

Capítulo 28. La importancia de la Evaluación Formativa y Compartida en Escenarios de Juegos Corporales: una experiencia de buena práctica entre universidad y otros contextos educativos

The importance of formative and shared assessment in body play scenarios: an experience of good practice and other educational environments

Carolina Nieva Boza (1)

Lurdes Martínez-Mínguez (1)

(1) Facultad de Ciencias de la Educación (Universidad Autónoma de Barcelona),
Barcelona

Resumen

La experiencia se realiza en la asignatura de “Juego y Movimiento en Educación Infantil”, del Grado en Educación Infantil de la Universitat Autònoma de Barcelona. En esta buena práctica, se crean 7 grupos de estudiantes y cada uno de ellos se especializa en una tipología de juego corporal. Cada grupo debe diseñar y llevar a la práctica un escenario de juego específico con sus compañeros de la Facultad. Posteriormente, se implementan estos juegos corporales a participantes de 2 contextos distintos: 1 clase de niños de 4 años y 1 grupo de estudiantes del Grado Superior en Educación Infantil. Estos participantes vienen al gimnasio de nuestra Facultad a jugar en días distintos. En conclusión, se percibe una experiencia positiva y reflexiva por los distintos agentes, donde el proceso de evaluación formativa y compartida es un pilar clave para que el estudiante adquiera protagonismo en su propio proceso de aprendizaje.

Palabras clave

Evaluación compartida y formativa; formación inicial; contextos educativos; juego corporal.

Abstract

The experience is carried out in the subject “Play and Movement in Early Childhood Education”, of Early Childhood Education Degree at Autonomous University of Barcelona. In this good practice, 7 groups of students have to specialize in a specific typology of body play. Each group must design and implement a specific game scenario with their colleagues from the Faculty. Subsequently, these body plays are implemented to participants from 2 different environments: 1 group of 4-year-old children and 1 group of students from Early Childhood Higher Education. These participants visit our Faculty’s gym to play on different days. In conclusion, the different agents perceive as a positive and reflective experience, where the formative and shared assessment process is a key pillar for the student to acquire prominence in their own learning process.

Key words

Formative and shared assessment; initial training; educational environments; body play.

1. Introducción

Dentro de la formación inicial, el profesorado es un pilar clave para la mejora de los procesos de enseñanza y aprendizaje impartidos en las asignaturas; es por ello que debe velar por el desarrollo de metodologías participativas y activas, donde la evaluación también tenga un papel clave en la adquisición de aprendizajes competenciales (Cañadas et al. 2018).

La creación de propuestas educativas que conecten la teoría con la práctica permite aumentar la motivación e interés del alumnado ya que perciben que es un aprendizaje más significativo para su formación como docentes, siendo una vivencia que pueden transferir a un futuro profesional cercano (Pascual-Arias et al. 2019).

Además, la realización de un proceso de evaluación formativa y compartida (EFyC) con metodologías activas, que conecten con otros contextos educativos, hacen posibles aprendizajes más auténticos (Martínez-Mínguez & Flores, 2014) favoreciendo que el estudiante sea más consciente de la adquisición de conocimientos. Dicha EFyC es

entendida como un proceso de retroalimentación de los distintos agentes educativos (Gutiérrez et al. 2018), donde se prioriza el recorrido que realiza el estudiante, por encima de una nota numérica (López-Pastor & Sicilia, 2017). A partir de la descripción de estos conceptos teóricos, se presenta la finalidad de la experiencia que es la de demostrar las competencias profesionales del docente en educación infantil, a través de la práctica de diferentes tipologías de juego corporal, en un contexto real.

2. Definición del contexto

Esta experiencia se realiza en la asignatura de “Juego y Movimiento en Educación Infantil” en el Grado de Educación Infantil (GEI) de la Universitat Autònoma de Barcelona (UAB). Es una optativa del 4º curso del GEI, de 6 créditos ECTS, y se está llevando a cabo en este 2º semestre (curso 2023-24).

Esta asignatura tiene dos grupos de 35 estudiantes, uno de mañana y otro de tarde. El objetivo principal es conocer diversas formas de juego corporal de 0 a 8 años, así como las necesidades de movimientos que se desencadenan en la primera infancia.

En esta comunicación se presenta una actividad de aprendizaje donde el alumnado universitario se organiza en 7 grupos de trabajo, y cada grupo se convierte en experto de una de las siguientes tipologías de juego corporal: sensorial, pre-simbólico, sensoriomotor, simbólico, oposición, reglas, y precisión y construcción. Durante la asignatura, los 7 grupos deben diseñar una sesión de escenario de juego e implantarla con los compañeros de su curso.

