

A vintage photograph of a woman standing in a field of tall grass. She is wearing a long, white, textured coat with a dark brown or maroon buttoned placket and a matching collar. Underneath, she wears a white lace collar. On her head, she wears a red hat with a large floral decoration. The background is a mottled, textured surface, possibly a wall or a backdrop, with a greenish-brown hue. The overall image has a grainy, aged appearance with some scratches and dust marks.

**PO
D MAS
LAS
SOMBRERO**

“ORIENTACIONES METODOLÓGICAS”

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Lo que se ha dado en llamar Educación del siglo XXI, o para el siglo XXI, reúne una serie de características que configuran un nuevo paradigma educativo. Entre otras, podemos señalar las que se explican a continuación, a las que no ha querido ser ajena esta propuesta didáctica y que se han tenido en cuenta, de una forma o de otra, en el diseño de las actividades aquí reunidas.

1. MEDIACIÓN DE LA TECNOLOGÍA

Si hablamos de recursos y materiales didácticos, la llegada de las TIC a las aulas ha facilitado de forma casi inimaginable la tarea. No obstante, como afirman Luckin et al (2009), los actuales contextos y culturas escolares, a menudo, ofrecen al profesorado escenarios limitados para incorporar las herramientas web 2.0, con requerimientos como la seguridad en la red, la privacidad, la organización jerárquica de las instituciones, las infraestructuras, los currículos, las evaluaciones y sobre todo una larga tradición pedagógica que favorece al individuo sobre el grupo, al texto sobre otras modalidades y un entorno cerrado sobre otro abierto.

Para la enseñanza, este cambio de modelo también ha sido determinante. Como explica De la Torre (2006), el uso y la integración de las TIC nos puede y debe permitir acceder y recopilar contenidos; crear contenidos, favoreciendo la participación, interacción y colaboración entre estudiantes y entre estudiantes y profesores; también entre profesores; por último, conectar contenidos, es decir, relacionar, reelaborar y compartir. En definitiva, el modelo tradicional basado en la repetición y la memorización de un corpus de conocimiento muy limitado y estable ha de ser sustituido por otro basado en la exploración, el descubrimiento y la continua adaptación y creación del conocimiento.

En consecuencia, podemos afirmar que en nuestro tiempo, la presencia de la tecnología es inevitable en cualquier actividad que desarrollemos, del mismo modo en educación. No obstante, estamos convencidos de que su mero uso, en la mayoría de las ocasiones, no transforma la realidad del aula, no es innovador; Lo verdaderamente transformador resulta cuando gracias al aprovechamiento de la tecnología nos introducimos en el territorio de la llamada "Cultura participativa" (Jenkins, 2009), caracterizada por rebajar las barreras y las dificultades de la participación, generando un entorno social de pertenencia a una comunidad que tiene un proyecto compartido en la que los miembros tienen la seguridad de que sus contribuciones importan.

Es en este contexto en el que propuestas de aprovechamiento de las aplicaciones para la comunicación, la interacción y la creación de contenidos cobran sentido para el desarrollo de propuestas como esta. Algunas de las que aquí veremos se encuentran en el territorio del m-learning¹, todo ello teniendo en cuenta que el uso de los dispositivos móviles (tabletas y smartphones, entre otros) se hecho tan cotidiano, frecuente y hasta esencial en la vida de adolescentes y jóvenes que podemos afirmar que estos no alcanzan a imaginar cómo sería su vida sin uno de estos dispositivos.

Según el informe "Mobile en España y en el mundo. 2016", elaborado por DITRENDIA -Digital Marketing Trends- (disponible en http://www.amic.media/media/files/file_352_1050.pdf), "los teléfonos móviles inteligentes en España, representan ya el 87% del total de teléfonos móviles, situándonos en primera posición en Europa. De hecho, tenemos más teléfonos móviles inteligentes que ordenadores: Un 80% de los españoles tiene un Smartphone, mientras que solo un 73% tiene ordenador. A este dato hay que añadir que en 2015, un 98% de los jóvenes de 10 a 14 años contaba ya con un teléfono de última generación con conexión a Internet", teniendo en cuenta, además, que en España, los niños de 2 a 3 años ya utilizan habitualmente el móvil de sus padres.

