



USO DE RÚBRICAS EN AMBIENTES VIRTUALES EN LA FORMACIÓN DE LICENCIADOS EN ENFERMERÍA

Anabelem Soberanes Martín¹, Aideé Peña Martín¹, José Luis Castillo Mendoza¹ y Juan Manuel Sánchez Soto¹

¹ Universidad Autónoma del Estado de México. Centro Universitario UAEM Valle de Chalco, asoberanesm@uaemex.mx

RESUMEN

Los ambientes virtuales son una modalidad de enseñanza a distancia, favorecida por el desarrollo de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), pero es necesario considerar las propuestas evaluativas que permitan el desarrollo de entornos facilitadores para el aprendizaje y construcción del conocimiento de los alumnos. Parte de ellos, son los modelos para evaluar el desempeño del estudiante y sobretodo el desarrollo de los materiales establecidos para el desarrollo de las materias.

El método empleado en esta investigación fue de corte cuantitativo, los objetos de estudio fueron 20 rúbricas empleadas en la licenciatura de enfermería en la modalidad a distancia del Centro Universitario UAEM Valle de Chalco. Las rúbricas analizadas corresponden a los primeros cinco semestres del plan de estudios, los instrumentos de recolección de información fueron la entrevista a 10 docentes diseñadores de las Guías de Estudio Independiente (GEI) que contienen rúbricas y cuestionarios (a 15 docentes asesores y a 110 alumnos), lo que contribuyó a evaluar los resultados de emplear las rúbricas y en los casos que fue necesario modificarlas para un mejor funcionamiento.

Dentro de los resultados se encontró que para el desarrollo de una rúbrica es necesario el uso adecuado del lenguaje para evitar confusiones y malos entendidos de los estudiantes, de igual manera las rúbricas determinan la eficacia mostrada por el estudiante en el desarrollo de los proyectos indicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Finalmente, las rúbricas deben convertirse en una herramienta de retroalimentación que apoye a los estudiantes y docentes en la verificación de las deficiencias y fortalezas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya sean sugerencias u observaciones para mejorar o felicitaciones, si así lo amerita la actividad desarrollada.

1. INTRODUCCIÓN

Hoy en día la educación es un aspecto importante en el desarrollo de la sociedades y como parte del plan rector para ampliar la cobertura educativa y hacer uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) es que la Universidad Autónoma del Estado de México a través del Centro Universitario UAEM Valle de Chalco inició actividades de la licenciatura de enfermería en la modalidad a distancia en 2011, para apoyar la formación de profesionales de la salud en la zona Oriente del Estado de México, se inició con la capacitación de 15 docentes mediante un diplomado en docencia y aprendizaje en ambientes virtuales, para que adquirieran o fortalecieran las competencias para el desarrollo, diseño e impartición de las materias en esta modalidad. Dado que en un entorno virtual, las habilidades de los involucrados en el proceso (docente, alumno, soporte técnico) son importantes; se debe contar con las competencias necesarias para utilizar los recursos y poder resolver una tarea o situación en contextos determinados [1][2][3]. A continuación, se



procedió a determinar la función que desempeñan los docentes: asesor o diseñador de GEI (guías de estudio independiente), dentro de las cuales se incluyen los materiales, actividades y la evaluación.

La evaluación debe ser una actividad objetiva que incorpore criterios orientadores que den sustento a los juicios de valor emitidos, tanto para quien fórmula las rúbricas como a quienes se les aplican; en el ámbito educativo estos juicios se traducen en evaluaciones que tienen impacto en el aprendizaje y la certificación de competencias. La evaluación debe ser intencionada al estar fundamentada en un modelo y método para su construcción, para ello, en este trabajo se presentan algunos elementos vinculados al proceso de evaluación y los elementos de reflexión con relación a la evaluación en ambientes virtuales de aprendizaje, específicamente al uso de las rúbricas de evaluación o matriz de valoración, identificadas como alternativa para abordar la evaluación desde la perspectiva de la enseñanza.

2. TEORÍA

La estrategia para un programa de educación a distancia, se centra en el desarrollo y aprovechamiento de las potencialidades propias y de la situación a ser enfrentada, la Universidad Autónoma del Estado de México, cuenta con la plataforma para servicios educativos denominada Seduca, en ella se encuentran los cursos, diplomados o licenciaturas a distancia. Dicha plataforma cuenta con recursos de información y comunicación para conformar una comunidad de aprendizaje, acompañado de la administración del proceso de aprendizaje, así como la interacción y evaluación que promueven, algunos de los elementos que tiene la plataforma de SEDUCA se muestran en la figura 1.

