

Herramientas para la evaluación: más allá del examen

Autores: Sierra Lledo, Cristina (Grado en Maestra de Educación Primaria con mención Educación Musical, Profesora de Educación Primaria y música); Juste Martí, Amparo (Maestra. Especialidad en Educación Primaria, Maestra de educación primaria e inglés).
Público: Docentes de E. Primaria, Educación Secundaria. **Materia:** Todas las materias de Educación Primaria y ESO. **Idioma:** Español.

Título: Herramientas para la evaluación: más allá del examen.

Resumen

La evaluación es una parte fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje, que determina el grado de interiorización de nuestro alumnado. En muchas ocasiones, esta se basa en la realización de un examen, que mide la capacidad de memorización. Este tipo de pruebas resultan poco motivadoras, por lo que quizá, deberíamos buscar alternativas que permitan a nuestro alumnado interesarse por este proceso. Además, debemos buscar cómo medir objetivamente la adquisición de los criterios de evaluación e indicadores de logro, que consideren el trabajo a lo largo de todo el proceso, y que no suponga únicamente la realización de una prueba.

Palabras clave: Evaluación, herramientas TIC, Idoceo, Kahoot, Plickers, Socrative, Rúbricas de evaluación, Diana de evaluación.

Title: Assessment tools: beyond exams.

Abstract

Assessment is an essential part of the teaching-learning process that allows teachers to determine the grade of interiorization of our students. However, this evaluation process is based on an exam, which focuses more on memorization than on learning. This kind of tests are not motivating, so maybe we should renovate our assessment resources, and look for alternatives that allow our students become interested about the evaluation. Moreover, we must also search other alternatives to measure the grade of achievement of the evaluation criteria and indicators of achievement, that consider their work along the whole teaching-learning process instead the final exam.

Keywords: Assessment, ICT tools, Idoceo, Kahoot, Plickers, Socrative, assessment rubrics, evaluation target.

Recibido 2018-05-28; Aceptado 2018-06-07; Publicado 2018-06-25; Código PD: 096133

Normalmente la mayoría de personas, cuando piensan en evaluación imaginan a los alumnos escribiendo respuestas a un cuestionario de forma individual. Pero, al pensar en este tipo de exámenes, cabe considerar otros aspectos sobre su utilidad, necesidad o la manera en que influyen en el alumnado. En palabras de Casanova (2011), *“Hay que comenzar haciéndose muchas preguntas importantes con respecto al modelo de evaluación que realizamos: ¿Toma en cuenta las posibilidades de cada alumno? ¿Toma en cuenta el contexto de la escuela? ¿Sirve para mejorar el aprendizaje? ¿Sirve para conocer a los estudiantes? ¿Resulta útil para mejorar la enseñanza que realiza el profesorado? ¿Apoya el desarrollo y el ajuste de los proyectos escolares?”*

Es decir, como docentes hemos de preguntarnos si realmente el modelo de evaluación que estamos aplicando es el más adecuado para medir el aprendizaje del alumno, su capacidad de aplicación práctica, su evolución o motivación, o si por el contrario optamos por el modelo memorístico y que en última instancia facilita nuestra tarea de corrección y puntuación.

Existen varias teorías enfocadas a comprender cómo aprenden nuestros alumnos: Howard Gardner, Kolb, Fleming, etc. No es momento ahora de entrar a definir cada una de ellas o de debatir sobre cuál resulta más útil o válida, sino de comprender que no todos aprendemos de la misma manera y que es por ello que no podemos evaluar del mismo modo a todos nuestros alumnos y alumnas, ni pretender que todos alcancen el mismo fin siguiendo el mismo camino. Además también debemos tomar en cuenta que “según declara Mar Romera en la revista Sociedadde ara.cat (25 de noviembre de 2015) aprendemos cuando algo nos emociona y lo razonamos después”, de forma que la emoción se convierte en un elemento clave para las evaluaciones.

Así pues, la finalidad de este artículo es, por un lado presentar herramientas de para la evaluación más allá del típico examen o test, donde las nuevas tecnologías juegan un papel fundamental, con el factor extra de motivación y emoción que esto supone para nuestro alumnado, y por otro, presentar las rúbricas como forma objetiva de evaluación que valora el proceso de aprendizaje y el saber hacer de nuestros alumnos, utilizando ítems variados de evaluación que no dejan la nota final, al resultado de una prueba.

