

Artículo Original. Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo.  
Vol. 6, nº. 2; p. 182-203, mayo 2020. A Coruña. España ISSN 2386-8333

## **Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo**

## **Role-playing and dialogue as protagonists in peer evaluation: an experience of cooperative learning**

Prof. Ana Hernández Gándara <sup>1</sup>

Dra. Dolors Cañabate Ortiz <sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universidad Europea Miguel de Cervantes (Valladolid)

<sup>2</sup> Universidad de Girona

Contacto: [ahernandez@uemc.es](mailto:ahernandez@uemc.es)

**Cronograma editorial:** *Artículo recibido: 3/03/2020 Aceptado: 7/04/2020 Publicado: 01/05/2020*

DOI: <https://doi.org/10.17979/sportis.2020.6.2.6041>

Para citar este artículo utilice la siguiente referencia: Hernández-Gándara, Ana; Cañabate-Ortiz, Dolors (2020). Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo. *Sportis Sci J*, 6 (2), 182-203.

DOI: <https://doi.org/10.17979/sportis.2020.6.2.6041>

<http://revistas.udc.es/>

Artículo Original. Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo.  
Vol. 6, nº. 2; p. 182-203, mayo 2020. A Coruña. España ISSN 2386-8333

## Resumen

El trabajo en grupos interdisciplinarios, la toma de decisiones, la resolución de problemas, las habilidades interpersonales, la capacidad crítica y autocrítica, el liderazgo, etc., son competencias que exigen a docentes de escuela y universidad la redefinición continua de nuevos métodos de evaluación, que permitan valorar la adquisición de habilidades, capacidades y conocimientos por parte del alumnado. El objetivo de esta intervención se centra en la implementación y valoración de una metodología cooperativa y evaluación dialogada basada en dinámicas de *role-playing*. Se contextualiza en la asignatura de *Juegos y habilidades motrices básicas* del segundo curso del Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la Universidad Europea Miguel de Cervantes durante el curso 2019. En esta investigación descriptiva han participado 44 estudiantes, que debían de diseñar, organizar e impartir una práctica cooperativa (3-4 estudiantes por grupo) al resto de compañeros. Al final de semestre, se llevó a cabo una encuesta de valoración del proceso mediante un cuestionario perteneciente al Proyecto de Innovación Educativa “*Alumnos que enseñan a alumnos*” de la misma universidad. Los resultados reflejan una alta satisfacción del estudiantado respecto a la enseñanza y evaluación entre iguales, reconociendo una mayor implicación personal en su propio aprendizaje y en el de los demás.

## Palabras clave

Juego de roles; Evaluación dialogada; Enseñanza entre iguales; Aprendizaje cooperativo; Feedback

## Abstract

Working in interdisciplinary groups, decision making, problem solving, interpersonal skills, critical and self-critical ability, leadership, etc., are competencies that require school and university teachers to continually redefine new evaluation methods, which allow to assess the acquisition of skills, abilities and knowledge by students. The objective of this intervention is focused on the implementation and evaluation of a cooperative methodology and dialogue evaluation based on role-playing dynamics. It is contextualized in the subject of Basic games and motor skills of the second year of the Degree in Physical Activity and Sports Sciences of the European University Miguel de Cervantes during 2019. In this descriptive investigation 44 students participated, who had to design, organize and impart a cooperative practice (3-4 students per group) to the rest of their classmates. At the end of the semester, a process assessment survey was carried out by means of a questionnaire belonging to the Educational Innovation Project “Students who teach students” of the same university. The results reflect high student satisfaction with peer teaching and evaluation, recognizing greater personal involvement in their own learning and that of others.

## Keywords

Role-playing; Dialogue evaluation; Peer learning; Cooperative learning; Feedback

Para citar este artículo utilice la siguiente referencia: Hernández-Gándara, Ana; Cañabate-Ortiz, Dolors (2020). Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo. *Sportis Sci J*, 6 (2), 182-203.