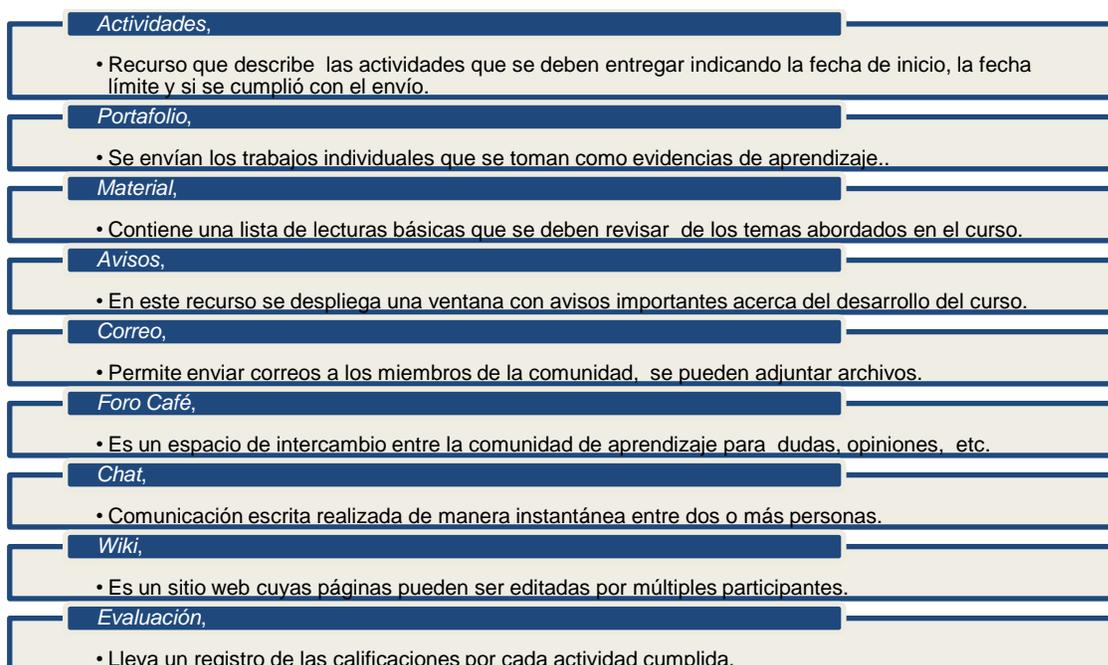


Figura 1: Proceso para la elaboración de rúbricas

Cada actividad se puede evaluar de manera cualitativa a partir del diseño de rúbricas, así los alumnos tendrán claro que se espera de ellos en cada actividad. Con la rúbrica, el tutor tiene elementos para evaluar objetivamente el desempeño de los alumnos. Para propiciar un aprendizaje



más integral es posible utilizar autoevaluaciones y coevaluaciones, con ello se puede reflexionar sobre los resultados propios y valorar lo alcanzado en relación con el trabajo colaborativo.

Las rúbricas son una estrategia de evaluación basada en el establecimiento de criterios (estándares) mediante la disposición de escalas que permiten determinar la calidad de la ejecución de los estudiantes en tareas específicas [4].

Las rúbricas están íntimamente relacionadas con la evaluación formativa, ya que busca identificar el nivel o eficacia del aprendizaje de los alumnos, mediante el desempeño mostrado en la realización de una tarea o actividad. Aunque se asemejen a las listas de cotejo, porque ambas permiten valorar el aprendizaje, los conocimientos o competencias, las rúbricas se diferencian porque permiten identificar el grado o nivel de calidad en los criterios establecidos para cumplir el objetivo de aprendizaje.

La rúbrica [5] la define como una herramienta de evaluación, que identifica ciertos criterios para un trabajo, porque le ayuda al estudiante a determinar cómo se evaluará su trabajo, además, indica algunas razones de la importancia para utilizar las rúbricas como herramientas de evaluación: a) Mejoran el desempeño del estudiante ya que propician condiciones favorables para el aprendizaje. Cuando los alumnos reciben las rúbricas de antemano, entienden cómo los evaluarán y pueden prepararse por consiguiente, ya que tienen pautas explícitas con respecto a las expectativas del docente. b) Para la autoevaluación de los estudiantes, mejoran considerablemente su capacidad de localizar problemas en su propio trabajo y desarrollar estrategias para resolver esas dificultades por sí mismos. c) Cuando los docentes evalúan los trabajos, proyectos, intervenciones, etc., saben con claridad qué determina la calidad de dichos productos. La mayoría de los docentes que utilizan estas técnicas encuentran que la evaluación se convierte en un proceso más objetivo y que les permite brindar retroalimentación más precisa al estudiante entorno a los aspectos en los que debe mejorar.