La evaluación, como todos los elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje, debe contemplar también el factor motivacional de los alumnos. En este sentido, un examen escrito no resultaría la mejor herramienta para medir lo aprendido, ya que quizá la falta de interés en realizarlo ya influya en su resultado final. Es por esto, que hemos de buscar herramientas que conviertan esta actividad en un ejercicio atractivo y distinto que consiga captar la atención de nuestro alumnado. Así pues, a continuación vamos a mostrar algunos ejemplos de aplicaciones o herramientas TIC que permiten transformar la presentación de los ejercicios de evaluación:

- **Plickers.** En este caso se refiere a una aplicación que nosotros controlamos desde nuestro teléfono móvil o tableta y que utilizada simultáneamente con su página web, nos permite realizar exámenes tipo test de forma rápida, sencilla y motivadora. Su funcionamiento es sencillo: cada alumno tendrá una tarjeta con un código QR único y personal (al ser todos ellos diferentes, resulta más complicado copiar a un compañero), estos códigos tienen a su alrededor las letras A, B, C y D, referentes a las posibles respuestas. Una vez los alumnos leen en la pantalla la pregunta, deberán levantar su tarjeta con la letra con la que consideran correcta hacia arriba. Una vez, levantan su tarjeta, el maestro con el móvil o tablet y desde la aplicación de plickers, podrá escanear de forma rápida las respuestas dadas. De este modo, obtendremos no solo el resultado de cada alumno sino también el índice y estadísticas de la clase, respecto a las preguntas correctas y erróneas, porcentajes de aciertos etc. Por tanto, podemos decir que además nos ofrece un feedback sobre nuestra tarea docente, ya que podremos observar de una forma más directa, que conceptos no han sido correctamente comprendidos o explicados para volver a introducirlos.
- **Kahoot:** esta herramienta es similar a plickers con la excepción de que en este caso los alumnos y alumnas necesitarán contar con un dispositivo electrónico (ordenador, tablet...) para responder las preguntas del test. Podemos utilizar un test ya existente que encontraremos dentro de la aplicación, o crear el nuestro propio adaptado a los contenidos trabajados (también podremos compartirlo con otros docentes) y donde podemos también incluir vídeos, imágenes o gráficos. Conforme las preguntas vayan apareciendo en la pantalla, deberán escoger cuál es la correcta en un tiempo determinado, y recibirán feedback inmediato sobre ello. Del mismo modo, el docente también recibe información sobre el desempeño de su alumnado.
- **Socrative:** esta herramienta nos permite crear varios tipos de actividades distintos para llevar a cabo con nuestros alumnos. En primer lugar, nos permite organizar encuestas sobre cualquier tema en el momento, dando a los estudiantes oralmente las opciones, de forma que ellos puedan indicar cuál es la opción que prefieren (además pueden participar de forma anónima si así lo indicamos). Respecto a la evaluación, nos permite crear cuestionarios o importar otros ya existentes, que los alumnos realizarán desde sus ordenadores o tablets.

También como herramienta de evaluación, tenemos la opción "space race", la cual puede resultar más atractiva para el alumnado de cursos inferiores. En este caso, creamos las preguntas y determinamos cuántos equipos competirán. Conforme los alumnos y alumnas vayan contestando correctamente las preguntas, verán cómo las naves que representan sus equipos avanzan. En todas estas actividades, el docente puede generar un informe sobre los resultados obtenidos de manera que pueda dar el feedback necesario a sus alumnos así como efectuar cualquier cambio en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

- **Idoceo.** En este caso, nos centramos en una herramienta exclusiva para el profesorado. Esta aplicación está adaptada para tablets y ordenadores y funciona como un cuaderno virtual del profesor. El formato de idoceo es un simple cuaderno con hojas virtuales en las que podemos guardar las listas del alumnado por asignatura y/o grupo. Además, en nuestra libreta virtual podemos crear rúbricas y criterios de calificación con valores numéricos o con iconos para insertarlos en un grupo de alumnos y evaluarlos individualmente y/o enviándoles las rúbricas para la autoevaluación. Además, la app calcula automáticamente la media de todas las rúbricas y criterios de calificación según el porcentaje de valor que les demos. Su interfaz nos permite tener el horario docente y poner en él la programación semanal que va cambiando en tiempo real y nos avisa de en qué clase debemos estar o qué tarea hemos de hacer. Tenemos un plano de la clase y diferentes funciones de agrupamiento aleatorio, elección de alumno/a aleatorio, etc que nos permiten realizar actividades y tareas eligiendo grupos o alumnos al azar.