Desde hace dos cursos, el grupo de estudiantes de mañana invita a niños, de 4 años, de una escuela cercana al gimnasio de la Facultad de Ciencias de la Educación. En esta sesión con niños los estudiantes se encargan de preparar distintos escenarios de juego corporal y acompañarlos en su juego libre y espontáneo. Esta práctica se imparte en horario real de la asignatura, coincidiendo con el de la escuela. El grupo de tarde no puede hacerlo porque en su horario las escuelas ya están cerradas.

Este curso académico, el grupo de mañana continúa diseñando y preparando una sesión para los niños de esa escuela, y el de tarde, por primera vez, presenta sus escenarios de juego corporal a un grupo de estudiantes del Grado Superior en Educación Infantil (GSEI) de un instituto cercano, que están cursando la asignatura “Desarrollo Cognitivo y Motriz”, donde también están trabajando el concepto de juego corporal en la primera infancia.

3. Explicación del sistema de Evaluación Formativa y Compartida

Es una asignatura que, desde el primer día de clase, el profesorado presenta un proceso de evaluación formativa y compartida en las distintas actividades de aprendizaje. Concretamente, esta asignatura tiene 4 actividades de aprendizaje donde se exponen al inicio del semestre tanto las directrices de cada una de ellas como su instrumento de evaluación. La experiencia protagonista de esta comunicación es la actividad sobre el “diseño y programación de un escenario de juego corporal”.

Tabla 13.

Tabla resumen de las actividades de evaluación y la calificación de la asignatura en la que se ha puesto en práctica

Actividades de aprendizaje	Instrumento	Porcentaje en la calificación
Diseño y programación de un escenario de juego corporal	Rúbrica de la plantilla del escenario de juego corporal	25%
Artículo de divulgación sobre el juego y movimiento	Rúbrica del artículo de divulgación	40%
Trabajo reflexivo “el arte de acompañar el juego corporal de los niños y niñas”	Rúbrica del trabajo reflexivo sobre el juego corporal	30%
Autoevaluación	Informe de autoevaluación	5%

Elaboración propia

Durante la asignatura se destinan 7 sesiones para que cada grupo presente su escenario de juego a sus compañeros. En estas sesiones, un grupo diseña e implanta su juego corporal, 5 grupos participan y 1 grupo observa. Una vez finaliza la sesión práctica se realiza un feedback entre el grupo-clase y la profesora. Es un feedback enriquecedor ya que se analiza la tipología de juegos observados, las relaciones entre ellos, el material utilizado, el acompañamiento del grupo, etc. Además, el grupo que expone debe haber presentado previamente su diseño del escenario de juego, donde se utiliza una misma rúbrica para que se autoevalúen y se heteroevalúe el proceso realizado.

En relación al grupo de mañana, el horario de la asignatura es de 8h a 10:30h. Durante la asignatura los niños vienen dos días al gimnasio, uno en el mes de abril (se presentan los 3 primeros juegos ya trabajados) y otro en junio (se implementan los otros 4 juegos). En estos dos días el horario se distribuye de la siguiente forma: de 8h a 9h, los estudiantes preparan la sesión de juegos corporales; de 9h a 10h, los niños vienen y juegan; de 10h a 10:30h, marchan los niños y el grupo de estudiantes realiza un feedback sobre la

experiencia que han vivido con sus compañeros y la profesora. Durante estas dos sesiones, hay unos grupos de estudiantes que presentan su escenario de juego y otros que solo observan.

En relación con el grupo de la tarde, el horario es de 18:30h a 21h, y los estudiantes de GSEI solo vendrán una sesión en el mes de mayo. Esa tarde se distribuirá de la siguiente forma: 18:30h a 19:30h, los estudiantes preparan la sesión utilizando dos gimnasios de la Facultad para poder exponer contenidos de los 7 juegos; de 19:30h a 20:30h, los estudiantes de GSEI participan en las propuestas de juego, acompañados por los universitarios que las han diseñado; de 20:30h a 21h se realiza un feedback conjunto por los estudiantes del GSEI i del GEI compartiendo las experiencias vividas.

3.1. Requisitos mínimos para llevar a cabo la experiencia

Es necesario crear 7 grupos de estudiantes con un número de participantes similar y cada grupo debe encargarse de una tipología de juego diferente para que puedan ser los expertos de un contenido específico de la asignatura.

Al inicio de la asignatura, cada grupo debe firmar un compromiso de trabajo, responsabilizándose de las distintas tareas que deben llevar a cabo en la creación de un escenario de juego.

Deben realizar, como mínimo, una tutoría con la profesora donde el grupo debe venir con una propuesta de diseño de escenario de juego ya pensada.

3.2. Aspectos a tener en cuenta para su aplicación

Antes de que les visiten los niños de la escuela o los estudiantes del GSEI, los grupos de expertos de tipologías de juego deben haber realizado un trabajo previo de diseño de un escenario de juego (donde deben haber hecho su autoevaluación); también deben haber implantado la propuesta de juego a sus compañeros de la asignatura en el gimnasio, recibiendo un feedback para conocer qué aspectos han sido acertados y qué aspectos se podrían mejorar.