Para el diseño de rúbricas es necesario definir las características que faciliten evaluar la calidad de un producto de aprendizaje, identificando los rasgos y componentes que deben estar presentes para indicar el nivel alcanzado en el aprendizaje del alumno [6]. Las características principales de las rúbricas o matriz de valoración son: que se explicitan criterios de evaluación, se describen niveles de logro del desempeño y orientan al brindar información sintetizada.

Existen diversas formas para elaborar una rúbrica es recomendable seguir algunos pasos básicos para su construcción, el proceso para su elaboración es: 1) Analizar detalladamente el contenido o unidad que se va a estudiar, 2) Establecer con claridad: Objetivo, desempeño, comportamiento esperado, competencia o actividad sustantivas, terminar cuáles se van a evaluar. 3) Describir claramente los criterios de desempeño específicos que son necesarios para el logro de los aprendizajes. 4) Asignar un valor cualitativo o cuantitativo de acuerdo al nivel de ejecución. Cada nivel debe tener descrito los comportamientos o ejecuciones esperadas por los estudiantes. Y 5) Diseñar una escala de calidad para evaluarlas.

En general, las rúbricas especifican el nivel de desarrollo esperado para obtener diferentes niveles de calidad. Estos pueden estar expresados en términos de una escala: Excelente, bueno, necesita mejorar, etc. o en términos numéricos: 4, 3, 2, 1.

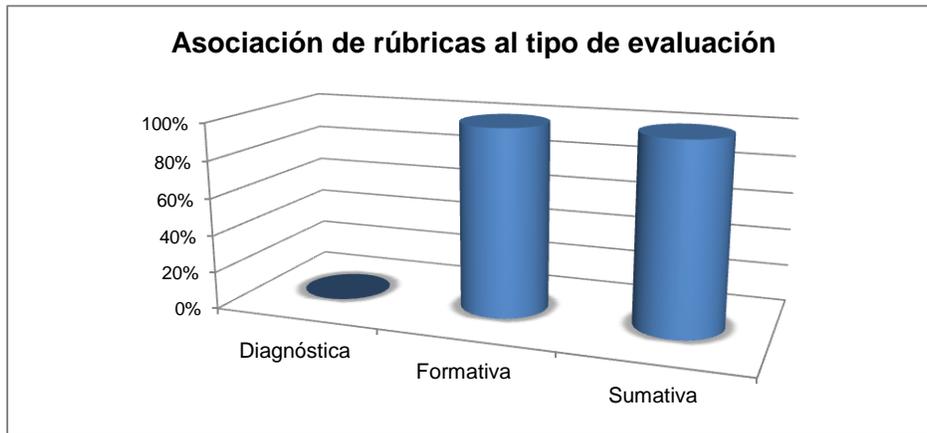
3. METODOLOGÍA

El método empleado en esta investigación fue de corte cuantitativo, los objetos de estudio fueron 20 rúbricas empleadas en la licenciatura de enfermería en la modalidad a distancia del Centro Universitario UAEM Valle de Chalco. Las rúbricas analizadas corresponden a los primeros cinco semestres del plan de estudios, a inicios del año 2013, [7] realizaron un análisis de las rúbricas mencionadas a partir de los resultados se hizo la retroalimentación a los diseñadores de las GEI's



y se volvieron a emplearon instrumentos de recolección de información, la entrevista a 10 docentes diseñadores de las Guías de Estudio Independiente (GEI) que contienen rúbricas y cuestionarios, además 15 docentes asesores y 110 alumnos, lo que contribuyó a evaluar los resultados de emplear las rúbricas. A continuación se presentan algunos de los resultados relacionados con las rúbricas en relación a la opinión de los alumnos, docentes y diseñadores.

