

Diseño y validación de una rúbrica para evaluar propuestas didácticas mediante ScratchJr en la formación de docentes de educación infantil

Esteve González, Vanessa¹; Valls Bautista, Cristina¹; Álvarez Herrero, Juan Francisco²

¹Universitat Rovira i Virgili, ²Universitat d'Alacant

El pensamiento computacional, la programación y la robótica están cobrando en los últimos años un especial protagonismo en la educación. Así, desde edades bien tempranas, se empiezan a desarrollar y por ello no es difícil encontrar que se trabajan en muchas aulas de la etapa de Educación Infantil. En la formación inicial de estos docentes, se necesita conocer cómo se pueden integrar estas disciplinas y tecnologías en actividades didácticas para así promover el desarrollo en el alumnado de competencias tan necesarias en la actualidad. La programación informática permite que en la etapa infantil se pueda programar juegos interactivos mientras aprenden a resolver problemas. Esto mismo, permite desarrollar el pensamiento computacional, el espacial y el creativo. ScratchJr es el lenguaje de programación introductorio más popular para dicha etapa, que permite aprender conceptos básicos de programación para crear proyectos significativos para el alumnado. Con el objetivo de introducir la tecnología de manera adecuada en los procesos de enseñanza y aprendizaje, en este trabajo se presenta el diseño y validación de una rúbrica de evaluación basada en el modelo TPACK (siglas en inglés de Technological Pedagogical Content Knowledge), que permita a los futuros docentes de educación infantil, conocer si aplican correctamente los objetivos curriculares y tecnológicos, las estrategias de uso pedagógico y el manejo de la tecnología, concretamente ScratchJr, con vistas a, en un futuro próximo, implementar la programación entre su alumnado. Esta rúbrica se compone de 3 dimensiones: evaluar los contenidos/conocimientos, el uso de la tecnología y la metodología de enseñanza-aprendizaje empleada. Cada dimensión está subdividida en 4 componentes desglosados en 4 indicadores de nivel de logro, con la finalidad de favorecer una evaluación objetiva y formativa. Para su diseño se siguieron diferentes fases: (fase 1) construcción de las dimensiones y componentes; (fase 2) elaboración de los indicadores y determinación en una escala de estos niveles de logro; (fase 3) revisión del contenido y legibilidad de la propuesta; (fase 4) validación. La rúbrica se validó por un grupo de diez expertos en tecnología educativa, valorando la comprensión, pertinencia, importancia en una escala Likert de 1 a 4 y un apartado de comentarios para cada elemento. Se identificaron leves mejoras relativas a la redacción de los indicadores y sus criterios de valoración. Una vez aplicadas las mejoras, la rúbrica se compartió con los y las estudiantes para su revisión y propuestas de mejora. Un total de 110 estudiantes de 4º curso del grado de Educación Infantil, participaron en este proceso de validación e implementación de la rúbrica para evaluar propuestas didácticas mediante ScratchJr, todo ello desarrollándose en un contexto concreto: los objetivos de desarrollo sostenible (ODS). La rúbrica así validada, permitirá evaluar la redacción de los objetivos de aprendizaje, la descripción de la actividad, su evaluación y los materiales disponibles en ScratchJr dirigidos a alumnado de la etapa de Educación Infantil, para así poder aprender sobre los ODS de una manera cercana y sencilla. Así pues, la rúbrica, que aquí se valida y propone, resulta ser un acertado instrumento riguroso de evaluación, cuyo uso podría transferirse a otros contextos similares.