Referente al grupo de mañana, es necesario tener un centro educativo cercano a la Facultad para que puedan visitar los maestros y niños el gimnasio en horario lectivo, y que el horario coincida con la asignatura, para facilitar la organización de la colaboración entre universidad y escuela.

Referente al grupo de tarde, es necesario que los estudiantes del GSEI tengan facilidades para acceder a la Facultad y que el horario de la asignatura coincida con el del GSEI, para facilitar esta colaboración.

3.3. Posibles elementos transferibles a otras experiencias

A lo largo de la formación inicial del profesorado es enriquecedor conectar el contexto académico con otros centros vinculados a su futuro ámbito laboral; por lo tanto, unir asignaturas del GEI con una escuela o con estudiantes del GSEI permite ir más allá de una simple programación didáctica sobre un contexto ficticio. En el caso del grupo de mañana, los 7 grupos deben ajustar sus aspectos organizativos y su propuesta a las necesidades psicoevolutivas y de movimiento de niños de 4 años, siendo una situación educativa más motivadora y que les aporta una experiencia significativa y transferible para un futuro profesional cercano.

En relación al grupo de tarde, los estudiantes universitarios van a tener que compartir con otros estudiantes su conocimiento adquirido en estas 7 tipologías de juego, por lo tanto, van a tener que implicarse en un mayor grado para que puedan entender el porqué de sus propuestas y también conocer cómo desde el GSEI se presentan estas tipologías de juego corporal.

En los dos grupos de “Juego y Movimiento en Educación Infantil” tiene un papel fundamental la evaluación formativa y compartida, ya que permite al estudiantado tener un papel activo en todo momento, a la vez que reciben un acompañamiento por parte del profesorado, tanto a la hora de planificar su escenario de juego, como para elaborar la propuesta práctica a sus compañeros y posteriormente a otro contexto educativo. Además, durante este proceso de aprendizaje van a ser conscientes de qué aspectos competenciales necesitan mejorar y cuáles ya tienen adquirido un buen nivel competencial.

4. Resultados y valoración de la experiencia

Es una experiencia valorada positivamente ya que permite al alumnado diseñar un escenario de juego corporal en grupo, y a la vez conocer otros 6 tipos de juego, tanto de forma teórica como práctica. Por lo tanto, se convierten en expertos de un contenido específico que posteriormente deben aplicarlo en una sesión práctica a sus compañeros de asignatura; además, después de esta práctica reciben un feedback sobre su propuesta, siendo más conscientes de los aspectos competenciales que deben mejorar y de sus aciertos. Por último, el hecho de poder implantar otra sesión sobre su escenario de juego

a unos niños o a otro colectivo de estudiantes, permite que sea una vivencia innovadora, al poder acercar y ajustar su conocimiento adquirido a otros participantes de contextos educativos distintos. Además, es una vivencia que fomenta la reflexión sobre la propia práctica de una forma más completa, percibiéndose los errores como una forma de aprendizaje y un medio para mejorar sus competencias profesionales. También, al ser sesiones de 2h y media, permite que se pueda realizar esta reflexión y valoración de una forma más detallada y exhaustiva el mismo día de la experiencia.

Paralelamente, se considera que es una experiencia efectiva ya que está acompañada de un proceso de aprendizaje significativo y una evaluación formativa y compartida, permitiendo una mayor consolidación de los contenidos presentados en la asignatura y su objetivo principal. Esta asignatura optativa continúa complementando otros contenidos teórico-prácticos de la educación corporal y psicomotriz ofrecidos a lo largo del GEI, percibiendo una unión y conexión entre ellos.

También se considera una experiencia sostenible al utilizarse procesos de autoevaluación, evaluación entre iguales y heteroevaluación, que permiten una mayor concienciación de cuáles son sus aspectos claves y qué otros deben mejorarse.

Después de la evaluación realizada entre los responsables de los agentes externos y el profesorado de la asignatura se considera que sería muy aconsejable replicarla en otras asignaturas de formación inicial del profesorado. Para ello se trataría de ajustarse a las necesidades de los agentes externos a través de algunos contenidos específicos de otras áreas, desde una mirada competencial y significativa.

Como aspectos positivos de esta experiencia, en este tercer curso se ha conseguido realizar una vivencia similar con el grupo de estudiantes de tarde ya que deben de implantar su propuesta de escenario de juego a un colectivo de participantes diferentes de lo habitual y cercanos a su futuro profesional laboral. Este aspecto fue uno de los resultados a mejorar que se valoró el curso pasado. Y a pesar de todavía no haber realizado esta sesión conjunta con el GSEI, el proceso que están viviendo los estudiantes ya está siendo enriquecedor debido a que se percibe un mayor compromiso e implicación, por parte de los grupos, en sus propuestas de escenarios de juegos corporales.

