

Beatriz Rodríguez Martín
(coord.)

Docencia colaborativa universitaria:

**planificar, gestionar
y evaluar con
entornos virtuales
de aprendizaje**



Ediciones de la Universidad
de Castilla-La Mancha

**Docencia colaborativa universitaria:
planificar, gestionar y evaluar con entornos
virtuales de aprendizaje**

Docencia colaborativa universitaria: planificar, gestionar y evaluar con entornos virtuales de aprendizaje

Beatriz Rodríguez Martín

Coordinadora



Ediciones de la Universidad
de Castilla-La Mancha

Cuenca, 2020

- © de los textos: sus autores.
© de la edición: Universidad de Castilla-La Mancha.

Edita: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha
Colección ATENEA nº 22

Imagen de cubierta: Photo by Pixabay from Pexels (CC0)



Esta editorial es miembro de la UNE, lo que garantiza la difusión y comercialización de sus publicaciones a nivel nacional e internacional.

ISBN: 978-84-9044-399-6

D.O.I.: http://doi.org/10.18239/atenea_2020.22.00

Composición: Compobell

Hecho en España (U.E.) – Made in Spain (U.E.)



Esta obra se encuentra bajo una licencia internacional Creative Commons CC BY 4.0.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra no incluida en la licencia Creative Commons CC BY 4.0 solo puede ser realizada con la autorización expresa de los titulares, salvo excepción prevista por la ley. Puede Vd. acceder al texto completo de la licencia en este enlace: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>

AGRADECIMIENTOS

Este libro ha sido realizado en marco de un Proyecto de Innovación Docente de la Conferencia Nacional de Decanos de Enfermería.

Preámbulo

Nuestra sociedad avanza a pasos de gigante, cambiando el modo que tenemos de relacionarnos con otras personas y de realizar nuestras actividades de la vida cotidiana. En estos cambios es innegable la enorme influencia que están ejerciendo las tecnologías de la información y la comunicación que han cambiado nuestro modo de relacionarnos, comprar, viajar, realizar actividades cotidianas y, como no, aprender.

El mundo académico no es ajeno a estos cambios y la docencia universitaria ha dejado atrás el paradigma en el que el docente era el transmisor de conocimientos primando un nuevo modelo en el que el profesor es el facilitador del conocimiento, mientras que el alumnado y su propio proceso de aprendizaje adquieren un rol protagonista.

Para hacer posible este cambio, uno de los instrumentos clave son los entornos virtuales de aprendizaje, entendidos como espacios docentes alojados en la web que incluyen una serie de herramientas informáticas que hacen posible la interacción durante el proceso de aprendizaje.

Diversos estudios muestran la rapidez con la que el alumnado se adapta a la incorporación de entornos virtuales de aprendizaje a la docencia. En cambio, a pesar de que los docentes universitarios estamos acostumbrados a recibir formación continuada de manera online o semipresencial, ciertos docentes siguen mostrando reticencia a incorporar a su docencia entornos virtuales de aprendizaje, o lo hacen de manera puntual, expresando una cierta disconformidad a salir de la zona de confort que nos proporciona la docencia tradicional. Por poner solo un ejemplo, el alumnado universitario ha respondido muy bien al cambio brusco, debido a la crisis del coronavirus, de

la docencia presencial a la docencia virtual. A los docentes nos ha costado un poco más adaptarnos a los entornos virtuales, especialmente cuando no había habido experiencia o formación previa. Aunque como dice el refranero español, la necesidad agudiza el ingenio y la necesidad hace maestros. Y esta crisis ha servido para que todos los docentes se vean obligados a experimentar la docencia en entornos virtuales. En este proceso han ayudado mucho las experiencias previas realizadas en el ámbito universitario (muchas universidades contaban ya con sistemas de videoconferencia, plataformas como Microsoft Teams, Campus Virtual...) y el trabajo a contrarreloj de los servicios de informática que han hecho más sencillo el reto al que nos enfrentamos de pasar en unos días de la docencia presencial a la docencia online.

A pesar de que es bien conocida la utilidad y las ventajas de los entornos virtuales de aprendizaje, en especial para el aprendizaje colaborativo, ciertos docentes continúan utilizando alguno de estos entornos como un mero repositorio de conocimientos o no aprovechan todo su potencial.

Aunque no existen recetas mágicas que nos aseguren el éxito cuando utilizamos entornos virtuales de aprendizaje para el aprendizaje colaborativo, el objetivo de este libro es mostrar experiencias de buenas prácticas que ayuden al lector en el empleo de los entornos virtuales de aprendizaje, independientemente de la disciplina en la que se queieran aplicar.

Este libro no pretende ser un manual de uso de ciertas herramientas en concreto, para eso tenemos múltiples tutoriales en redes sociales, sino analizar experiencias prácticas de aplicación de entornos virtuales de aprendizaje y aprendizaje colaborativo en la docencia universitaria que ayuden a otros docentes a planificar, gestionar y evaluar las actividades docentes en estos entornos con cierto éxito.