Del mismo modo que esta circunstancia se ha convertido en una realidad más que evidente, el mundo de la educación se viene resistiendo a la entrada de estos dispositivos en las aulas, llegando a estar prohibidos de forma explícita en la mayoría de los centros educativos.

Resulta paradójico que por una parte se reclama de los estudiantes que desarrollen competencias digitales y tecnológicas y por otra parte se deje fuera de las aulas las herramientas que constituyen el portal más importante de y para la comunicación social. Se habla incesantemente de la "Educación del siglo XXI" como paradigma de la educación mediada por la tecnología y sin embargo pensamos que la entrada de estos dispositivos en los centros supondría una grave distorsión de los procesos de enseñanza-aprendizaje, por lo que tendría de elemento disruptivo, de distracción del alumnado.

De este modo, el uso de dispositivos móviles sigue viéndose como sinónimo de aislamiento, distracción y en cualquier caso como pobre sustituto de las ricas interacciones que se producen entre profesores y alumnos y entre alumnos entre sí; así como un elemento perjudicial para los jóvenes por el hecho de facilitar el acceso a contenidos inapropiados y de proporcionar un entorno favorecedor de conductas no deseadas como el sexting (envío de mensajes con textos sexuales explícitos), incluso delictivas como el cyberbullying (acoso en la red).

¹ Aprendizaje mediante el uso de dispositivos móviles (tablets, smartphones, ...)

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

En cierta medida se puede afirmar que el estigma de los dispositivos móviles está directamente relacionado con la seguridad y con la dificultad para el control de su uso tanto en contextos educativos formales como no formales e informales.

Es cierto que todas estas consideraciones son válidas, pero no es menos cierto que las meras advertencias sobre sus peligros o la prohibición de su uso no solucionan el problema o desvanecen los riesgos asociados, sobre todo teniendo en cuenta que los adolescentes y jóvenes los usan, sí o sí.

Como se propone en el documento "Turning on Mobile Learning. Global Themes", publicado por la UNESCO (disponible en <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002164/216451E.pdf>), la tarea de los educadores es hacer propuestas de uso educativo que desplacen el uso de los dispositivos desde los espacios de marginalidad hasta convertirse en corriente central que aproveche su potencialidad para transformar los procesos educativos, proporcionando situaciones y contextos para un uso responsable de los mismos.

Es en este sentido en el que nuestra propuesta no quiere quedar al margen de un asunto tan central de la educación y de la sociedad actual. Con el pretexto de "Las sinsombrero" se ofrecen actividades que a modo de ejemplo proporcionan una excelente oportunidad de integrar las tecnologías, los dispositivos móviles y sus distintas aplicaciones, en el aula; mediante un uso educativo y como elementos que favorecen la interacción y sobre todo la motivación del alumnado.

Para saber más:

- VOSL00, S. (2013). Aprendizaje móvil y políticas. Cuestiones clave. París: UNESCO. Disponible en <http://eduteka.ice.si.edu.co/pdfdir/UNESCO-4-aprendizaje-movil-cuestiones-clave2013.pdf>
- EDUTOPIA. George Lucas Educational Foundation. Disponible en <https://www.edutopia.org/article/mobile-learning-resources>

Para contar con ejemplos de aplicaciones para uso de profesorado y familias:

- <http://www.teacherswithapps.com/>

Para acceder a la aplicación MENTIMETER:

- <http://www.mentimeter.com>

2. DIMENSIÓN EUROPEA

En el contexto europeo no podemos obviar el liderazgo del Consejo de Europa que desde su creación en 1949 ha venido proponiendo la cooperación en materia de cultura y educación entre los distintos países europeos y, sobre todo, desde 1971, con el impulso del llamado Proyecto de lenguas modernas que pretendía desarrollar un currículo común para la enseñanza de lenguas en el espacio europeo.

