



*Revista Digital de Educación Física*

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

## **EVALUACIÓN COOPERATIVA EN EDUCACIÓN FÍSICA MEDIANTE EL SOCRATIVE.COM.**

**Marta Rapún López**

Docente en la Facultad de Ciencias de la Salud y del Deporte de la Universidad de Zaragoza, España.  
mrapun@unizar.es

**Carlos Rapún López**

Graduado en Ciencias de la Actividad y del Deporte, Universidad de Zaragoza, España.  
Rapun\_14@hotmail.com

### **RESUMEN**

La presente experiencia incorpora la plataforma virtual socrative.com como instrumento de evaluación y recurso didáctico en la unidad didáctica de béisbol en el 3º curso de la Educación Secundaria Obligatoria. El objetivo principal ha sido incorporar el uso de los Smartphone como elemento motivador para la realización de un cuestionario online, implementando un medio de evaluación alternativo al examen tradicional, el examen cooperativo. El proceso metodológico tiene tres fases: diseño del cuestionario; realización del cuestionario individualmente por parte del alumnado; y resolución del cuestionario en grupo mediante la opción "carrera espacial". La experiencia fue valorada por el alumnado mediante un cuestionario habiéndose obtenido puntuaciones muy altas en todos los ítems.

### **PALABRAS CLAVE:**

Socrative; TIC; evaluación formativa; educación física; béisbol.

## INTRODUCCIÓN.

El sistema educativo de los países desarrollados se encuentra en un continuo proceso de transformación debido, en gran parte, a los avances en las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). En lo que concierne a nuestro país, la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE), incorpora la competencia digital entre las 7 competencias clave que tiene que adquirir el alumnado durante la etapa de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) y Bachillerato, integradas en cada una de las áreas que componen el currículo. En este sentido, el área de Educación Física (EF) tiene que contribuir a la consecución de dicha competencia e incorporar las TIC para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la materia.

Sin embargo, a pesar de las múltiples ventajas que nos ofrecen las TIC desde el punto de vista docente (Ferro, Martínez & Otero, 2009; Guerra, González & García, 2010), un estudio reciente señala que no se ha constatado que el docente las utilice para transformar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el aula (De Pablos, 2015). A nivel Europeo, el 70% del profesorado no universitario utiliza las TIC para preparar sus clases, y un 40% para gestionar tareas administrativas (Pedró, 2015). Por lo tanto, son necesarias nuevas propuestas educativas que incentiven su utilización y las vinculen con nuevos planteamientos didácticos.

Respecto a las múltiples funciones que nos ofrecen las de las TIC, destacar su utilidad en los procesos de evaluación. Su incorporación contribuye a modificar los planteamientos de evaluación tradicionales, los cuales producen una fuerte desmotivación para el alumnado de la (ESO) (Martínez, 2001), hacia nuevos enfoques que suponen elementos motivacionales adicionales y el uso de la evaluación con fines formativos.

La presente experiencia se desarrolla con la finalidad de integrar las TIC, en concreto, el socrative.com, para realizar una evaluación formativa y como recurso didáctico en EF.

## 1. OBJETIVOS.

La experiencia presenta dos objetivos complementarios: por un lado, incorporar el uso de los Smartphone como elemento motivador para la realización de un cuestionario online, por otro, implementar un medio de evaluación alternativo al examen tradicional, el examen cooperativo, mediante la opción "carrera espacial", utilizando la evaluación como un instrumento más para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje, siguiendo las tendencias actuales basadas en la perspectiva pedagógica de la evaluación (Jorbá y Sanmartí, 1993; Sanmartí, 2007)

## 2. CONTEXTO DE APLICACIÓN.

La experiencia se ha llevado a cabo en el tercer curso de la ESO, en la unidad didáctica (UD) de béisbol, en un centro de Educación Secundaria de Aragón. Han participado un total de 49 alumnos, distribuidos en dos grupos (3ºA y 3ºB).

La UD cumple el criterio de evaluación: “Resolver situaciones motrices de oposición, colaboración o colaboración oposición, utilizando las estrategias más adecuadas en función de los estímulos relevantes”, siguiendo el marco legislativo de la LOMCE. El criterio está concretado en tres indicadores, estando la experiencia vinculada con el tercer indicador: “Resolver supuestos y evidenciar reglas de acción de béisbol”.

## 3. METODOLOGÍA.

Se ha utilizado el software Socrative (<<http://www.socrative.com/>>) para evaluar y calificar el indicador: “Resolver supuestos y evidenciar reglas de acción de béisbol”, sustituyendo la prueba escrita tradicional sobre los casos-problema de la táctica.