Esperamos que alguna de las experiencias que aparecen en este libro sirva de inspiración a los docentes para mejorar nuestras competencias relacionadas con la docencia en entornos virtuales de aprendizaje.

Beatriz Rodríguez Martín

Índice

CAPÍTULO 1. ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE Y APRENDIZAJE COLABORATIVO EN UNA SOCIEDAD QUE AVANZA	15
<i>Beatriz Rodríguez Martín</i>	
CAPÍTULO 2. ¿CÓMO MOTIVAR A LOS ALUMNOS EN EL TRABAJO COLABORATIVO? RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS	25
<i>María del Carmen Zabala Baños</i>	
CAPÍTULO 3. EVALUACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE	37
<i>Esmeralda Santacruz Salas</i>	
CAPÍTULO 4. CLAVES DEL ÉXITO PARA LA PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES EN REDES SOCIALES.....	51
<i>Carlos Alberto Castillo Sarmiento</i>	
CAPÍTULO 5. DESAFÍOS AL DOCENTE UNIVERSITARIO: LAS REDES SOCIALES EN EL MUNDO ACADÉMICO	63
<i>José Luis Martín Conty</i>	
CAPÍTULO 6. LA GAMIFICACIÓN Y LOS SISTEMAS DE RESPUESTA INTERACTIVA COMO HERRAMIENTAS PARA REFORZAR EL APRENDIZAJE COLABORATIVO Y COOPERATIVO EN EL AULA	73
<i>Rubén Mirón González</i>	

CAPÍTULO 7. EXPERIENCIA DE APLICACIÓN DEL APRENDIZAJE COLABORATIVO CON ESTUDIANTES DE ENFERMERÍA FAMILIAR Y COMUNITARIA Y SALUD PÚBLICA	87
<i>Montserrat Pulido Fuentes</i>	
CAPÍTULO 8. BUENAS PRÁCTICAS EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE BASADOS EN WIKIS	97
<i>Beatriz Rodríguez Martín</i>	
CAPÍTULO 9. BUENAS PRÁCTICAS EN ENTORNOS VIRTUALES BASADOS EN BLOGS	107
<i>Carlos Alberto Castillo Sarmiento</i>	

Recursos

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Matriz de una rúbrica de evaluación.....	44
Tabla 2. Rúbrica ejemplo 1: Actividad Diagnóstica	46
Tabla 3. Rúbrica ejemplo 2: Actividad Formativa	47
Tabla 4. Rúbrica ejemplo 3: Actividad Sumativa	48
Tabla 5. Temario de la asignatura Enfermería Médico-Quirúrgica 1	79
Tabla 6. Evaluación de seminarios/laboratorios de Enfermería Médico-Quirúrgica 1 del curso 2017-2018.....	81

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Modelo conceptual sobre los diferentes tipos de evaluación	38
Figura 2. Modelo Kirkpatrick.....	39
Figura 3. Esquema de herramientas de evaluación en entornos vir- tuales de aprendizaje.....	42
Figura 4. Secuenciación de dinámicas por bloque temático.....	80

Capítulo 3

Evaluación de las actividades en los entornos virtuales de aprendizaje

Esmeralda Santacruz Salas

Universidad de Castilla-La Mancha

http://doi.org/10.18239/atenea_2020.22.03

1. INTRODUCCIÓN

Debido a la incorporación continua de las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), la actividad docente del profesorado, así como la de aprendizaje del alumnado, está actualmente en constante cambio. Por tanto, la incorporación de diferentes metodologías docentes en marcos relacionales síncronos (presenciales) y asíncronos (no presenciales o virtuales), no puede llevar implícito el manejo y uso de las mismas estrategias de enseñanza, ni tampoco evaluativas, en los nuevos marcos educativos. Hacer esto, demostraría no sólo nuestra deficiente capacidad como docente, y poca capacidad adaptativa al entorno, sino que además constituiría un grave error. Los entornos virtuales de aprendizaje (EVA) incluyen diferentes actividades y difieren de la forma tradicional de evaluación de la metodología clásica de enseñanza-aprendizaje.

2. LA EVALUACIÓN Y SUS TIPOS

Todas las actividades o tareas llevadas a cabo en cualquier ámbito docente y desde cualquier entorno o marco de formación, deben poder evaluarse para permitir comprobar el nivel que el alumno ha alcanzado, según los objetivos planteados en el curso y las competencias a alcanzar en el mismo (Molnar, 2001). De esta manera, cuando se establece una competencia de desarrollo formativo, se enuncia de tal forma que pueda identificarse claramente y sea evaluable.