Desde entonces, las escuelas, el profesorado y también los responsables políticos a nivel local han encontrado en Europa un espacio bien definido para la promoción de la diversidad lingüística y el aprendizaje de lenguas, todo ello impulsado por el Consejo de Europa.

Del mismo modo se han venido impulsando los llamados Programas educativos europeos, al tiempo que se ha establecido un marco para la cooperación europea en el ámbito de la educación y la formación, conocido como "Estrategia Educación y Formación 2020" (Instituto de Evaluación: 2011), entre cuyos objetivos están la movilidad para la formación de los jóvenes, el aprendizaje de lenguas extranjeras y la lucha contra el abandono escolar.

En relación a los llamados Programas educativos europeos, es a partir de 1995 cuando los Programas Sócrates y Leonardo da Vinci comienzan su andadura para ofrecer en el marco educativo un espacio estable y sostenible de desarrollo. Así, en dos sucesivas fases, hasta 2006, para atender desde la educación general (Sócrates) hasta la educación superior con el programa Erasmus (incluido en Sócrates), pasando por la educación y formación profesional (Leonardo da Vinci), junto con otras acciones transversales como Lingua, dedicada específicamente a la promoción de la enseñanza de lenguas.

Para el periodo 2007-2013, la DECISIÓN No 1720/2006/CE del Parlamento europeo y del Consejo de 15 de noviembre de 2006, establece el llamado Programa de aprendizaje permanente (PAP) en cuyo marco se activan distintos programas sectoriales como Comenius (para la educación general), Leonardo da Vinci (para la educación y formación profesional), Grundtvig (para la educación de personas adultas), Erasmus (para la educación superior); asimismo otras acciones transversales como el programa Jean Monnet, dirigido a las instituciones o asociaciones que en el ámbito europeo se dedican a la promoción activa de la

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

educación y la formación y el programa de hermanamiento escolar eTwinning.

Por último, y después de un balance muy positivo de todas las acciones y programas anteriores, se crea el programa Erasmus+ para su desarrollo durante el periodo 2014-2020, integrando distintos programas anteriores, tanto en el ámbito de la educación como la formación y juventud².



Para ello, Erasmus+ se articula en torno a tres acciones principales:

- Acción clave 1 (KA1)³. Para atender a programas y planes de movilidad dirigidos a la formación del personal educativo.
- Acción clave 2 (KA2). Para el desarrollo de proyectos de cooperación, innovación e intercambio de buenas prácticas entre centros e instituciones educativas.
- Acción clave 3 (KA3). Para ofrecer soporte a gobiernos e instituciones implicadas en la toma de decisiones en los ámbitos del programa.

En materia de educación persigue los siguientes objetivos específicos (Reglamento 1288/2013, capítulo II, artículo 5):

- a) Mejorar el nivel de las aptitudes y competencias clave, atendiendo en particular a su pertinencia para el mercado de trabajo y a su contribución para la cohesión social, en particular a través de un incremento de las oportunidades de movilidad por motivos de aprendizaje así como a través de una cooperación reforzada entre el mundo de la educación y la formación y el mundo del trabajo.
- b) Fomentar mejoras de la calidad, la excelencia, la innovación y la internacionalización en las instituciones de educación y formación, en particular a través de una mayor cooperación transnacional entre proveedores de educación y formación y otros interesados
- c) Promover la aparición de un ámbito europeo del aprendizaje permanente, y realizar acciones de sensibilización sobre el mismo, diseñado para complementar reformas de las políticas a nivel nacional y respaldar la modernización de los sistemas de educación y formación, en particular mediante un refuerzo de la cooperación en las diferentes políticas, un mejor uso de las herramientas de la Unión para el reconocimiento de las cualificaciones y la transparencia y la difusión de buenas prácticas.
- d) Reforzar la dimensión internacional de la educación y la formación, en particular mediante la cooperación entre instituciones de la Unión y de los países asociados en el ámbito de la educación y formación profesional (EFP) y en la educación superior, incrementando el atractivo de las instituciones de educación superior europeas y apoyando la acción exterior de la Unión, incluidos sus objetivos de desarrollo, a través de la promoción de la movilidad y la cooperación entre instituciones de educación superior de la Unión y de los países asociados y acciones específicas de desarrollo de las capacidades en los países asociados;
- e) Mejorar la enseñanza y el aprendizaje de lenguas y promover la amplia diversidad lingüística y la conciencia intercultural.
- f) Promover la excelencia en las actividades de enseñanza e investigación sobre integración europea a través de las actividades Jean Monnet en todo el mundo.

