



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ.

TITULO: La devolución como estrategia formativa de evaluación en los procesos de enseñanza

AUTOR: Maribel Ramírez García, Raúl Bárcenas Ramírez

FECHA: 09/04/2024

PALABRAS CLAVE: Aprendizaje, Estrategias de enseñanza, Evaluación formativa.

La devolución como estrategia formativa de evaluación en los procesos de enseñanza

Maribel Ramírez García
Escuela Normal Rural Justo Sierra Méndez
maribel.ramirez.mcf2021@enrjism.edu.mx

Raúl Bárcenas Ramírez
Escuela Normal Rural Justo Sierra Méndez
raul.barcenas@iea.edu.mx

Área temática: Procesos de formación.

Línea temática: Las metodologías y los dispositivos de formación: tecnología de la información y comunicación, prácticas profesionales, prácticas docentes, tutorías, investigación-acción y narrativas, entre otros.

Tipo de ponencia que presenta: Reporte parcial o final de investigación ()
Aportaciones teóricas () Intervenciones educativas (X)

Resumen

Dentro de la práctica docente, el profesorado implementa una variedad de estrategias que se creen llevarán a realizar una evaluación formativa, la cual sea certera de los avances que los alumnos tienen en sus aprendizajes, sin embargo, gran parte de la práctica carece de una reflexión y análisis adecuada que permita emitir juicios pertinentes e idóneos para llegar a la evaluación, no sólo cuantitativa, sino principalmente cualitativa desde lo formativo. En este sentido el objetivo de la investigación fue implementar la devolución como estrategia de evaluación formativa para mejorar las prácticas de enseñanza y aprendizajes de los alumnos que cursan el primer ciclo de educación primaria dentro de la asignatura de matemáticas. Para ello se consideró el diseño metodológico de la investigación-acción acción a partir del enfoque de Kemmis (1998), lo cual favoreció el diseño de acciones que permitieran una reflexión constante y dieran resultados tangibles de los procesos sistemáticos que como docente se deberían realizar para llegar a generar una devolución certera con los alumnos a partir de considerar la sistematicidad que requiere la evaluación formativa. El empleo de la rúbrica, el uso constante del cuestionamiento y la implementación del juego lúdico fueron conjugados para realizar las devoluciones desde una perspectiva de la evaluación formativa, las cuales favorecieron la toma de conciencia en el alumno de su aprendizaje y en el docente promovió el ejercicio reflexivo para la mejora constante de la práctica.

Palabras clave: Aprendizaje, estrategias de enseñanza, evaluación formativa.

Introducción

La educación demanda a maestros más preparados, los cuales generen situaciones de aprendizajes que permitan integrar nuevos conocimientos, dispuestos a acompañar a sus alumnos durante el tiempo necesario en su formación. La educación es un sistema articulado que da un seguimiento a cada parte que la constituye, las interacciones que se dan en una clase unidos a los contenidos curriculares hacia el aprendizaje, deben estar destinadas a la construcción de significados dirigidos hacia los alumnos mediante constantes momentos de la evaluación, y es ahí donde el desarrollo de mi práctica carecía, en el sentido de que los procesos utilizados no cumplían los requerimientos asertivos y sistematizados para el logro de las devoluciones, que como maestra debía lograr obtener, pues pese a que se trabajaban las puestas en común, las autoevaluaciones, coevaluaciones y el constante cuestionamiento, así como el uso de diversos instrumentos para llevar un registro, al final del día los alumnos no lograban ser autónomos en los procesos de aprendizaje, esta situación generó una incógnita ¿Cómo implementar la devolución como estrategia de evaluación formativa para mejorar las prácticas de enseñanza y los aprendizajes de los alumnos dentro de la asignatura de las matemáticas?, al reflexionar sobre los juicios que se hacen acerca del aprendizaje y al reconocer que las principales formas de medición utilizadas era la asignación de puntuaciones y el uso de simbologías como “excelente”, “muy bien”, “bien”, “mal”, entre otras, es que surgió la inquietud de realizar una intervención docente y encontrar las respuestas a la pregunta planteada. En este sentido, el objetivo es implementar la devolución como estrategia de evaluación formativa para mejorar las prácticas de enseñanza y aprendizajes de los alumnos que cursan el primer ciclo de educación primaria dentro de la asignatura de matemáticas.