La evaluación no es sólo un mero examen o medición de los conocimientos antes y después de recibir una formación. La evaluación es necesaria en la toma de decisiones de todas las fases de cualquier programa: desde la planificación a la

implementación. De este modo, la evaluación, valora el grado de conocimientos adquiridos, permite mejorar el diseño del curso actual o para próximas ediciones, permite cambiar el programa si se detecta errores o mantener actividades que han sido eficientes y eficaces, en definitiva, conocer todos los resultados que está produciendo nuestra actividad formativa, en contenido y forma detectando aquellas partes, fases o acciones que son sensibles de mejora.

Es necesario, por tanto, incluir la evaluación, en el diseño del proyecto curricular de una asignatura o actividad formativa, así como planificar sus objetivos. No solo afecta al proceso de aprendizaje del alumnado y su competencia en el dominio de distintas áreas, como tradicionalmente se ha hecho, sino que afecta también a los distintos elementos que conforman el proceso de enseñanza-aprendizaje, a los profesores y a la interacción de ambos (alumnos y profesores). Con ese proceso, se trata de ver entonces como el alumno progresa y actúa en función de sus propias características, con los objetivos impuestos y las actividades educativas desarrolladas (Ruiz Morales, 2013).

Todo ello resume el extraordinario potencial de la evaluación como herramienta para organizar acciones formativas, de reconocimiento de aprendizaje y de gestión del talento humano (Menchén, 2012).

Existen muchos tipos de evaluación educativa en función del momento en el que se lleven a cabo, la función que desempeñan, etc. En el siguiente esquema se muestran algunas de las más relevantes, según el modelo conceptual (Yél, 2010).

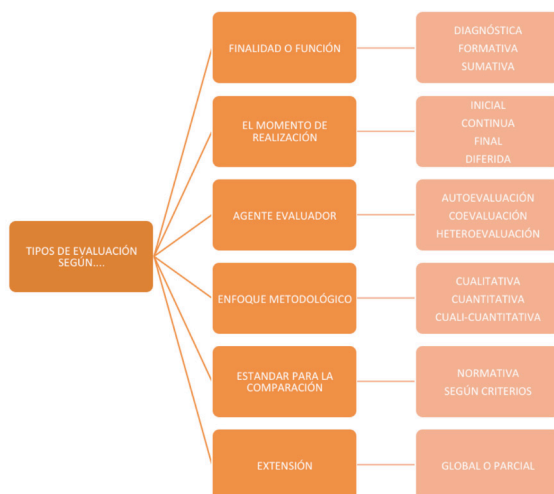


Figura 1. Modelo conceptual sobre los diferentes tipos de evaluación. Fuente: Elaboración propia.

Así mismo, Steinert y colaboradores (2006), desarrollaron un modelo de resultados en educación denominado “Kirka-trick”, para evaluar los programas docentes. Hoy en día es considerado el marco conceptual para determinar el impacto de la formación docente. Se basa en cuatro niveles, como se muestra en la figura 2 (Kirkpatrick, 2007; Steinert, 2006).

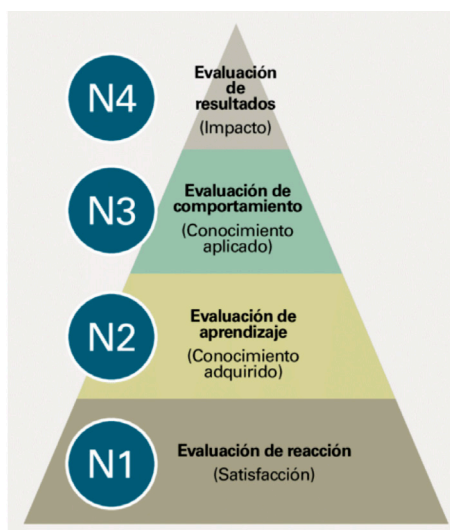


Figura 2. Modelo Kirkpatrick (1994). Fuente: Ilie C. Universidades Corporativas: alineando personas y estrategia, 2016.

Concluimos entonces que la evaluación es una actividad o proceso sistemático de identificación, recogida y manejo de datos sobre elementos, hechos o modificaciones educativas, con el objetivo de valorarlas, identificar las más rentables, pero sobre todo registrar dificultades, deficiencias, puntos de mejora, etc. Esto nos permitirá tomar decisiones sobre dicha valoración.

“La evaluación no es ni puede ser un apéndice de la enseñanza. Es parte de la enseñanza y del aprendizaje” (Molnar, 2001).

3. LA EVALUACIÓN EN LOS ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Los cursos basados en la utilización de las tecnologías de información y comunicación son denominados e-learning. En ellos, tanto la evaluación como el seguimiento del trabajo desarrollado son dos aspectos relevantes

de las funciones del profesor/a y están estrechamente relacionados. Cuando tratamos de evaluar el proceso de aprendizaje del alumnado que ha recibido la formación con actividades online, no sólo pretendemos corregir tareas, sino también conocer su nivel de participación en el curso y en las diferentes actividades planteadas en él (foros, talleres, número de accesos a la plataforma, implicación...).