DOI: <https://doi.org/10.17979/sportis.2020.6.2.6041>

<http://revistas.udc.es/>

Artículo Original. Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo.  
Vol. 6, nº. 2; p. 182-203, mayo 2020. A Coruña. España ISSN 2386-8333

## Introducción

Actualmente la universidad se enfrenta con nuevos desafíos tanto a nivel de docencia como de investigación educativa. Uno de los objetivos es acompañar al alumnado en su desarrollo profesional. Para ello es necesario llevar a cabo un proceso de enseñanza aprendizaje que permita el desarrollo de competencias genéricas, transversales y específicas, que posibiliten una orientación e integración profesional, así como la formación de personas capaces de adquirir niveles progresivos de formación personal e implicación social (Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2003). Un aprendizaje basado en competencias que permita al alumnado reflexionar sobre sus acciones, a integrar conocimientos y desarrollar habilidades, valores y actitudes (Fuertes-Camacho et al 2019; Cañabate et al 2019a; Cañabate et al 2014; García-González et al 2019).

El docente universitario tiene un papel fundamental en la formación inicial del profesorado a través de metodologías activas, participativas y significativas que favorezcan la adquisición de competencias profesionales. Según Cano (2012:14): *Los diseños por competencias obligan a buscar fórmulas para que los estudiantes integren y apliquen saberes. Eso significa que aumenta el sentido que poseen los casos, los proyectos, las simulaciones, las prácticas, etc.*

Por otro lado, el docente debe llevar a cabo un proceso activo y realista con objeto de seguir avanzando en la construcción y transformación de sus propias competencias como docente. Esto supone una docencia activa y crítica, basada en una investigación continua, a través metodologías activas, utilizando proyectos a través del aprendizaje cooperativo (vinculado en la práctica real y con maestros en activo de la escuela Colomer, 2018; Cañabate et al 2019b).

El aprendizaje cooperativo es una metodología educativa activa basada en el trabajo del alumnado en pequeños grupos, generalmente heterogéneos, en los cuales los estudiantes interactúan, trabajando juntos, para promover el aprendizaje individual de todos y cada uno de los miembros del grupo. Así, cada participante en el equipo asume una doble responsabilidad, aprender y hacer todo lo posible por conseguir que el resto de sus compañeros y compañeras lo haga también (Johnson y Johnson, 2014; Slavin, 2014).

Para citar este artículo utilice la siguiente referencia: Hernández-Gándara, Ana; Cañabate-Ortiz, Dolors (2020). Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo. *Sportis Sci J*, 6 (2), 182-203.

DOI: <https://doi.org/10.17979/sportis.2020.6.2.6041>

<http://revistas.udc.es/>

Artículo Original. Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo.  
Vol. 6, nº. 2; p. 182-203, mayo 2020. A Coruña. España ISSN 2386-8333

Es imprescindible reconsiderar las formas de enseñar y aprender, atendiendo no sólo al qué se quiere enseñar, sino también al cómo se va a enseñar. Una enseñanza que muestre una actitud investigadora como método y posibilite al estudiantado un desarrollo intelectual más crítico y profundo que le capacite para generar nuevo conocimiento.

En este sentido, la bibliografía especializada recoge numerosos trabajos que demuestran la idoneidad de las metodologías activas y los sistemas de evaluación formativa para mejorar el nivel de aprendizaje del alumnado (Biggs, 2005; Castejón et al 2015; López - Pastor et al 2012; Martínez et al 2019; Colomer et al 2018; Cañabate et al 2019c, entre otros). La evaluación orientada al aprendizaje según Álvarez (2008) debe apoyarse en tres aspectos fundamentales: plantear las actividades de evaluación como tareas de aprendizaje; implicar a los estudiantes en la evaluación y ofrecer los resultados de la evaluación a modo de feedback. Es decir, que la evaluación debe pasar a formar parte del propio proceso de formación con un feedback continuo que informe al alumnado en que punto de su proceso de aprendizaje y adquisición de competencias se encuentra (Cano, 2012; Escudero, 2010; Ferguson, 2011; Sadler, 2010; Cañabate et al 2019b).