Se reconoce que la evaluación constituye uno de los pilares de la educación, en la que se toma en cuenta los procesos de aprendizajes, con base en lo anterior, el trabajo se enfocó en lograr desarrollar estrategias destinadas a que los alumnos desarrollaran su capacidad por aprender a partir de las devoluciones realizadas durante la enseñanza de las matemáticas, las cuales fueran apoyadas con instrumentos evaluativos y estrategias lúdicas que sirvieran de apoyo para la reflexión generando mejores aprendizajes en ellos, a partir de tres acciones con sus respectivas actividades cada una dentro de un plan de acción.

Para fundamentar la investigación se caracterizó en un primer momento lo que es la evaluación formativa, la cual según los autores Sánchez y Martínez (2010), es una práctica y recurso que proporciona información de los aprendizajes adquiridos por los alumnos, la cual permite, mediante la evaluación formativa, el realizar situaciones que se deriven de las devoluciones y precisar en el momento adecuado que conlleve a dar juicios certeros y justos donde se logre la reflexión de los alumnos y docentes.

Por su parte Wiggins (1998) citado por Ravela, Picaroni y Loureiro (2007), dice que la devolución, es una estrategia de evaluación formativa que permite al alumno comprender por qué su trabajo es adecuado o por qué una parte de su trabajo es incorrecto; es donde el docente entrega a los alumnos de varias formas información que le permita comprender sus avances y lo que aún no han logrado alcanzar con base en lo esperado y cómo fue su desempeño ante la tarea a realizar.

De acuerdo con Wiggins (1998) señala que la devolución es la información que el docente le transmite a los alumnos por diferentes vías, debe ser frecuente durante el desarrollo de las actividades de evaluación no solamente al final o después de las mismas, ofreciendo ejemplos que los ayuden a sacar sus conclusiones sobre su desempeño que van alcanzando en base a los aprendizajes esperados por lo tanto el haber trabajado con cuestionamientos a los alumnos fueron una vía más de apoyo para lograr que los alumnos asimilaran sus aprendizajes y con ello realizar las devoluciones pertinentes en el momento oportuno.

Asimismo, Wiggins (1998), menciona que la rúbrica viene de ruber, palabra del latín que significa rojo. En los tiempos medievales, era un conjunto de instrucciones o un comentario adjunto a una ley o a un texto litúrgico, que normalmente era escrito en rojo. Por lo que, el término “rúbrica” llegó a significar algo derivado de una autoridad que instruye a la gente.

En un primer momento, resultó indispensable entrar en constante comunicación entre la evaluación formativa y las devoluciones, lo cual permitió reconocer a las rúbricas, como el instrumento oportuno. En este sentido, la rúbrica se comenzó a trabajar en las clases de matemáticas desde tres momentos. El primero momento fue a partir de utilizar la plataforma de Classroom, en donde se mostraba la rúbrica con la finalidad de que los alumnos la leyeran y tuvieran conocimiento del avance que estaban presentando. En segundo momento dentro de las sesiones de Meet, en la cual se le presentaba la rúbrica al inicio de cada trayecto de matemáticas y se abría un espacio de diálogo para llegar a comprenderla y reconocer lo que se tenía que aprender y lograr alcanzar al final del trayecto. Finalmente, el tercer momento, el cual se realizó durante las sesiones, pues se tenía presente la rúbrica, ya que se les recordaba los rasgos de la rúbrica con la que se estaba trabajando, con la finalidad de que los alumnos redirigieran su aprendizaje durante las sesiones de Meet.

Se contempló que para lograr incorporar las estrategias de evaluación formativa como menciona Casanova (1997), que también es preciso considerar la planificación, así como el contexto de la enseñanza y las características de los estudiantes y tener en mente sobre el momento más apropiado de la clase para usar alguna estrategia identificando la más apropiada y realizar la descripción de cómo se desarrollará y por qué usarla, lo cual tuvo siempre presente al realizar el diseño de esta actividad.