En los cursos e-learning la evaluación debe poder llevarse a cabo desde sus diferentes modalidades, tal y cómo veíamos en la Figura 1, en el Modelo Yel: inicial, formativa y sumativa; incluyendo además de la evaluación del profesor, la autoevaluación y coevaluación (Yel, 2001).

Algunos autores han utilizado el término “e-evaluación” para referirse a la evaluación del aprendizaje en entornos virtuales, siendo definido como *“...proceso de aprendizaje, mediado por medios tecnológicos, a través del cual se promueve y potencia el desarrollo de competencias útiles y valiosas para el presente académico y el futuro laboral de los estudiantes como profesionales estratégicos...”* (Gómez, 2012).

Por tanto, hay que destacar que la evaluación de las actividades formativas o docentes en los EVA conlleva estrategias adaptadas a las propias características de este tipo de entornos mediados por la tecnología.

Características de la formación en EVA:

1. Existe una plataforma online desde donde puede observarse toda la actividad del alumno. El profesor dispone de este espacio, también para su participación y seguimiento rutinario de las conexiones y participación de los alumnos.
2. El proceso de formación y aprendizaje se basa en parte, a través de actividades y trabajos tanto individuales como de los grupos de trabajo de los alumnos.
3. Generalmente la evaluación de los EVA conlleva un proceso continuo de seguimiento de actividades planificadas con antelación o durante el curso por el profesor.
4. Además de las tareas y su evaluación desde los EVA, puede ser necesaria para la acreditación final del estudiante una prueba final presencial, la exposición de un trabajo apoyándose de medios audiovisuales, como la videoconferencia, entrega de trabajos o proyectos finales, etc.

3.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE

Los EVA se estructuran en cuatro ámbitos de aprendizaje que señalan los referentes en los que centrar la actividad evaluadora (Valcárcel, 2012):

- Área de comunicación: conjunto de herramientas del EVA diseñados con la finalidad de poner en funcionamiento las relaciones entre los agentes implicados en el entorno. Su evaluación recoge información cualitativa y cuantitativa (cuenta de correo Web Mail, Foro, Sala de Chat).
- Área de contenido: difiere de la tradicional y síncrona, tanto en su accesibilidad, como en su presentación, tratamiento, inmediatez y generalidad. El problema principal que se plantea es dotar de recursos para gestionar toda la información de que disponemos, permitir su análisis, categorización y criterios de validez/fiabilidad. Su evaluación requiere indicadores sobre el uso temático, material de apoyo bibliográfico presentado, actividades prácticas, su visita y participación en la cartelera virtual, su investigación personal en la web, realización de tareas planteadas por el profesor, etc.
- Área de información y gestión: esta se constituye como el eje para entender los instrumentos de evaluación que se utilizarán y el sentido de estos. Como indicadores de la evaluación se pueden destacar: a) las visitas que hace el alumno a la cartelera de noticias, donde el profesor lo mantendrá continuamente informado; b) el cumplimiento de la agenda virtual que guía las actividades y desarrollo del curso y c) la realización de las encuestas a las que se sugiera responder, para enriquecer el intercambio y la marcha de la propuesta de aprendizaje.
- Área de recursos: al igual que el área de contenido, el problema que plantea este ámbito es el de accesibilidad a la información. En este caso porque la forma de almacenamiento y posterior uso ha cambiado con respecto a las clásicas vías docentes y formativas. Como indicadores de evaluación podemos señalar: a) participación en la subida y descarga de los archivos por parte del profesor y del alumno, b) destrezas en la utilización de los recursos informáticos, programas y utilidades para ser descargados del ordenador, c) consultas de manuales, tutoriales y otros materiales de apoyo para facilitar la operatividad y el aprendizaje.

La figura 3 resume algunas de las herramientas que puede plantear un profesor como estrategia evaluativa de aprendizajes virtuales:



Figura 3. Esquema de herramientas de evaluación en entornos virtuales de aprendizaje. Fuente: Elaboración propia.

Los instrumentos o herramientas para evaluar una actividad o programa formativo, señalados anteriormente, son desarrollados por diferentes autores y podemos agruparlos del siguiente modo (Arter, 1992):

1. E-portafolio. Este es un sistema digital que permite elaborar un documento con los datos necesarios, eventos, hechos o productos relevantes

para el autor. En el caso de un e-portafolio académico, este incluye actividades o tareas de la clase, generalmente siguiendo un orden cronológico e incluyendo una reflexión crítica del alumno. En él se permite identificar cómo los estudiantes gestionan la información y los conocimientos para aplicarlos a diferentes situaciones. Este tipo de archivos muestran tanto el progreso del aprendizaje del alumno, al ser evaluado por el profesor, como la autoevaluación por parte del alumno del aprendizaje logrado. Permite al profesor generar cambios e introducir mejoras durante el desarrollo de la actividad por lo que es capaz de permitir una retroalimentación continua y sistemática. Debe estar publicado a través de internet y permitir la interacción entre el autor, ya sea un alumno, un grupo o una institución y el profesor con aportaciones online (Achtemeier, 2003; Belloch, 2012).