Las bases del AC como metodología activa que acoge y se nutre de otras metodologías activas como el aprendizaje reflexivo (AR), el aprendizaje basado en problemas (ABP), o clase invertida (CI), entre otros. El AC permite y favorece llevar a cabo una evaluación competencial, formativa y compartida (Cañabate et al 2014, Colomer et al 2018, Cañabate et al 2019a).

Al fomentar la retroalimentación (feedback) entre los estudiantes, se vuelven competentes en la toma de decisiones y habilidades de iniciativa que luego promoverán la autonomía y la crítica reflexiva (Hagger et al 2015; Baena-Extremera et al 2018). Sin embargo, los estudiantes también deben ser conscientes del valor que tiene la retroalimentación y comprender la importancia de su propio rol activo (como proveedor o receptor) en sus procesos (Carless & Boud, 2018), retroalimentación puede observarse desde las perspectivas del proveedor o receptor y beneficiar a ambas partes involucradas en el proceso de aprendizaje (Van Popta 2017; Sáiz 2012; Cañabate et al 2019b).

Artículo Original. Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo.  
Vol. 6, nº. 2; p. 182-203, mayo 2020. A Coruña. España ISSN 2386-8333

El objetivo de esta investigación es conocer el grado de satisfacción de los estudiantes respecto a la enseñanza cooperativa y la evaluación dialogada entre iguales, utilizando dinámicas de *role-playing* y el diálogo basado en el pacto como estrategias de evaluación.

## Material y método

La finalidad de este estudio es interpretar y comprender los fenómenos educativos más que aportar una explicación de tipo causal. Por lo que esta investigación se encuentra enmarcada en una metodología de tipo cualitativo, dentro del paradigma interpretativo, el cual también se denomina cualitativo, naturalista o humanista (Bisquerra, 2014; Albert, 2007).

### *Muestra*

La muestra responde al objetivo de la investigación: conocer y valorar la opinión que tienen los estudiantes de grado en relación a la enseñanza cooperativa y a una evaluación dialogada entre iguales, utilizando dinámicas de *role-playing* y el diálogo basado en el pacto.

La investigación se llevó a cabo en la Universidad Europea Miguel de Cervantes en el año 2019, concretamente en el segundo curso del Grado en Ciencias de la Actividad Física y del Deporte y se contextualiza en la asignatura de Juegos y habilidades motrices básicas. La muestra está formada por 44 estudiantes (34 hombres y 10 mujeres) entre edades de 19 a 23 años.

La muestra responde a un criterio de proximidad geográfica y profesional que sitúa este estudio en un contexto próximo que facilita la obtención de la información por parte del personal investigador.

Se explicó a la coordinación de estudios el desarrollo del estudio y se solicitó por escrito a la institución y los estudiantes el permiso pertinente para su realización, así como el uso de sus resultados. Todos ellos aceptaron participar.

### *Instrumentos*

Después de valorar diferentes alternativas para la obtención de esta información (entrevistas, grupos de discusión...) se optó por utilizar tres instrumentos: entrevista basada en

Artículo Original. Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo.  
Vol. 6, nº. 2; p. 182-203, mayo 2020. A Coruña. España ISSN 2386-8333

role-playing, dos rúbricas (rúbrica de trabajo cooperativo y rúbrica *El Gran juego*) y un cuestionario anónimo de elaboración propia validado por expertos sobre el tema (ver Tabla nº1).