Tal como lo menciona Ravela, Picaroni y Loureiro (2017), el reconocer la importancia de que como docentes debemos planificar las preguntas que permita verificar quiénes de los alumnos están comprendiendo y lo que están comprendiendo, para ellos, la evaluación formativa es un componente central, por lo que crear las preguntas adecuadas permitirá al docente explorar de manera continua qué es lo que los alumnos están comprendiendo y establecer la relación docente- alumno, alumno-alumno, permitiendo establecer las devoluciones correspondientes en los momentos en los que se requiere durante el proceso del aprendizaje.

Finalmente, se contempló la importancia del uso del juego, didáctico a partir de lo que menciona el libro para el maestro de la asignatura de matemáticas de SEP (2017), al considerar que el papel del juego en el aprendizaje es esencial en los primeros años escolares, pues mediante éste es la forma adecuada de interactuar con el entorno en el que se encuentra el alumno propiciando un ambiente en el que los alumnos disfruten de las matemáticas y por consiguiente adquieran su aprendizaje.

Asimismo, como lo dice Gallardo (2008), el juego aporta al desarrollo físico, motriz, cognitivo, afectivo, social, emocional y moral del niño, es decir, a su desarrollo integral. Por lo que resulta necesario incluirlo y trabajarlo en cada momento de la vida de los alumnos, en el sentido de que contribuye a que el alumno establezca relaciones y habilite sus capacidades, así como destrezas; y más aún sus competencias, siendo esencial para el apoyo del aprendizaje del alumno. Por tanto, el juego fue considerado como instrumento mediador entre el aprendizaje y la devolución, y con ello propiciar que los conocimientos fueran apropiados de una manera más dinámica.

Metodología

Para la realización del trabajo de investigación, se acudió a los fundamentos de la investigación-acción desde el modelo de Kemmis y McTaggart (1998), en el sentido de reconocer los procesos de autorreflexionar el por qué, qué, cómo, con qué y con quiénes del proceso de transformación de la propia práctica en cuanto a implementar la devolución como estrategia de evaluación formativa en la enseñanza de las matemáticas.

El proceso de investigación consideró cuatro fases: planeación, acción, observación y reflexión, siendo un ciclo en espiral que permitió transformar la propia práctica educativa logrando instaurar un ciclo reflexivo.

En un primer momento, fue necesario realizar un análisis de la propia práctica docente a partir de constitutivos que fueron la guía para la reflexión, lo cual dio pie a la redacción de una problematización y por consiguiente realizar el planteamiento de objetivos, preguntas e hipótesis, seguido de la búsqueda teórica que fundamentara la problematización encontrada. Posteriormente se diseñó un plan de acción el cual consideró un período de abril a julio

dentro del ciclo escolar 2020-2021. Su diseño consideró el contexto de aplicación, los participantes a quién estaba dirigido y los recursos necesarios para su implementación.

Para el diseño e implementación del plan de acción en un principio se consideró el trabajo a la distancia por la situación que se encontraba por el COVID-19, pero ya puesto en marcha, el plan tuvo la modificación del trabajarse tanto a la distancia como de manera presencial, debido a las indicaciones de retorno que las autoridades educativas emitieron.

La técnica que se consideró para la recogida de información para su posterior análisis fue la observación participante, la cual permitió estar en constante interacción con el grupo, asimismo, las videograbaciones de las clases, para lo cual se consiguió el consentimiento de los participantes y permisos pertinentes. Como último instrumento se hizo uso del diario de campo, el cual permitió ir documentando la práctica. El uso de las técnicas e instrumentos permitieron la obtención y el posterior análisis, reflexión y discusión de los resultados obtenidos.