De igual modo que en el Programa anterior, entre las estrategias y medidas de cooperación para la innovación y el intercambio de buenas prácticas (artículo 8), figura el programa de hermanamiento escolar eTwinning.

En consecuencia, nos encontramos con un marco de referencia muy estable y propicio para desarrollar proyectos y propuestas de colaboración con otros centros educativos en el contexto europeo. En ese sentido, nuestra invitación, tanto a los centros como al profesorado en particular, se dirige a plantear un nuevo escenario educativo que contemple un plan de desarrollo europeo.

Dicho plan debe contemplarse como un documento del centro que forme parte del Proyecto Educativo y que recoja de forma detallada las necesidades de la institución en términos de desarrollo de la calidad e internacionalización; del mismo modo una

² REGLAMENTO (UE) No 1288/2013 del Parlamento europeo y del Consejo de 11 de diciembre de 2013, por el que se crea el programa Erasmus+.

³ Estas acciones se conocen por sus siglas en inglés (Key Action). Así tenemos KA1, KA2, KA3.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

explicación justificativa sobre cómo las actividades europeas previstas pueden satisfacer las necesidades detectadas.

En términos de calidad, estas actividades suponen incorporar a la práctica docente nuevos enfoques metodológicos, nuevos aprendizajes, una perspectiva ampliada a partir de la observación y la experiencia internacional y, en definitiva, un aumento de las competencias profesionales de los docentes. En la medida que estos cambios se producen, los destinatarios finales, el alumnado, comienza a recibir un "input" muy enriquecido, encuentra motivación añadida y sobre todo un contexto real en el que se producen sus aprendizajes, de manera significativa, en cooperación e interacción con sus iguales.

Entre esas actividades se pueden incluir proyectos:

- KA1 (movilidades para la formación de los docentes y otro personal),



- KA2 (para el desarrollo de proyectos de cooperación entre centros educativos)



- Proyectos eTwinning (de hermanamiento electrónico entre centros).



Sensibilizarse, conocer y reconocer la situación de discriminación de las mujeres desde una perspectiva histórica y social más amplia puede ayudar a tomar conciencia y a considerar que la igualdad es un asunto que nos atañe a todos y a todas, hombres y mujeres, por igual; con independencia de donde vivamos o cuál sea nuestro lugar de origen.

Cómo fue ocurriendo en otros países europeos el acceso de las mujeres a la educación, a su derecho al sufragio, a su derecho a estar protegidas contra la violencia de género, o cuál es el testimonio de muchas mujeres que contribuyeron de forma brillante al progreso científico, cultural, social de sus respectivos países y por extensión de la humanidad; pueden ser temas o motivo para llevar a cabo proyectos colaborativos entre escuelas de distintos países y motor de proyectos educativos que pongan el foco en igualdad, en ciudadanía.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

En España, es el Servicio español para la internacionalización de la educación (SEPIE), dependiente del Ministerio de Educación el que gestiona estos programas. Asimismo en todas las Comunidades Autónomas, existe algún servicio o unidad que colabora en la promoción, difusión y desarrollo de estos proyectos con el SEPIE y podrás contactar con ellos para que te informen y asesoren. Por otra parte, debes tener en cuenta que estos programas se rigen por una convocatoria anual (entre octubre y noviembre) y tienen unos plazos para la presentación de las solicitudes.

