiones.

Copyright 2026

3. La **valoración, la toma de decisiones** y la adopción de las medidas **necesarias para la mejora**.

Copyright 2026

2. Técnicas e instrumentos de evaluación

Aquí os presentamos una serie de aplicaciones digitales que integran o que son herramientas que pueden utilizarse como instrumentos de evaluación. Cómo podréis ver muchas de ellas se repiten como instrumento diferente, y esto es porque al final una plataforma de evaluación completa busca responder a todas las variables que un docente pueda tener. No obstante, siempre hay unas que se presentan más intuitivas para según qué procesos que otras. Al final, ante tanta variedad de opciones, la recomendación es:

> Usar una **plataforma como base** dónde albergar todos los resultados, que se alimente de otras herramientas que nutren de datos a esa herramienta principal. Pero **tener todo centralizado en una sola**.

Elaboración propia. Instrumentos de evaluación by Yerai Rubio. (CC BY-NC)

Copyright 2026

Copyright 2026

3. Herramientas para la evaluación y la gamificación

A la hora de recabar información del grado de adquisición de contenidos de nuestro alumnado podemos combinarlo con herramientas de gamificación que hará la actividad más motivadora. Algunas herramientas que permiten este enfoque son:

https://view.genial.ly/6389f2a6202ed7001a8eeb99

Elaboración propia. Instrumentos de evaluación by Yerai Rubio. (CC BY-NC)

Copyright 2026

4. Registro de datos y evaluación en AEDUCAR

A la hora de llevar el registro del aprendizaje del alumnado existen plataformas que facilitan el control y la toma de anotaciones en el trabajo diario y que sirven como **alternativa al tradicional cuaderno del profesorado:**

AEDUCAR

> Puedes visualizar este video para hacerte una mejor idea.

https://www.youtube.com/embed/Ug-M7u_ZuUk

Video extraído del curso AEDUCAR: https://www.aeducar.es/tutoriales/

Copyright 2026

5. Registro de datos y evaluación en otras plataformas

Existen otras **plataformas gestionadas por empresas privadas** que ofrecen utilidades similares. Se recomienda que antes de usarlas como docentes **nos informemos de dónde se alojan los datos** de nuestro alumnado para **no vulnerar la ley de protección de datos vigente**.

> Para poder usar una herramienta de estas característica de **gestión privada con seguridad**, deben cumplir alguna de estas **dos opciones**:

- La **herramienta no guarda archivos en la nube** y los datos de mi alumnado están **alojados en mi ordenador**.
- La herramienta aloja los **datos del alumnado en la nube,** pero los servidores donde están guardados se encuentra en la **UE o en un país de nivel adecuado de protección de datos**. Para más información haz click en en siguiente enlace

IDOCEO:

https://www.youtube.com/embed/JWZLTsEcob0

Youtube. Customizing your grade book. iDoceo.

ADDITIO:

https://www.youtube.com/embed/_pVk7vVGPns

Copyright 2026

Youtube. Additio - Cuaderno de notas para profesorado para iPad y Android. Additio.

CLASSROOM:

https://www.youtube.com/embed/TBmW2hdVVIM

Youtube. ¿Qué es Google Classroom y para qué sirve?. GCFAprendelibre.