Socrative es una herramienta educativa gratuita que permite efectuar test (pregunta-respuesta/s), incorporando la gamificación como metodología docente a través de la utilización de los Smartphone o de los ordenadores.

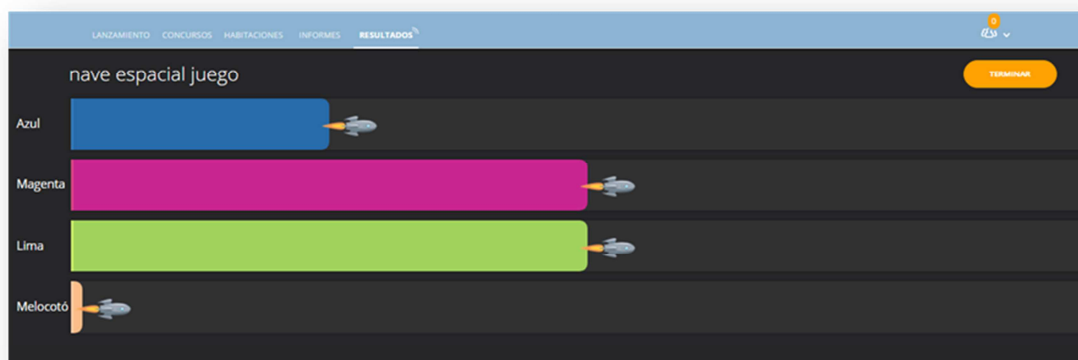


Figura 1: Competición “carrera espacial” desarrollada mediante la aplicación Socrative.

### Diseño del instrumento:

Se diseñó el cuestionario con preguntas sobre los fundamentos tácticos del béisbol, escogiendo la opción “cuestionario” que ofrece el socrative.com. Se elaboraron cuatro preguntas sobre los fundamentos tácticos del béisbol, tres tipo test y una pregunta corta, relativas a las organizaciones tácticas ofensivas y defensivas del béisbol, las rotaciones en defensa y sus posibles modificaciones.

### Aplicación del instrumento:

Mediante la plataforma socrative.com los alumnos realizaron el cuestionario individualmente desde sus Smartphone o desde los ordenadores del centro (aquellos alumnos que no disponían de Smartphone). Mientras el alumnado respondía las preguntas, se iban proyectando en la pizarra digital los resultados (nº de respuestas correctas e incorrectas).

Posteriormente, organizados en equipos, se realizó “la carrera espacial” volviendo a responder las mismas cuestiones de manera cooperativa. Mientras el alumnado respondía las preguntas, se iban proyectando en la pizarra digital los resultados, junto con las respuestas correctas. En la figura 1 aparece un ejemplo de la proyección de los resultados en la pizarra digital durante “la carrera espacial”. En esta ocasión el software asigna un color diferente a cada equipo.

#### 4. RESULTADOS.

Para valorar los resultados de la experiencia se entregó a los alumnos un cuestionario en el que se incluyeron los indicadores establecidos para determinar la calidad, los cuales analizaban: los resultados de aprendizaje y el grado de satisfacción con el proceso, habiendo sido la experiencia valorada como positiva en ambos aspectos. Destacar que todos los alumnos señalaron que preferían la evaluación mediante el Socrative respecto a la prueba tradicional (figura 2).



Figura 2: Resultados obtenidos en el cuestionario en la pregunta “¿Prefieres la prueba escrita tradicional o la realizada con el Socrative?”

Relativo a la utilidad de la opción “carrera espacial” como recurso educativo, señalar que el 44% de los alumnos considera que le ha servido para aprender “mucho”, el 38% “bastante”, el 14% “poco” y el 4% “casi nada” (figura 3).