Por otro lado, otro aspecto que se ha conseguido mejorar, referente al curso pasado, es aumentar el número de sesiones de los niños de la escuela. El año pasado vinieron a jugar 50 niños en las dos sesiones prácticas (en cada sesión vino un grupo-clase) y este año

serán 100 niños (en cada sesión vienen 2 grupos-clase); este incremento de participación era una petición de la escuela y la 1^a sesión que hemos realizado en el mes de abril ha sido un éxito, donde se han organizado los 2 grupos de niños en los 2 gimnasios de la Facultad, de forma simultánea.

5. Conclusiones

Este es el tercer año que en la asignatura de “Juego y Movimiento en Educación infantil” se imparte la colaboración con la escuela infantil y la valoración de la experiencia continúa siendo positiva. Es cierto que todavía no ha finalizado el semestre y por lo tanto sólo se ha vivenciado una 1^a sesión con niños, pero los protagonistas que participan ya han mostrado una buena percepción de esta práctica.

El alumnado universitario considera beneficioso que sea un trabajo grupal ya que pueden compartir y ayudarse entre ellos para realizar tanto el diseño de la propuesta como la puesta en práctica de estas 2 sesiones que realizan (una adaptada a sus compañeros y otra a niños de 4 años). El hecho de ser un proceso evaluativo formativo y compartido ahonda en conocer sus limitaciones o debilidades y poder mejorarlas con la ayuda de la profesora y sus compañeros. Además, es una gran oportunidad que tienen el poder presentar sus propuestas de juego corporal a niños de esta escuela cercana, enriqueciendo su conocimiento teórico-práctico sobre las características psicoevolutivas de niños de 4 años.

En relación a los niños, se percibe que se divierten y disfrutan mucho de la sesión organizada en la Facultad ya que se encuentran con propuestas distintas a las de su día a día y los estudiantes los acompañan de una forma respetuosa y ajustada. Las maestras que acompañan a estos niños valoran positivamente el diálogo que se genera entre ellas, los estudiantes y la profesora ya que se reflexiona sobre unos escenarios de juego corporales diferentes a los que ellas programan en la escuela y además consideran que están bien organizados.

En relación con la experiencia con estudiantes del GSEI, todavía no se ha llevado a cabo, pero en el proceso previo, que están realizando actualmente los 7 grupos de la tarde, se percibe una sensación de reto, motivación e implicación, para diseñar y crear propuestas de juegos corporales que serán compartidas y reflexionadas con otro colectivo de estudiantes cercano al de la universidad.

Referente al profesorado de la asignatura valora positivamente esta experiencia ya que se crean nuevos escenarios educativos cercanos a su futuro profesional, mejorándose las competencias profesionales del futuro maestro. Por otro lado, considera que el papel de la evaluación formativa y compartida es clave para poder llevar esta experiencia a la práctica, donde el estudiante es el protagonista de su propio proceso de aprendizaje.

Como posibles líneas futuras de trabajo, se busca consolidar las conexiones con los agentes externos actuales y ampliar a otros distintos. Además, difundir esta experiencia y sus resultados a otro profesorado de la formación inicial del docente para que conozcan la importancia de acercar entornos escolares a las actividades que se realizan en las distintas asignaturas del grado.

Referencias bibliográficas

- Cañadas, L., Santos-Pastor, M. L., & Castejón, F. J. (2018). Evaluación en la formación inicial: ¿Avance o retroceso? *Bordón. Revista de Pedagogía*, 70(4), 9-22. <https://doi.org/10.13042/Bordon.2018.64434>
- Gutiérrez, C., Hortigüela, D., Peral, Z., & Pérez-Pueyo, A. (2018). Percepciones de alumnos del grado en maestro en educación primaria con mención en educación física sobre la adquisición de competencias. *Estudios Pedagógicos*, 44(2), 223-239. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052018000200223>
- López-Pastor, V., & Sicilia-Camacho, A. (2017). Formative and shared assessment in higher education. Lessons learned and challenges for the future. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 42(1), 77-97. <https://doi.org/10.1080/02602938.2015.1083535>
- Martínez-Mínguez, L., & Flores, G. (2014). Profesorado y egresados ante los sistemas de evaluación del alumnado en la formación inicial del maestro de educación infantil. RIDU, 8(1), 29-50. <http://hdl.handle.net/10757/344235>
- Pascual-Arias, C., López-Pastor, V. M., & Hamodi Galán, C. (2019). Proyecto de Innovación Docente: La Evaluación Formativa y Compartida en Educación. Resultados de Transferencia de Conocimiento entre Universidad y Escuela. *Revista Iberoamericana De Evaluación Educativa*, 12(1). <https://doi.org/10.15366/riee2019.12.1.002>