2. Trabajos en línea o presenciales presentados por los estudiantes con una valoración cualitativa o cuantitativa. Dichos trabajos pueden ser realizados individualmente o en grupo.
3. Pruebas objetivas llevadas a cabo mediante encuestas o test de aprendizaje en línea o presenciales basados en el contenido publicado en línea. Estos cuestionarios pueden contener diferentes tipos de preguntas para la evaluación, ya sea de tipo test o de desarrollo. La ventaja que aportan es la calificación en forma automatizada y es posible establecer un banco de datos de este tipo de pruebas.
4. Existen otros recursos que permiten la coevaluación de los trabajos o actividades mediante la recopilación, revisión y evaluación por pares, es decir entre los propios estudiantes. Por ejemplo, el módulo de actividad “taller” dentro de la plataforma digital “Moodle” se permite a los estudiantes enviar cualquier contenido digital en archivos de texto, hojas de cálculo, o también pueden escribir texto directamente en un campo reservado para tal fin. La modalidad de evaluación se basa en criterios de diferente índole definidos previamente por el profesor. Del mismo modo se pueden asignar uno o varios trabajos para evaluación para un mismo alumno, de forma aleatoria o definido previamente, con conocimiento del autor del trabajo o de forma anónima.
5. Exposiciones de trabajos mediante videoconferencia, ya sea de forma individual o grupal, al profesor. Este trabajo, si así se requiere, puede exponerse después en la plataforma virtual, de este modo se facilita la visualización no solo del propio estudiante, para su valoración y observación, sino también por el resto de los compañeros. Incluso puede

pedirse la participación dejando comentarios en línea sobre aquellos aspectos que se consideren relevantes. Es recomendable que se emplee como guía y soporte para estas instancias algún esquema valorativo que facilite el registro de los observado (Belloch, 2012; Lezcano, 2017).

6. Foros. Definidos por Arango (2004) como “...escenarios de comunicación por internet donde se propicia el debate, la concertación y el consenso de ideas...”. Son herramientas de gran valor pedagógico que permiten el trabajo asíncrono con los estudiantes para visualizar y acompañar a estos, en la construcción del conocimiento. Se estructura se articula en un planteamiento por parte del profesor u otro alumno y obliga a posicionarse, reflexionar, deliberar e intervenir en el debate. Para los docentes implica un trabajo de seguimiento y monitoreo de las intervenciones de los estudiantes para orientar o reorientar si fuera necesario este proceso. Si nuestro objetivo es utilizarlos como instrumentos de evaluación que faciliten la interactividad deben propiciar la resolución de problemas, la participación de todos los estudiantes, el compartir ideas, analizar opiniones y reflexiones. Evalúan los propios aprendizajes y los ajenos (Arango, 2003).
7. Rúbricas. Esta es un tabla o matriz en la que se presentan los criterios específicos y fundamentales que permiten valorar los conocimientos y/o las competencias logradas por los estudiantes en un determinado trabajo o materia. Esto permite unir y relacionar criterios de evaluación, niveles de logro y descriptores. En la intersección de filas y columnas se incluye una descripción textual de las cualidades de los resultados y productos en esa dimensión y a ese nivel (Belloch, 2012).

Título				
Descripción de la actividad				
Elementos para evaluación	Niveles de consecución			

Tabla 1. Matriz de una rúbrica de evaluación. Fuente: Elaboración propia

Existen muchos tipos de rúbrica dependiendo de la actividad o contenido a evaluar. Cada profesor debe elaborar la suya propia en base a sus objetivos.

Los ítems o elementos que evaluar son los aspectos que nosotros queremos que nuestros alumnos trabajen, aprendan, desarrollen o adquieran.

- Si se trata de una actividad individual, como sería un texto narrativo, en la parte de la izquierda tendremos una casilla para la adecuación, coherencia, cohesión y ortografía. Puede tratarse también de una exposición oral de un trabajo. En este caso los ítems serían, por ejemplo, conocimiento del tema, comunicación en la presentación y/o recursos utilizados.
- Si lo que estamos evaluando es un trabajo grupal, seguramente tendremos una casilla para el contenido, presentación, para la utilización de las herramientas TIC, trabajo cooperativo.
- Si lo que queremos es evaluar el nivel de adquisición de las competencias tratadas a lo largo de una asignatura concreto, las casillas incluirán las competencias específicas y que nos interese evaluar de dicha asignatura.