En esta segunda parte del artículo, vamos a describir otras herramientas que no se refieren a posibles actividades que vayan a realizar nuestros alumnos, sino a cómo nosotros vamos a evaluar su desempeño en las distintas actividades, sus aptitudes, y, en definitiva, el proceso de enseñanza-aprendizaje en sí mismo.

Las **rúbricas** son una herramienta que permite hacer una evaluación integral y formativa, es decir, a través de ellas sabremos si nuestros alumnos realizan con éxito las actividades de evaluación en el aula que forman parte de todo un proceso de enseñanza-aprendizaje basado en el saber y el saber hacer. Pero, ¿qué son las rúbricas exactamente? pues según Fernández, M. A (2010) “*las rúbricas son instrumentos de interpretación de los resultados de la evaluación permitiendo la evaluación del progreso y orientada al aprendizaje y el consenso necesario entre el equipo de profesores a la hora de evaluar producciones complejas*”. Las rúbricas de evaluación van totalmente acorde al aprendizaje competencial ya que en ellas se concreta todo el proceso de evaluación elaborado en nuestras programaciones. Considerando lo escrito por Vera Vélez (2008), son instrumentos de medición donde establecemos criterios y estándares evaluables que nos permitirán establecer la calidad del desempeño de nuestro alumnado atendiendo a unos niveles de ejecución de estos.

En las rúbricas valoramos los indicadores de logro mediante criterios de calificación graduados. Los indicadores son una especificación de lo que el alumnado hace en clase para cumplir los estándares de aprendizaje y los criterios de evaluación del currículum vigente, y así llegar a ser competente al acabar la etapa educativa obligatoria. Así, encontramos que una rúbrica es una tabla formada por indicadores de logro y por una gradación de criterios de calificación que establecemos gráficamente con números, emoticonos o colores.

Otra herramienta de evaluación en consonancia con el aprendizaje por competencias es la **diana de evaluación**. Esta funciona igual que una rúbrica aunque con forma de diana. Sus aros son los criterios de calificación y los indicadores de logro los podemos escribir fuera de la diana o decirlos de palabra a nuestros alumnos. Tanto la diana como la rúbrica son dos herramientas que podemos utilizar para la autoevaluación y coevaluación del alumnado, aunque la diana siempre es más útil al ser más gráfica. Por ejemplo: podemos hacer una autoevaluación dibujando una diana en clase y poniendo tantos aros como criterios de calificación tengamos. Decimos un indicador de logro de palabra o lo escribimos en la pizarra y los alumnos uno a uno van saliendo y poniendo su nombre en el aro en el que creen que están.

A modo de cierre, y considerando todo lo anterior, cabe recordar en palabras de Rodríguez Gallego (2014): “Las preferencias de aprendizaje de los estudiantes están cambiando y, por ende, los sistemas de evaluación. La evaluación debe ser un procedimiento social, abierto, participativo y, sobre todo, centrado en competencias”. Así pues, nuestro papel como docentes es adaptarnos a estas necesidades y ayudar a la escuela a evolucionar junto a la sociedad de la que forma parte, para evaluar las competencias que en ella se valoran. Dado que el proceso de evaluación es inevitable en nuestro sistema educativo actual, hemos al menos de intentar hacerlo por un lado más justo e integral, y por otro lado, más ameno y motivador a nuestro alumnado. A raíz de esto, ya nos dice Casanova (2011, p.7) que: “Si un alumno se siente valorado, se motiva para continuar aprendiendo. Porque aprende. Y también el maestro encuentra razones para el propio perfeccionamiento. Porque se ve gratificado con el éxito de su trabajo. Todos van hacia delante, se incorporan al trabajo o a otros estudios en condiciones óptimas, se realizan personalmente...”

Bibliografía

- Casanova, M. A. (2011). Evaluación para la inclusión educativa. *RIEE. Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*.
- Fernández, M. A (2010). La evaluación orientada al aprendizaje en un modelo de formación por competencias en la educación universitaria. *Revista de Docencia Universitaria*, Vol.8 (n.1) 11-34 ISSN:1887-4592
- Ros, C. (2015, noviembre 25). Entrevista con Mar Romera. Recuperado de https://www.ara.cat/societat/MARROMERA-sentir-segur-preguntar-contestar_0_1474052582.html
- Vera Vélez, L. (2008). La Rúbrica y la Lista de Cotejo. Universidad Interamericana de Puerto Rico, Recinto de Ponce, Departamento de Educación y Ciencias Sociales