Las principales dificultades para el cumplimiento de las tareas con base en las rúbricas, las cuales fueron expresadas por alumnos en el cuestionario mencionado, como se puede observar se encontró que para el desarrollo de una rúbrica es necesario el uso adecuado del lenguaje para evitar confusiones y malos entendidos de los estudiantes dado que al menos el 10% de ellas por no tenerlo claro no lograron los resultados esperados. Otra dificultad es la escasas de información que proporcionan los tutores y en seguida la plataforma, los problemas de la plataforma como acceso. Al aplicarles las entrevistas a los diseñadores, el 98% manifiesta que las rúbricas están estrechamente vinculadas con el proceso de evaluación del desempeño. Solo el 2% indico que se relacionaba con la evaluación sumativa, como se muestra en la gráfica 1. Con lo cual se puede ratificar que los diseñadores tienen claramente identificada la función de las rúbricas, porque saben en que momento se utilizan, con ello los asesores pueden analizar de manera adecuada los conocimientos adquiridos durante todo el periodo que se evalúa, que sea continua y no sumativa.



Gráfica 1: Asociación de rúbricas al tipo de evaluación

En relación a la eficacia manifestada por los alumnos indican que el 100% de las rúbricas determinan la eficacia mostrada por el estudiante en el desarrollo de los proyectos indicados en el proceso de enseñanza–aprendizaje, también se en los instrumentos se manifiesta que una de las actividades que se consideran motivadoras para los estudiantes en un escenario virtual es la respuesta a las dudas y cuestiones de los alumnos lo antes posible, el retraso en la recepción y envío puede hacer que algún mensaje importante no cumpla su función comunicativa a tiempo, el plazo máximo de respuesta no debería sobrepasar 24 horas.

4. CONCLUSIONES

Dentro de los resultados se encontró que para el desarrollo de una rúbrica es necesario el uso adecuado del lenguaje para evitar confusiones y malos entendidos de los estudiantes, de igual manera las rúbricas determinan la eficacia mostrada por el estudiante en el desarrollo de los proyectos indicados en el proceso de enseñanza–aprendizaje. Además, las rúbricas deben de convertirse en una herramienta de retroalimentación que apoye a los estudiantes y docentes en la



verificación de las deficiencias y fortalezas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya sean sugerencias u observaciones para mejorar o felicitaciones, si así lo amerita la actividad desarrollada. Finalmente, la evaluación es la ocasión para continuar aprendiendo con la retroalimentación del tutor. El empleo de esta herramienta de evaluación tiene ventajas tanto para el docente como para el estudiante, para el primero: orienta la toma de decisiones, promueve expectativas de aprendizaje, posibilita determinar de manera específica los criterios con los cuales va a valorar y documentar el progreso del estudiante, permite describir cualitativamente los distintos niveles de logro de las competencia deseables en el estudiante, provee información de retorno sobre la efectividad del proceso de enseñanza- aprendizaje utilizado y ayuda a mantener el logro de los objetivos de aprendizaje. Para el estudiante: reduce la percepción de subjetividad en la evaluación, permite realizar autoevaluación de su trabajo antes de enviarlo al docente y posibilita el conocimiento previo de los criterios con que será evaluado.

BIBLIOGRAFÍA

1. J. Bravo, "Planificación del Diseño en entornos de simulación para el aprendizaje a Distancia". 2000. Consultado el 18 de diciembre de 2009, Recuperado de <http://books.google.com.mx/books?id=85SZ7BPYU2sC&printsec=frontcover&dq=simulacion&lr=#v=onepage&q=simulacion&f=true>
2. A. Arleco, "La educación a distancia vs. La educación presencial tradicional". Publicado el 26 de Noviembre de 2008. Consultado el 22 de enero de 2012. Recuperado de: <http://www.eliceo.com/opinion/la-educacion-a-distancia-vs-la-educacion-presencial-tradicional.html> Material del Diplomado Docencia y Aprendizaje en Ambientes Virtuales. UAEMEX, 2009.
3. J. Salinas, "Nuevos ambientes de aprendizaje para una sociedad de la información", en *Revista Pensamiento Educativo*, 20, 1997, pp. 81-104
4. L. Vera, "La rúbrica y la lista de cotejo". 2008. Consultado el 7 de diciembre de 2010. Recuperado de <http://www.tecnoedu.net/lecturas/materiales/lectura10.pdf>
5. H. Goodrich, "Using Rubrics to Promote Thinking and Learning"; "Educational Leadership". Vol. 57, 5, 2000. United States.
6. L. Villalustre, y M. E. del Moral, "E-portafolios y rúbricas de evaluación en ruralnet". Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 37, 2010, 93-105. Consultado el 4 de junio de 2011. Recuperado de <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n37/8.pdf>
7. A. Soberanes, J.L. Castillo, A. Peña. "Rúbricas en ambientes virtuales en el Centro Universitario UAEM Valle de Chalco". Revista Electrónica de Investigación en Educación Superior. Vol. 1, Núm. 1, 2013