Respecto al grado en el que el alumno ha alcanzado en cada uno de los ítems, suele dividirse en 4 niveles. Esta clasificación puede hacerse de forma numérica donde el nivel 4 correspondería al máximo nivel y el 1 el menor nivel. También puede clasificarse de forma cualitativa, estableciendo diferentes categorías de logro, como por ejemplo “muy bueno”, “bueno”, “aceptable” o “malo” (Raposo y Martínez, 2011).

Las rúbricas, son sin duda una herramienta importante y muy útiles en la evaluación del aprendizaje en la actualidad, ya que ayudan tanto a profesores como alumnos a mejorar la calidad de la formación. Por un lado, los estudiantes aprenden a juzgar y revisar su propio trabajo antes de entregarlo, ya que disponen de un referente para su corrección. Es común que el profesor ofrezca la posibilidad previamente al alumno de conocer con exactitud todos los criterios/ítems a evaluar, de este modo el alumno puede centrarse en los criterios importantes de la tarea y desarrollar un trabajo de mayor calidad. En segundo lugar, el profesor puede obtener una retroalimentación de su propio método educativo y del contenido, habilidades y competencias adquiridas por el alumno (Belloch, 2012; Torres Gordillo, 2010)

Por lo tanto, coincidimos con otros autores en que la rúbrica es una herramienta versátil, ya que puede utilizarse como forma de evaluación en cualquiera de las actividades planteadas siguiendo los criterios marcados en base a los objetivos (Mertler, 2001; Moskal, 2000)

A continuación, se muestran ejemplos de rúbricas para utilizadas para distintas actividades planteadas en una plataforma digital (Moskal, 2000)

RÚBRICA PARA EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA 1ER. GRADO					
RASGOS A OBSERVAR	NIVELES DE DESEMPEÑO				
	NIVEL 1 MAL	NIVEL 2 REGULAR	NIVEL 3 BIEN	NIVEL 4 MUY BIEN	NIVEL 5 EXCELENTE
1. Identifica y reconoce sus segmentos corporales en diferentes situaciones motrices	No identifica ni reconoce sus segmentos corporales	Solo los identifica pero no los reconoce	Los identifica y reconoce en algunas situaciones motrices	Los identifica y reconoce en varias situaciones motrices	Los identifica y reconoce en todas las situaciones motrices propuestas por el docente
2. Identifica los diferentes patrones básicos, respetando sus posibilidades de movimiento y la de sus compañeros	No identifica los patrones básicos de movimiento	Identifica sus patrones básicos de movimiento	Identifica sus patrones básicos de movimiento y respeta su posibilidad de movimiento	Identifica patrones de movimiento, respecto su posibilidad de movimiento y la de los compañeros	Identifica patrones de movimiento y la de los compañeros, así como propone nuevas posibilidades de movimiento
3. Realiza movimientos combinados utilizando su creatividad	No realiza movimientos combinados	Realiza movimientos sencillos	Realiza movimientos combinados que observa en sus compañeros/as	Realiza movimientos combinados utilizando su creatividad	Realiza y propone nuevos movimientos de manera creativa
4. Identifica y utiliza diversos tipos de desplazamientos para ubicarse en relación a los objetos que le rodean y a los demás	Solo identifica los diversos tipos de desplazamiento	Identifica y utiliza diversos tipos de desplazamiento pero no sabe ubicarse en relación a objetos y a sus compañeros	Identifica y utiliza diversos tipos de desplazamiento y le cuesta trabajo ubicarse en relación con los objetos y personas	Identifica y utiliza diversos tipos de desplazamientos para ubicarse en relación con los objetos y personas que lo rodean	Identifica, utiliza y propone diversos tipos de desplazamientos para ubicarse en relación con los objetos y personas que lo rodean
5. Propone acciones motrices creativas	No propone acciones motrices creativas	Propone acciones motrices	Propone acciones motrices desarrolladas anteriormente	Propone acciones motrices creativas de manera colectiva	Propone acciones motrices creativas de manera individual
6. Procede con seguridad al desempeñarse en diferentes acciones, utilizando su cuerpo y proponiendo alternativas de movimiento	No procede con seguridad al desempeñarse en diferentes acciones	Procede con seguridad en algunas ocasiones	Procede con seguridad en la mayoría de las acciones	Procede con seguridad siempre	Procede con seguridad siempre y propone alternativas de movimiento
7. Reconoce los patrones básicos de movimiento al manipular objetos	No reconoce los patrones básicos de movimiento	Reconoce algunos patrones básicos de movimiento	Reconoce la mayoría de los patrones básicos de movimiento al manipular objetos	Reconoce todos los patrones básicos de movimiento al manipular objetos	Reconoce todos los patrones básicos de movimiento al manipular objetos y propone nuevos movimientos
8. Resuelve motrizmente los problemas que se le presentan durante el juego	No es capaz de resolver los problemas de tipo motriz que se le presenta	Se le dificulta la resolución de problemas, necesita que el docente lo guíe	Resuelve los problemas de manera conjunta	Resuelve motrizmente los problemas que se le presentan durante el juego	Resuelve motrizmente los problemas que se le presentan durante el juego y ayuda a sus compañeros
9. Reconoce sus características físicas y la de sus compañeros en situaciones de juego	No reconoce sus características físicas y la de sus compañeros en situaciones de juego	Solo es capaz de reconocer sus características físicas	Reconoce sus características físicas y la de sus compañeros	Reconoce sus características físicas y la de sus compañeros en situaciones de juego	Reconoce sus características físicas y la de sus compañeros en situaciones de juego, y propone diversas situaciones de juego
10. Realiza diferentes movimientos combinados a ritmo propio	No es capaz de llevar a cabo movimientos combinados a ritmos propios	Lleva a cabo movimientos combinados sin ritmo	Realiza movimientos sencillos a ritmo propio	Realiza movimientos combinados a ritmo propio	Realiza y propone movimientos combinados a ritmo propio