Dentro del plan de acción se consideraron tres acciones, en cada una de ellas se contemplaron actividades pertinentes. La primera acción titulada “Trabajo con rúbricas para las devoluciones en clase”, en la cual fue preciso realizar el diseño de manera artesanal de las rúbricas tomando en cuenta cada trayecto que se abordó durante en tiempo de mayo, junio y primera semana de julio del ciclo 2020- 2021, asimismo, contemplando los Aprendizajes Clave 2017 y el libro para el maestro de matemáticas con la finalidad de fundamentar y dosificar los contenidos. También se remitió a los ejemplos que aborda Ravela, Picaroni y Loureiro (2017). Como parte complementaria se manejó la actividad de darles a conocer las rúbricas a los alumnos para que ellos fueran conscientes sobre el trabajo a realizar y las expectativas a alcanzar y no perdieran de vista el propósito de cada sesiones a trabajar, es decir, las rúbricas se implementaron en la práctica de la siguiente manera: en las sesiones a través de Meet y de manera presencial (en el espacio físico del salón de clases), cuando se iniciaban los trayectos correspondientes a la asignatura de matemáticas, se les mostraba en pantalla a los alumnos la rúbrica que se estaría abordando durante diversas sesiones correspondientes al trayecto que en ese momento se estaría trabajando y se les explicaba cada rango o nivel de la rúbrica correspondiente para que reflexionaran sobre lo que deberían alcanzar en sus aprendizajes en el desarrollo de las actividades a realizar, y a la par mediante Classroom se les hacía la devolución a partir de los avances obtenidos durante el desarrollo de las sesiones dependiendo de los rasgos considerados en la rúbrica; finalmente se les evaluaba conforme al nivel o rango alcanzado programándoles la rúbrica mediante la plataforma de Classroom, de esta manera los alumnos podían conocer las valoraciones que les asignaba. Dicho lo anterior permitió que comunicar a los alumnos las intenciones educativas y las metas de aprendizajes, permitiéndoles a ellos observar y detectar los niveles en los cuales podrían estar ubicados,

dependiendo de sus logros alcanzados o mirar hacia donde tendría que ir dirigido su trabajo, su esfuerzo y tarea matemática, asimismo, a los padres de familia les facilitó que estuvieran más relacionados con el proceso de enseñanza y aprendizaje de sus hijos.

La segunda acción llamada “El juego didáctico para hacer devoluciones”, consistió en implementar el juego como instrumento complementario para llevar a cabo las devoluciones durante el desarrollo de las actividades, lo cual les permitiera a los alumnos centrar su atención, integrarse a la clase y me facilitó el mantener una relación constante con los alumnos de cordialidad y gusto por realizar las actividades sugeridas, además de complementar la sistematicidad de los procesos evaluativos y trabajar de acuerdo al contexto y las necesidades en las que nos encontrábamos con el trabajo a distancia y fue un soporte para desarrollar las habilidades y destrezas y emociones siendo estas últimas un factor importante mantener en el tiempo en el que nos encontrábamos y finalmente mantener la participación del alumnado.

La tercera acción llamada “Pregunto para implementar la devolución”, consistió en hacer preguntas que llevaran a los alumnos a reflexionar sobre el desempeño adquirido durante el desarrollo de las clases mediante Meet, en ella se realizaron los cuestionamientos pertinentes que los guiara hacia la autorreflexión a través de las devoluciones de los participantes y de la docente, obteniendo avances tales como; realizar una devolución durante el proceso, y con ello servirles de guía a los alumnos hacia dónde dirigir sus esfuerzos durante todo el proceso y no sólo al final de éste, además de observar las evidencias necesarias y con ello redactar las devoluciones acordes a los avances de los alumnos, y particularmente reconstruir mi práctica para redirigir nuevas ocasiones de aprendizaje y permitió al alumno tomar conciencia de su proceso de aprendizaje. A continuación, se mencionan algunos de los cuestionamientos que se realizaron durante el desarrollo de las sesiones para propiciar la reflexión análisis a través de las devoluciones durante el proceso de enseñanza y aprendizaje en las clases; ¿qué haremos?, ¿qué hizo bien, ¿cómo lo haremos?, ¿cómo puedo mejorar?, ¿qué necesitamos?, ¿qué puedo mejorar?, ¿cómo pueden mejorar? ¿cómo llegaste a esa respuesta?, ¿qué dificultades tuvieron? Yo hice esto... ¿qué podrías hacer tú?, ¿cómo pueden usarlo?, entre otras. Las preguntas se redactaron primeramente en la planificación con la finalidad de tenerlas presentes y con ello evitar la improvisación, después durante las sesiones se les lanzaban las preguntas durante todo el desarrollo de la clase con la finalidad de siempre redirigir el proceso de aprendizajes y el de enseñanza.