Tabla nº1. *Relación de instrumentos de evaluación utilizados*

Instrumentos	Características
<b>Entrevista basada en Role-Playing</b>	Dinámica distendida Profesora con rol de profesional Alumnado desde roles definidos para su actuación (de acuerdo a la organización).  Los roles en grupos cooperativos de demuestran el nivel de dominio sobre la actividad organizada (Johnson & Johnson, 2009).
<b>Rúbrica de Trabajo Cooperativo</b>	Evaluación entre iguales y autoevaluación
<b>Rúbrica de exposición del “Gran Juego”</b>	Evaluación por el docente y coevaluación.
<b>Cuestionario anónimo</b>	Evaluación sobre el proceso y la metodología “ <i>alumnos que enseñan a alumnos</i> “

*La entrevista* se ha basado en una técnica lingüística (Elejabarrieta, 1996), donde el lenguaje es el elemento clave, aunque a veces puede estar bastante viciado. Para ello tuvimos en cuenta las reglas de comunicación, el principio de pertenencia y el de coherencia. Con este fin utilizamos un guion (siguiendo los bloques de preguntas del cuestionario) que homogeneizara en la medida de lo posible la recogida de la información. Sin embargo, el orden en el que se abordan los diversos temas y el modo de formular las preguntas se dejan a la libre decisión y valoración del entrevistador/a.

Para citar este artículo utilice la siguiente referencia: Hernández-Gándara, Ana; Cañabate-Ortiz, Dolors (2020). Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo. *Sportis Sci J*, 6 (2), 182-203.

DOI: <https://doi.org/10.17979/sportis.2020.6.2.6041>

<http://revistas.udc.es/>

Artículo Original. Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo.  
Vol. 6, nº. 2; p. 182-203, mayo 2020. A Coruña. España ISSN 2386-8333

Concretamente hemos utilizado una *Entrevista basada en role-playing*. Ésta dinámica se da al comienzo de la evaluación. Se asigna un rol de responsable a la profesora: concejala de deportes, responsable de recursos humanos en una empresa, profesora de secundaria, etc., que quiere contratar los servicios de ese equipo de trabajo para organizar el mismo “gran juego” en otro contexto. De igual modo, cada uno de los estudiantes responderá a las preguntas en función del rol que tengan asignado en el grupo. De esta manera, el alumnado a través de una conversación va respondiendo a cuestiones como: ¿cómo se podría adaptar esta actividad para realizarla en un pinar en lugar de en el centro de la ciudad? ¿qué evaluación de riesgos llevaríais a cabo en este gran juego? ¿qué tiene vuestra propuesta de novedoso e interesante? ¿puede ser un gran juego en familia? ¿podría adaptarse esta propuesta para promover los objetivos de desarrollo sostenible 2030?

Con ello demuestran el nivel de dominio y conocimiento sobre la actividad organizada y sirve de aterrizaje para la reflexión sobre el resto de aspectos a evaluar. En esta primera conversación en forma de entrevista *role-playing*, el alumnado se convierte en parte central y activa del proceso de enseñanza-aprendizaje.

A través de la *rúbrica de trabajo cooperativo* (ver Tabla nº2) se ha llevado a cabo una evaluación entre iguales y una autoevaluación, pudiendo añadir comentarios individuales y anónimos sobre cada persona con el fin de ampliar percepciones sobre algunos de los puntos.

Entendiendo evaluación entre iguales (*peer assessment*) como el proceso mediante el cual los estudiantes realizan un análisis y valoración sobre las actuaciones y/o producciones desarrolladas por algún estudiante de su mismo estatus o nivel; y autoevaluación (*self-assessment*), como el proceso mediante el cual los estudiantes realizan un análisis y valoración de sus actuaciones y/o sus producciones (Rodríguez-Gómez, Ibarra-Saiz, et García-Jiménez, 2013).