Tabla 2. Rúbrica ejemplo 1: Actividad Diagnóstica. El objetivo es evaluar la Educación Física en 2º Grado de Primaria. Fuente: Propuesta de evaluación diagnóstica Educación Física Primaria I.E.F. Hugo Enrique Medina Cruz. Disponible en: <https://es.slideshare.net/hugomedina36/propuesta-de-evaluacion-diagnostica-educ-fsica-primaria-lef-hugo-enrique-medina-cruz>

CATEGORIA	10	9-8	7-6	5
Actitudinales:				
Disposición	Participó muy bien en investigación y todo el desarrollo de la presentación	Participó en casi todo el desarrollo de la presentación y en la investigación	Participó en algo de la presentación y la investigación incompleta	No cumplió
Respeto	Siempre a todos	Casi siempre a todos	Sólo a los adultos	A nadie
Colaboración	Ideas creativas para la presentación	Algunas ideas para la presentación	Ayudó en algo para la presentación	En nada
Identidad	Con todo el grupo	Con casi todos	Con su equipo	Con nadie
Responsabilidad	Investigó, participó, tomó apuntes y entregó trabajo en el tiempo asignado	Investigó, participó, tomó apuntes y entregó tarea en más tiempo del asignado	Investigó, participó, tomó algunos apuntes y entregó tarea parcial en más tiempo	No cumplió con presentación ni tiempos
Procedimentales:				
Instrucciones	Cumple todas	Sigue casi todas	Cambia algunas	Cambia todo
Materiales	Utilizó con cuidado los equipos de la Red escolar	Utilizó con cuidado casi todos los equipos de la Red	Descuidado en la utilización de los equipos de la Red	Ocasionó accidentes en equipos o trabajos
Apuntes	Apuntes completos, limpios y con buena ortografía	Apuntes casi completos, limpios y con buena ortografía	Faltan varios apuntes, con faltas de ortografía y sucios	No tiene apuntes
Tareas	Presentación completa	Presentación casi completa	Presentación a la mitad	No presenta
Investigación	Trabajo completo	Trabajo casi completo	Falta una buena parte	Falta todo
Ilustra	Relacionado y creativo	Relacionado y algo creativo	Relacionado	No está relacionado o no hay
Conceptuales:				
Interpreta	Correctamente las leyes	Casi correctamente las leyes	Tiene fallas en algunas leyes	Ignora las leyes
Relaciona	Correctamente las leyes y los fenómenos	Correctamente casi todas las leyes y fenómenos	Tiene fallas en varias leyes y fenómenos	No puede relacionar
Reflexiona	En los fenómenos físicos a partir de la teoría	En casi todos los fenómenos físicos a partir de la teoría	En algunos fenómenos físicos a partir de la teoría	No aplica la teoría a los fenómenos físicos
Concluye	Argumentación completa, correcta y coherente	Argumentación casi completa, correcta y coherente	Argumentación incompleta, correcta y coherente	No lo realiza

Tabla 3. Rúbrica ejemplo 2: Actividad Formativa. La tarea planteada al alumno fue “Elaborar presentación en Power Point de las tres Leyes de Newton en 4 diapositivas”. Fuente: <https://www.scribd.com/doc/11689571/Rubricas-para-la-evaluacion-de-las-7-actividades>

