

## **CoRubrics como herramienta de aprendizaje y de evaluación en la asignatura de Juegos y deportes tradicionales aragoneses.**

Marta Rapún López<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte. Departamento de Expresión Musical, Plástica y Corporal. Universidad de Zaragoza.

### **Objetivos y contexto académico**

1. Diseñar e implementar un instrumento de evaluación mediante la plantilla CoRúbrics de Google apps para realizar una heteroevaluación y una coevaluación, así como evaluar la buena práctica diseñada desde la óptica del profesor y de los estudiantes.
2. Utilizar las tareas de evaluación como tareas de aprendizaje promoviendo la participación activa y reflexiva del alumnado.

Esta experiencia se ha llevado a cabo en la asignatura de “Juegos y deportes tradicionales aragoneses” durante el curso académico 2016-17, impartida en el segundo semestre. Se trata de una asignatura optativa que puede cursarse en el tercer y cuarto curso del Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad de Zaragoza, con una carga académica de 6 ECTS. Participaron un total de 19 estudiantes, los cuales se acogieron a la modalidad de seguimiento continuo de la asignatura.

### **Metodología docente utilizada**

La presente experiencia consiste en un trabajo grupal de investigación, diseño y aplicación de una sesión práctica de juegos tradicionales, enfocada a un contexto de referencia; y de la evaluación de la misma por el docente y por los compañeros.

El docente ha tenido un papel de organizador y guía durante todo el proceso. Como punto de partida, se explicó la dinámica de trabajo de la asignatura, los objetivos a alcanzar con la presente experiencia, y el instrumento diseñado para evaluar y calificar los trabajos grupales.

En primer lugar se establecieron los equipos de trabajo constituidos por 3 o 4 estudiantes. Cada equipo diseñó y aplicó una sesión práctica adaptada a un contexto de referencia sobre un tipo de juegos tradicionales. Además, elaboró unas fichas prácticas sobre cada uno de los juegos, en las que además de incluir las descripciones de los mismos se incluía información sobre su procedencia, usos y costumbres y otros datos de interés. Las fichas se subieron al Moodle para compartirlas con el resto de compañeros.

Se mostró previamente al alumnado la rúbrica para evaluar los trabajos, en la que se tenía en cuenta tanto los contenidos de la ficha como la organización de la sesión e intervención; y se explicó el procedimiento que se llevaría a cabo: al finalizar cada sesión práctica, el docente mandaría la rúbrica mediante un formulario al correo electrónico de los alumnos para que realizasen la evaluación con un plazo de 7 días. Cumplido el plazo, el grupo evaluado recibiría el correspondiente feed-back.

### **TIC en que se ha apoyado**

Para la presente propuesta se ha utilizado la plantilla pública CoRubrics de Google Drive para la heteroevaluación y coevaluación mediante rúbricas utilizado Google apps.

La plantilla permite automatizar todo el proceso. Para ello, primero se define la rúbrica que se va a utilizar y luego se incluyen los nombres de los alumnos y/o grupos de trabajo así como sus correos electrónicos. Posteriormente, la plantilla y el script asociado crean el formulario con los contenidos de la rúbrica para enviarlo al alumnado o crear el enlace en el caso de que sólo vaya a evaluarlo el docente. Tras realizar el cuestionario, se procesan los datos para obtener las medias. Por último, se envían los resultados a los alumnos.

### **Carácter innovador a destacar**

En los anteriores cursos académicos los alumnos diseñaban y aplicaban una sesión práctica, la cual era evaluada únicamente por el docente. Los alumnos no participaban en el proceso de evaluación, y por consiguiente, a pesar de disponer del material elaborado por sus compañeros a través del Moodle, no lo consultaban ni revisaban. Por lo tanto, cada grupo realizaba un trabajo de investigación para profundizar sobre un determinado tipo de juego acerca de sus orígenes, usos y costumbres, y otros datos de interés, aprendiendo tan sólo sobre los juegos desarrollados en sus sesiones, y perdiendo la oportunidad de aprender sobre los demás.

Mediante la incorporación de esta propuesta el alumnado participa activamente en el proceso de evaluación, revisando la documentación elaborada por los compañeros, y reflexionando sobre la organización e intervención durante la sesión.

Por otro lado, la utilización de la plantilla de CoRúbricas permite la coevaluación y la heteroevaluación inmediata, extrayendo los resultados de manera automática, facilitando la tarea al docente ya que los resultados se obtienen automáticamente siendo enviados directamente a los alumnos.

### **Mejoras obtenidas en el aprendizaje de los alumnos**

El alumnado se ha implicado en el proceso de coevaluación lo cual ha supuesto un mayor aprendizaje sobre los contenidos y reflexión sobre la organización de la sesión y la intervención docente, propiciando a su vez una mejora en el diseño de los trabajos. Esto se ha podido comprobar por la mayor calidad de los trabajos respecto a los de años anteriores, a los debates durante las clases, en los que se apreciaba un mayor dominio sobre la materia, y a las respuestas a través del cuestionario virtual (a través de Google Formularios).

Además, se valoró el resultado de la experiencia en formato de buena práctica y se evaluó sus resultados mediante el cuestionario CEBPE (Cuestionario sobre la experiencia de buena práctica y evaluación) a partir del utilizado por Castejón y Palacios (2015).

### **Sostenibilidad y transferibilidad de la actuación**

Esta experiencia es perfectamente sostenible durante los siguientes cursos académicos, ya que no supone coste alguno.

### **Conclusiones obtenidas en todo el proceso**

La presente experiencia ha supuesto una mejora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura así como en la implicación del alumnado.