Conclusiones

Cada una de las acciones implementadas contribuyeron a que tanto alumnos como docente tuvieran conocimiento del proceso con relación a los contenidos matemáticos a favorecer. Por su parte los alumnos iban tomando conciencia del propio proceso de aprendizaje mediante el trabajo con rúbricas lo cual ayudó a centrar su intención de los aprendizajes logrando que se ubicaran sobre los contenidos que se estaban abordando dentro de la asignatura de matemáticas. Al docente le permitió no perder de vista el propósito de cada una de las sesiones y que el diseño de las actividades dentro de la planificación presentaran un sentido lógico y estructurado de lo que se abordaría.

El diseñar las rúbricas de manera artesanal brindó la seguridad de que lo que se evaluaría fuera con base a las necesidades y situaciones particulares del contexto grupal, asimismo, el que se les haya presentado la rúbrica a los alumnos a ellos, generó una directriz de hacia dónde iba su aprendizaje, además de sentir un reto para alcanzar el nivel más alto, al mismo tiempo que los alumnos pudieron conocer el nivel de logro que alcanzaron.

Desde la implementación del uso de las rúbricas dentro de la evaluación formativa, los padres de familia estuvieron más en contacto con los procesos de aprendizaje de los niños, ya que ellos eran los primeros en leer y observar los alcances logrados por sus hijos. Cabe hacer mención que no todos los adre de familia tomaron la responsabilidad y apoyo, algunos decidieron hacer caso omiso a los procesos evaluativos que se les realizaron a sus hijos.

El uso de la rúbrica facilitó el trabajo a la distancia, pues se mantuvo la sistematicidad y la comunicación de los procesos evaluativos correspondientes.

El uso y diseño de las rúbricas como estrategia es de gran valor, ya que es adecuada y útil para mejorar los aprendizajes, favoreciendo la práctica y enseñanza de los alumnos, pues al realizar las devoluciones mediante las rúbricas promueve la reflexión y análisis por parte de los alumnos, ya que tienen a la mano el volver a leer sus fortalezas y áreas de oportunidad que presentan y considerar mejorar o replantear sus aprendizajes.

El uso de la plataforma de Classroom aportó nuevas experiencias y conocimiento de poder implementar el uso de la rúbrica permitiendo un aprendizaje en la exploración en esta modalidad diferente a la que estaba acostumbrada, me facilitó el realizar las devoluciones de manera individual a los alumnos con mayor seguridad en la argumentación de las devoluciones que se realizaron.

El papel del docente juega un papel importante pues es el encargado de hacer que la evaluación tenga el sentido correcto de aprendizajes y para ello el uso de la rúbrica es eficaz para que pueda transmitirlo, dado que él es el guía y puede describir los aspectos evaluados estableciendo niveles de logro en los aprendizajes y que dicha evaluación se torne más cualitativa que cuantitativa.

El utilizar las devoluciones permitió tomar consciencia de la importancia que se tiene el considerar las preguntas precisas que lleven al aluvmno a encontrar sus respuestas para adquirir sus aprendizajes y que dichas preguntas tengan sentido para encontrar respuestas lógicas que realmente los lleven a la reflexión y análisis mediante la devolución entre compañeros o con ayuda de la docente.

Las devoluciones son parte esencial para que los alumnos puedan modificar y continuar con su conocimiento, ya que sin intervenciones del docente mediadas por las devoluciones el alumno sólo sigue hacia adelante sin consolidar del todo su conocimiento, pues no toma conciencia de lo que realmente ya aprendió y lo que le falta por aprender, asimismo dichas devoluciones permiten al docente mantener una estrecha comunicación con el alumno y de esta manera se puede dar cuenta de lo que realmente le falta por seguir construyendo con los alumnos y proponer otros caminos, modificando sus prácticas de enseñanza.

Con relación a la implementación de la acción del juego didáctico para hacer las devoluciones, permitió que los alumnos estuvieran a la expectativa de lo que estaba sucediente manteniendo la atención y por consiguiente adquirieron el aprendizaje a partir del estar concentrados en lo que se estaba trabajando.