Del mismo modo, puedes acceder a los siguientes documentos que te ofrecen una información muy completa sobre estos programas:

- Erasmus+. Guía del programa (http://sepie.es/doc/convocatoria/2017/erasmus-plus-programme-guide_es.pdf)
- Guía práctica para responsables de centros educativos (<https://www.schooleducationgateway.eu/guideforschoolleader-s/es/files/assets/basic-html/page-1.html#>)
- Guía de solicitud Erasmus+ 2017. Acciones KA219. Asociaciones entre centros escolares. (http://sepie.es/doc/convocatoria/2017/EE/KA219_guia.pdf)
- Formularios de solicitud comentados (<http://sepie.es/educacion-escolar/informacion.html#formcomentados>)

En el caso del programa eTwinning, debes saber que también se enmarca en Erasmus+ y está gestionado por el Servicio Central de Apoyo en Bruselas y por los correspondientes Servicios Nacionales de Apoyo en los distintos países que forman parte del programa. En nuestro caso, el Servicio Nacional de Apoyo a eTwinning con el que puedes contactar en <http://etwinning.es>

La acción eTwinning está dirigida a centros educativos de Educación Infantil, Primaria y Secundaria ya sean de titularidad pública, concertada y privada.

El objetivo principal de eTwinning es fomentar y favorecer el trabajo en colaboración entre profesores y centros escolares europeos a través de Internet. De este modo, el uso de las TIC, las propuestas de colaboración escolar mediante el intercambio pedagógico y cultural y el hecho de ofrecer a los procesos de enseñanza-aprendizaje una dimensión europea, superadora de las estrictamente locales, forman parte de las líneas de desarrollo estratégico del programa. En definitiva, el objetivo final es favorecer el aprendizaje de los alumnos a través del trabajo en colaboración utilizando un entorno virtual.

Para lograr estos objetivos, el profesorado cuenta con una plataforma virtual de trabajo multilingüe (www.etwinning.net) donde puede contactar con otros profesores, crear una red profesional de comunicación, encontrar ejemplos de actividades y proyectos, así como el marco para el desarrollo profesional y la formación.

En esta plataforma se dispone de un espacio público en el que encontramos indicaciones sobre cómo participar en eTwinning, se explican las posibilidades del programa y se ofrecen sugerencias y propuestas en forma de ejemplos de proyectos colaborativos. Para el acceso a esta parte de la plataforma no es necesario ser un usuario registrado.

En un segundo nivel de acceso encontramos el espacio privado para lo que ya se requiere estar registrado y autorizado para participar en el programa. Este espacio, conocido como eTwinning Live dispone de distintas herramientas para localizar e interactuar con otros profesores inscritos, buscar socios para futuros proyectos, oportunidades y recursos para la formación y el desarrollo profesional, herramientas de comunicación y mensajería así como para la creación de eventos por video conferencia y, sobre todo, es el espacio desde el que se accede a los proyectos que se están desarrollando o se han llevado a cabo. Dicho espacio constituye un tercer nivel de acceso, para la gestión propiamente dicha de los proyectos, el llamado TwinSpace.

Debes saber que con independencia de lo que tú mismo puedes conocer o indagar sobre cómo llevar a cabo un proyecto de este tipo, tanto el Servicio Nacional de Apoyo (SNA) como la red de embajadores eTwinning de tu Comunidad autónoma están a tu disposición para ayudarte. Para localizar a los embajadores de tu Comunidad, puedes hacerlo desde el siguiente mapa interactivo: <http://etwinning.es/mapa-de-embajadores-etwinning/?lang=es>

- Para más información sobre estos proyectos

- <http://sepie.es>
- <http://etwinning.es>
- <http://etwinning.net>
- <http://schooleducationgateway.eu>

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

3. TRABAJO POR PROYECTOS

Esta metodología implica un proceso de documentación, investigación, reflexión y elaboración de un producto final que dé respuesta a una cuestión o problema principal que el profesorado plantea a partir de un determinado escenario. Desde el punto de vista curricular debe permitir un abordaje transversal e integrado de contenidos de distintas áreas que ponga en juego el desarrollo de competencias básicas; lo que supone la implicación, desde una perspectiva colaborativa, de un equipo docente interdisciplinar.