Artículo Original. Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo.  
Vol. 6, n.º 2; p. 182-203, mayo 2020. A Coruña. España ISSN 2386-8333

Tabla n.º 2. *Rúbrica de trabajo cooperativo (elaboración propia)*

Ítem a evaluar	Relación niveles- criterios a evaluar			
	<b>Excepcional 4</b>	<b>Admirable 3</b>	<b>Aceptable 2</b>	<b>Amateur 1</b>
<b>Participación y actitud</b>	Participación activa, aportando ideas nuevas e interesantes. Actitud positiva, interés y entusiasmo	Participación activa en la toma de decisiones e implicación correcta.	Participación intermitente, aunque responde a las llamadas de atención no mantiene la implicación mucho tiempo	No participa, acapara el trabajo o no deja trabajar a los demás. Hay distracción y desinterés
<b>Comunicación</b>	Habilidades de liderazgo y saber escuchar. Tiene conciencia de los puntos de vista y opiniones de las demás.	Sabe escuchar, comparte ideas. Mantiene contacto con el grupo	Comparte y apoya el esfuerzo de las demás, aunque no está demasiado vinculado con el grupo	Raramente escucha, comparte y apoya el esfuerzo de las demás. Muy poca interacción.
<b>Roles y tareas (en diseño y organización)</b>	Ha desempeñado exitosamente sus tareas. Iniciativa en su rol. Originalidad y eficiencia	Ha desempeñado de manera correcta las tareas en tiempo y forma.	Han faltado tareas por diseñarse y ejecutarse	Los roles y las tareas no han sido asumidos
<b>Resolución de problemas</b>	Busca y sugiere soluciones a los problemas y las comparte con el resto con iniciativa y rigor	Refinan soluciones a problemas que surgen en el trabajo en grupo	Solo asumen soluciones sugeridas por otras personas	Deja a otras hacer el trabajo. No aporta soluciones
<b>Ejecución (día de presentación)</b>	Demuestra control e iniciativa sobre la situación. Sabía lo que tenía que hacer, y si necesitaba algo, sabía quién era el encargado	Desempeño de tareas de manera correcta	Se ha esperado a que le digan lo que tenía que hacer. Se ha asumido menor carga de trabajo que otras personas	Estaba desorientado, no sabía lo que tenía que hacer.

Para citar este artículo utilice la siguiente referencia: Hernández-Gándara, Ana; Cañabate-Ortiz, Dolors (2020). Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo. *Sportis Sci J*, 6 (2), 182-203.

DOI: <https://doi.org/10.17979/sportis.2020.6.2.6041>

<http://revistas.udc.es/>



Artículo Original. Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo.  
Vol. 6, nº. 2; p. 182-203, mayo 2020. A Coruña. España ISSN 2386-8333

A través de la *rúbrica de exposición del gran juego*, se ha llevado a cabo una evaluación por el personal docente y una coevaluación. Siguiendo la definición dada por Rodríguez-Gómez, Ibarra-Saiz, et García-Jiménez (2013) entendemos por evaluación por el personal docente (*teacher/staff assessment*) el proceso mediante el cual docentes, tutores y otras figuras similares, de forma individual o en grupo, valoran las actuaciones y/o producciones del alumnado; y por coevaluación (*co-assessment*) el proceso mediante el cual docentes y estudiantes realizan un análisis y valoración de forma colaborativa, conjunta y consensuada sobre las actuaciones y/o estudiantes.

Esta rúbrica (ver Tabla nº 3) fue utilizada por la profesora a la hora de presentar a cada grupo la sesión grupal. En el momento de realizar evaluación con el grupo correspondiente, se retomaba para discutir las impresiones. La calificación final era pactada en base a percepciones de la profesora contrastados y discutidos con las del alumnado. El diálogo y la demostración de evidencias es la base de esta técnica, teniendo que ser capaces de negociar y construir colectivamente significados, contrastar y confrontar opiniones, defender y aportar ideas, convencer, extraer conclusiones, incentivar el debate, favorecer el diálogo abierto y comprensivo, fomentar la reflexión y el razonamiento crítico (García-Barrera, 2015). Ítem por ítem se planteaban preguntas tales como ¿Qué objetivo tenáis con este planteamiento? ¿Se ha cumplido? ¿Ha tenido buena acogida? ¿Qué medios utilizasteis para la convocatoria? ¿Había coherencia entre las pruebas y la narrativa planteada? De esta manera, el alumnado es consciente de los errores en la preparación y desarrollo de la actividad. Tanto para esta rúbrica como la anterior, se ha utilizado la herramienta de Google, *corubrics* para su elaboración y procesamiento.