CATEGORIA	10	9-8	7-6	5
Actitudinales:				
Disposición	Participó muy bien en el debate	Participó bien en el debate	Participó poco en el debate	No participó
Respeto	Siempre a todos, a sus trabajos y opiniones	Casi siempre a todos, a sus trabajos y opiniones	Sólo a los de su equipo, a sus trabajos y opiniones	Ofendió a los compañeros, sus trabajos y opiniones
Colaboración	Opiniones certeras y respetuosas de todos los demás	Opiniones certeras y respetuosas de casi todos los demás	Algunas opiniones certeras y respetuosas de los de su equipo	No debatió
Identidad	Con todo el grupo	Con casi todos	Con su equipo	Con nadie
Responsabilidad	Expuso blog, tomó apuntes y debatió correctamente en el tiempo asignado.	Expuso blog, tomó apuntes y debatió en más del tiempo asignado	Con fallas, expuso blog, tomó apuntes y debatió en más del tiempo asignado	No cumplió con blog, ni tiempos, ni debate
Procedimentales:				
Instrucciones	Cumple todas	Sigue casi todas	Cambia algunas	Cambia todo
Materiales	Utilizó con cuidado los equipos de la Red escolar	Utilizó con cuidado casi todos los equipos de la red	Descuidado en la utilización de los equipos de la Red	Ocasionó accidentes en equipos o trabajos
Apuntes	Apuntes completos, limpios y con buena ortografía	Apuntes casi completos, limpios y con buena ortografía	Faltan varios apuntes, con faltas de ortografía y sucios	No tiene apuntes
Tareas	Presentación completa	Presentación casi completa	Presentación a la mitad	No presenta
Investigación	Trabajo completo	Trabajo casi completo	Falta una buena parte	Falta todo
Ilustra	Relacionado y creativo	Relacionado y algo creativo	Relacionado	No está relacionado o no hay
Conceptuales:				
Interpreta	Correctamente las leyes	Casi correctamente las leyes	Tiene fallas en algunas leyes	Ignora las leyes
Relaciona	Correctamente las leyes y los fenómenos	Correctamente casi todas las leyes y fenómenos	Tiene fallas en varias leyes y fenómenos	No puede relacionar
Reflexiona	En los fenómenos físicos a partir de la teoría	En casi todos los fenómenos físicos a partir de la teoría	En algunos fenómenos físicos a partir de la teoría	No aplica la teoría a los fenómenos físicos
Concluye	Argumentación completa, correcta y coherente, oral y escrita	Argumentación casi completa, correcta y coherente, oral y escrita	Argumentación incompleta, correcta y coherente sólo oral o escrita	No lo realiza

Tabla 4. Rúbrica ejemplo 3: Actividad Sumativa. La tarea planteada al alumno fue “Presentación-Debate de todos los blogs del grupo. Tomar apuntes concluyentes, argumentando científicamente cuáles fueron para él, los mejores blogs”. Fuente:

<https://es.scribd.com/doc/11689571/Rubricas-para-la-evaluacion-de-las-7-actividades>

4. BIBLIOGRAFÍA

- Achtemeier, S. D., Morris, L. V., y Finnegan, C. L. (2003). Considerations for developing evaluations of online courses. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 7(1), 1-13.
- Arango, M. (2003). Foros virtuales como estrategia de aprendizaje. *Revista Debates Latinoamericanos*, 2(7).
- Arter, J. A., y Spandel, V. (1992). Using portfolios of student work in instruction and assessment. *Educational measurement: Issues and practice*, 11(1), 36-44.
- Belloch, C. (2012). La evaluación en los EVA. Unidad de Tecnología Educativa (UTE). Universidad de Valencia. Disponible en: https://mimateriaenlinea.unid.edu.mx/dts_cursos_mdl/pos/ED/AV/AM/07/Entornos.pdf
- Molnar, G. La evaluación en el ámbito educativo. Concepto de evaluación aplicada. [artículo en línea]. 2001 [citado 10 Octubre 2018];[aprox. 3p.]
- Gómez, G. R., Sáiz, M. S. I. (2012). e-Evaluación orientada al e-Aprendizaje estratégico en Educación Superior. Narcea, SA de Ediciones.
- Kirkpatrick, D. L., y Kirkpatrick, J. D. (2007). Evaluación de acciones formativas: los cuatro niveles Epice.
- Lezcano, L., y Vilanova, G. (2017). Evaluation tools in virtual environments. Perspective of students and contributions of teachers. *Informes Científicos y Técnicos*, 9(1), 1-36.
- Mertler, C. A. (2001). Designing scoring rubrics for your classroom. *Practical Assessment, Research & Evaluation*, 7(25), 1-10.
- Moskal, B. M. (2000). Scoring Rubrics: How? Disponible en: <http://PAREonline.net/getvn.asp?v=7&n=3>
- Menchén, M. D. M. H. (2012). Guía de evaluación de actividades formativas. Instituto Andaluz de Administraciones Públicas.
- Raposo, M., y Martínez, E. (2011). La Rúbrica en la Enseñanza Universitaria: Un recurso para la tutoría de grupos de estudiantes. *Formación Universitaria*, 4, 19-28.