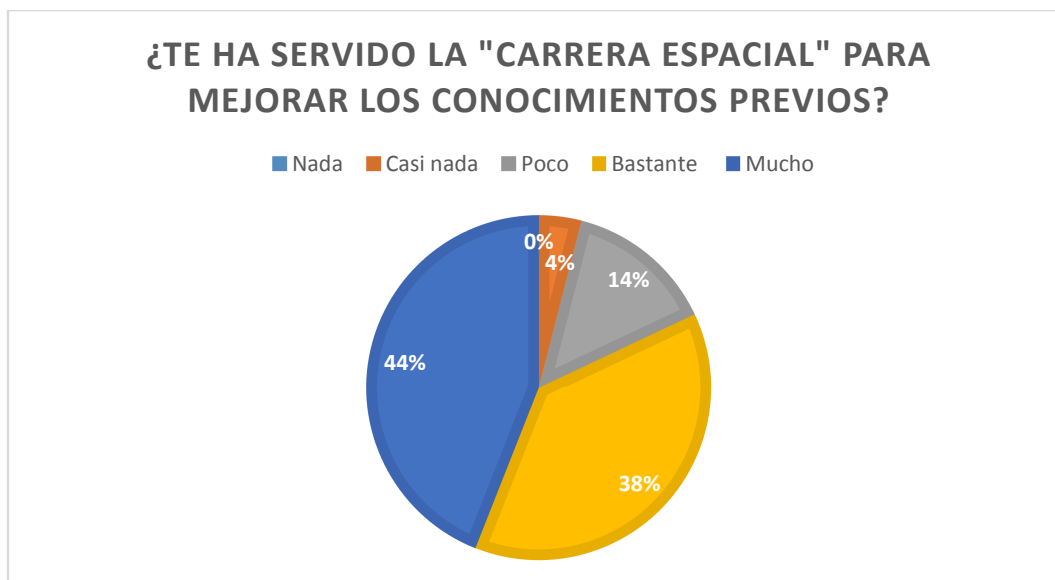


Figura 3: Resultados obtenidos en el cuestionario en la pregunta "¿Te ha servido la "carrera espacial" para mejorar los conocimientos previos?"

## 5. CONCLUSIONES.

Se puede determinar que la utilización de la aplicación Socrative como instrumento de evaluación parece ser útil, tanto para el profesorado como para el alumnado, en el desarrollo de procesos de evaluación formativos en el área de EF en la ESO.

Para el profesorado facilita la evaluación y calificación, ya que la corrección de los test y el desarrollo del *feedback* para el alumnado, se realiza de forma automática.

Para el alumnado, las ventajas principales son la obtención de *feedback* inmediato para guiar su evaluación y la motivación derivada de la utilización del *socrative.com* como instrumento de evaluación. Destacar que se apreció un alto nivel de implicación durante la realización de la prueba, debida a la motivación generada por el uso del Smartphone y de los ordenadores, y a la visualización de los resultados en la pizarra digital. Además, la resolución de la prueba de manera colectiva, tras la resolución de la misma de manera individual, dio lugar a una situación de enseñanza-aprendizaje muy enriquecedora.

## 6. SOSTENIBILIDAD Y TRANSFERENCIA DE LA EXPERIENCIA.

La presente innovación es perfectamente sostenible desde el punto de vista económico ya que no ha supuesto ningún coste. El *software* Socrative es gratuito; la mayoría de los alumnos disponen de Smartphone; y el centro cuenta con ordenadores. Además, se trata de una experiencia que puede ser extrapolada a otras unidades didácticas en las que se precise de la evaluación de aspectos conceptuales sobre la materia.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

De Pablos, J. (2015). *Los centros educativos ante el desafío de las tecnologías digitales*. Madrid, España: La Muralla, S. A.

Ferro, C., Martínez, A. I. & Otero. (2009). Ventajas del uso de las TICs en el proceso de enseñanza-aprendizaje desde la óptica de los docentes universitarios españoles. *EDUTEC. Revista electrónica de Tecnología Educativa*, (29).

Guerra, S., González, N. & García, R. (2010). Utilización de las TIC por el profesorado universitario como recurso didáctico. *Revista Comunicar*, 35(XVIII), 141-148.

Jorba, J. & Sanmartí, N. (1993). La función pedagógica de la evaluación. *Aula de innovación educativa*, (20), 20-30.

Ley Orgánica 8/2013 del 9 de Diciembre para la mejora de la calidad educativa (LOMCE), publicada en el BOE el 10 de Diciembre.

Martínez, J. (2001). *La Evaluación informatizada en la Educación Física de la E.S.O.* Barcelona, España: Paidotribo.

Pedró, F. (2015). *Tecnología para la mejora de la educación*. Madrid, España: Fundación Santillana.

Sanmartí, N. (2007). *10 ideas clave. Evaluar para aprender*. Barcelona, España: Grao.

Socrative User Guide by Mastery Connect (2015). Recuperado de <https://www.socrative.com/materials/SocrativeUserGuide.pdf>

Fecha de recepción: 7/11/2017  
Fecha de aceptación: 20/11/2017