Desde el punto de vista del diseño del proyecto parece muy interesante la propuesta de Wiggings y Mctighe (2006) sobre lo que él llama Backward Design y que establece los siguientes estadios:

1. Se identifican los resultados de aprendizaje deseados (Podemos referirnos a ellos en términos de competencias, o de productos)
2. Se determinan las evidencias de aprendizaje que pueden ser aceptables y sus correspondientes rúbricas de evaluación, es decir, qué tareas, trabajos, productos, les vamos a requerir a los alumnos para que demuestren que han alcanzado los resultados/objetivos previstos (portafolios, presentaciones, diarios de proyecto, videos, cuestionarios ...)
3. Se planifican las actividades y experiencias de aprendizaje (en forma de secuencia didáctica) que más efectivas puedan resultar.

Pero sobre todo, conviene destacar la idea de que en el trabajo por proyectos, el resultado final o producto tiene un destinatario o destinatarios reales (otros compañeros y compañeras, el profesor-a y otros profesores-as, las familias, la comunidad local, las redes sociales con sus destinatarios anónimos, ...), a los que se pretende informar, ilustrar, sugerir y también, por qué no, gustar. En este caso, el destinatario ya no es únicamente el profesor o profesora que va a evaluar el trabajo. Como decíamos antes, la cultura participativa cobra sentido y la revisión y mejora de nuestros textos y producciones comienza a ser significativa; de este modo trabajo en equipo, responsabilidades compartidas, autoevaluación, mejora y difusión de los productos forman parte del proceso educativo.

3.1. EVALUACIÓN DE PROYECTOS

La evaluación es parte esencial de cualquier proyecto y por lo tanto debe ser tenida en cuenta desde el mismo momento que decidimos poner en marcha alguno. La evaluación tiene sentido si es útil para la toma de decisiones, para la mejora del proceso y el programa; ha de poder realizarse en todo momento y en un continuo que va desde lo formativo hasta lo sumativo y final; todo ello teniendo en cuenta los destinatarios, las distintas audiencias y a sabiendas de que el principal objetivo de la mayor parte de las evaluaciones es proveer de un feedback útil a una variedad de audiencias. Aunque se trata de una referencia ciertamente antigua, Cronbach (1963) ya afirmaba que "la evaluación debe ser útil para la toma de decisiones, para mejorar el proceso y el programa"; lo cierto es que sigue estando vigente.

A menudo se asume que la evaluación se lleva a cabo hacia el final del proyecto para probar algo, pero también hemos de tener en cuenta que puede y debe ser incorporada como parte del proceso.

En este sentido, la evaluación es parte de cualquier proyecto y debe estar planteada desde el principio (kjaer y Brederveld, 2007), como ya se ha afirmado; necesaria para valorar los recursos y las necesidades, los productos, los resultados y también el impacto de un proyecto, en nuestro caso en la comunidad educativa en la que se ha desarrollado. Por otra parte, también, para documentar el desarrollo del mismo así como las lecciones aprendidas.

3.1.1. LAS AUDIENCIAS Y LOS DESTINATARIOS DE LA EVALUACIÓN

Básicamente podemos agrupar a los destinatarios o audiencias interesadas en la evaluación en tres grupos:

- Los que han participado en el desarrollo del proyecto. Los equipos del proyecto.
- Los que se han visto afectados, beneficiados con el desarrollo del proyecto. Alumnado, profesorado, familias, ...
- Los que utilizan, estudian y valoran los resultados de la evaluación. Coordinadores, equipos directivos, responsables en Comunidades autónomas, Agencias nacionales.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Teniendo en cuenta a los correspondientes destinatarios parece conveniente establecer los diferentes ámbitos que se van a evaluar y del mismo modo los instrumentos que se pueden utilizar para llevar a cabo la evaluación. Con el propósito de ayudar a tomar decisiones a este respecto, se propone el siguiente cuadro:

AUDIENCIAS/DESTINATARIOS	ÁMBITOS	INSTRUMENTOS
ALUMNADO	Proceso, productos, resultados	Portafolios, escalas cuantitativas, evaluación comunicativa, rúbricas.
PROFESORADO	Proceso, productos, resultados	Escalas cuantitativas, evaluación comunicativa, rúbricas.
COORDINADORES	<i>Input</i> , proceso, productos, resultados	Escalas cuantitativas, evaluación comunicativa, informe de evaluación, informe final del proyecto
EQUPOS DIRECTIVOS	<i>Input</i> , proceso, productos, resultados, impacto	Evaluación comunicativa
COMUNIDAD EDUCATIVA	<i>Feedback</i> sobre productos, resultados e informes de evaluación y final.	