El uso del jugo didáctico facilitó el uso del tiempo para abordar los contenidos correspondientes al periodo de aplicación del plan de acción. Cabe hacer mención que dicha actividad se favoreció más al interactuar de manera presencial, pues a la distancia (debido a que se trabaja a tras del cristal) es más difícil observar que el alumnado participe en su totalidad y con una frecuencia constante.

Después de haber realizado todo el ciclo en la implementación del diseño del plan, permitió clarificó el proceso sistemático de la evaluación formativa a partir de las devoluciones dentro de la asignatura de las matemáticas, pues ahora se considera en cada momento, el proceso de aprendizaje y de enseñanza. En este sentido, las devoluciones son diseñadas desde la planificación, por lo que resulta prioritario el considerar las preguntas durante todo el proceso de enseñanza, lo cual favorezca en los alumnos el reconstruir y reflexionar sus aprendizajes, ya sea de manera individual, en colaboración y con el apoyo de la docente.

Otro aspecto para considerar dentro de las devoluciones y de la elaboración de las rúbricas es mantener siempre presente el contenido a desarrollar, el cual orienta el proceso de enseñanza y de aprendizaje, lo cual permite tanto al alumno como al docente un ejercicio de reflexión sobre la tarea realizar dentro del contrato didáctico que se gesta entre ellos.

Trabajar con estrategias que contengan el juego lúdico permite lograr mantener el interés en el aprendizaje y favorecer que la sesión (tanto a distancia como presencial) resulte más placentera, de tal manera que se mantenga la relación maestro- alumno y se propicie el aprendizaje. Asimismo, permite que el docente reflexione su práctica y reformule estrategias didácticas, identifique áreas de oportunidad, y retomar estrategias que dieron buenos resultados.

Finalmente, se puede afirmar que la investigación cumplió con el objetivo al permitir considerar la evaluación formativa desde el uso de la devolución como un proceso sistemático y que, aunque al principio resultó algo laborioso en donde llevaba tiempo extra, después se volvió parte de la praxis normal, es decir, que entre más se utilizaba su implementación resultó ser más fácil y rápida de realizar, por lo que resulta necesario considerarla e implementarla día con día, de manera informada y reflexionada.

Referencias

- Anijovich, R. (2019). *Orientaciones para la Formación Docente y el Trabajo en el Aula. Retroalimentación Formativa*. Chile: SUMMA.
- Anijovich, R., Capelletti, G., Hoffmann, J., Kaztkowicz, R., Montier López, L., & Camilloni, A. R. (2010). *La evaluación significativa*. Buenos Aires: Paidós.
- Casanova, M. A. (1997). *Manual de evaluación educativa*. Madrid: La muralla.
- Casanova, M. A. (1998). La evaluación educativa. En M. A. Casanova, *La evaluación educativa*. (págs. 67-102). México: SEP Muralla.
- Gallardo, López, J. A. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. *IV Congreso Virtual Internacional sobre Innovación Pedagógica y Práxis Educativa* (pág. 12). Sevilla: Innovagogja 2018.
- Ravela, P. (2020). Estrategias para la evaluación formativa en el aula. *Proeducar XXIX*, 53.
- Ravela, P., Picaroni, B., & Loureiro, G. (2017). *Cómo mejorar la evaluación en el aula?* (Primera ed.). (F. Díaz, Ed.) México.
- Sanchez Mediola, M., & Martínez González, A. (2020). *Evaluación Del y para el Aprendizaje: Instrumentos y estrategias* (1a ed.). Ciudad de México, México: UNAM Coordinación de Desarrollo Educativo e Innovación Curricular 2020.
- SEP. (2012). *Herramientas para la Evaluación en Educación Básica: El Enfoque Formativo de la Evaluación 1* (Primera Edición ed.). México: SEP.
- SEP. (2013). *Herramientas para la Evaluación en Educación Básica: Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo 4* (Segunda Edición ed.). Cd. de México: SEP.
- SEP. (2017). *Aprendizajes Clave para la Educación Integral Primer Grado*. Cd de México: SEP.
- SEP. (2018). *Libro para el maestro Matemáticas Primer Grado*. Cd de México: SEP.