Todo ello, considerando el alcance del proyecto que vamos a evaluar. No es lo mismo un pequeño proyecto de aula que un proyecto de cooperación de carácter internacional que implica a todo el centro educativo.

En cualquier caso, queremos centrarnos en la evaluación mediante rúbricas que puede resultar útil para evaluar los trabajos de nuestros alumnos a partir de las actividades sugeridas en esta propuesta didáctica.

3.2. LAS RÚBRICAS DE EVALUACIÓN

Una matriz de evaluación o "rúbrica" es una tabla de doble entrada donde se describen criterios y niveles de calidad de cierta tarea, objetivo, o competencia en general, de complejidad alta. Son unas guías de puntuación usadas en la evaluación del trabajo del alumnado o del propio profesorado que describen las características específicas de un producto, proyecto o tarea en varios niveles de rendimiento, con el fin de clarificar lo que se espera del trabajo del alumno, de valorar su ejecución y de facilitar retroalimentación o feedback; permiten la autoevaluación y la coevaluación.

Ofrecen una evaluación detallada de qué indicador o criterio ha superado cada alumno o alumna y en qué grado, con lo que permite ser una herramienta tanto evaluativa como de aprendizaje. Es una herramienta que permite al alumnado conocer lo que se espera de él en cada tarea actividad y en qué grado. Se adaptan muy bien al trabajo por proyectos y sobre todo hacen de la evaluación un procedimiento más transparente y participativo, más democrático.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

Ventajas de su uso para el alumnado: (Goodrich Andrade: 2000), (Martínez Rojas: 2008)

- Los alumnos tienen mucha más información que con otros instrumentos (retroalimentación).
- Fomentan el aprendizaje y la autoevaluación.
- Conocen de antemano los criterios con los que serán evaluados
- Facilitan la comprensión global del tema y la relación de las diferentes capacidades.
- Ayudan al alumnado a pensar en profundidad.
- Promueven la responsabilidad del alumnado, que en función de los criterios expuestos pueden revisar sus trabajos antes de entregarlos al profesor.

Ventajas de uso para el profesorado:

- Son fáciles de usar y de explicar a los alumnos. Incrementa la objetividad del proceso evaluador.
- Ofrecen una retroalimentación sobre la eficacia de los métodos de enseñanza que se han empleado.
- Son versátiles y se ajustan a las exigencias del proceso de evaluación por competencias.

¿Qué inconvenientes tienen las rúbricas?

- El diseño de una rúbrica supone tiempo por parte del docente y conocimiento de cómo se hace.
- Evaluar por rúbricas supone tiempo para llegar a resultados similares con otro tipo de instrumentos.
- Un mal diseño de la rúbrica puede hacer que no se identifique el criterio de evaluación con la tarea en sí o por el contrario criterios demasiado generales hace inviable su evaluación.
- Riesgo de convertir la evaluación en algo extenuante.

En definitiva, te sugerimos que siempre tengas en cuenta la finalidad de la evaluación y quién o quiénes van a ser los destinatarios de la misma, es decir las audiencias. A partir de aquí tendrás más claro qué procedimientos vas poner en marcha y también que instrumentos.

Para la evaluación de proyectos, de más o menos envergadura, nosotros te proponemos la evaluación mediante rúbricas de las que encontrarás un ejemplo en las actividades.

Para saber más:

- En esta dirección puedes encontrar una aplicación muy útil y fácil de usar para crear tus propias rúbricas:
<http://rubistar.4teachers.org/index.php?skin=es&lang=es>
- Si quieres ver un ejemplo de una rúbrica (en inglés) puedes acceder aquí :
http://rubistar.4teachers.org/index.php?screen=ShowRubric&module=Rubistar&rubric_id=82118

Luis Miguel Miñarro