Artículo Original. Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo.  
Vol. 6, nº. 2; p. 182-203, mayo 2020. A Coruña. España ISSN 2386-8333

Tabla n.º 3. Rúbrica de exposición del “Gran juego”

Ítem a evaluar	Relación niveles- criterios a evaluar			
	<b>Excepcional 4</b>	<b>Admirable 3</b>	<b>Aceptable 2</b>	<b>Amateur 1</b>
<b>Preparación del GJ</b>	Han realizado la tutoría. Han estado presentes todos los miembros. Tenían una idea preliminar sobre el planteamiento y el reparto de roles	Han realizado la tutoría, pero no se han cumplido plazos, no han estado todos presentes o no traían un planteamiento ni roles pensados	No han realizado tutoría, pero el coordinador ha compartido la propuesta algún día antes	No ha habido contacto con la profesora
<b>Difusión, información previa y convocatoria</b>	La difusión, información dada a los participantes y la convocatoria ha sido original y relacionada con la narrativa del GJ, con el tiempo suficiente	La difusión, información previa y convocatoria han sido correctas	Han realizado convocatoria previa, pero sin difusión ni información relacionada con el contenido del GJ	No llevan control de las personas que acuden al GJ. No ha habido difusión, info sobre el juego, ni convocatoria previa. No han dado la ubicación exacta del punto de reunión
<b>Narrativa + ambientación</b>	Utilizan una narrativa coherente e inmersiva de una forma atractiva que permite participar activamente. Efecto WOW	Utilizan una narrativa coherente e inmersiva. Ambientación intermitente	Utilizan una narrativa coherente, aunque le faltan elementos para motivar y ser inmersiva. Introducen algún elemento de ambientación	Utilizan una narrativa con ideas poco organizadas y cohesionadas. No introducen elementos de ambientación

Para citar este artículo utilice la siguiente referencia: Hernández-Gándara, Ana; Cañabate-Ortiz, Dolors (2020). Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo. *Sportis Sci J*, 6 (2), 182-203.

DOI: <https://doi.org/10.17979/sportis.2020.6.2.6041>

<http://revistas.udc.es/>

Artículo Original. Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo.  
Vol. 6, nº. 2; p. 182-203, mayo 2020. A Coruña. España ISSN 2386-8333

<b>Objetivo final GJ</b>	El desenlace está envuelto en la suma de muchos aprendizajes concretos, definidos y memorables	Establecen un objetivo claro y concreto	El objetivo final no queda lo suficientemente claro, es poco preciso y se pierde en el contexto de la narrativa	No tienen claro el objetivo que persigue el gran juego
<b>Diseño de las pruebas</b>	Las pruebas resultan motivantes. Hay variedad. Diseño original. Justifican la relación del diseño de las pruebas con la narrativa del GJ. Predomina el componente cooperativo	Hay variedad en las pruebas. Relación con la narrativa o con el objetivo educativo transversal	Tiempo motriz reducido. Falta variedad en las pruebas. Predominancia de pruebas de reto cognitivo	Tiempo motriz muy escaso. No hay variedad en las pruebas. No hay relación con la narrativa ni con el objetivo transversal
<b>Destinatarios</b>	Propuesta justificada y ajustada a la edad y el contexto en el que se desarrolla	Incluye una justificación acertada sobre el motivo por el que utiliza esa narrativa para ese público	La propuesta se relaciona con los destinatarios y contexto, pero de forma superficial y poco justificada	La propuesta no se relaciona ni con los destinatarios ni con el contexto donde va dirigida
<b>Objetivo educativo transversal</b>	La narrativa y las pruebas están relacionadas y justificadas con el objetivo educativo. Incorporan reflexión para reforzar el aspecto educativo	Relacionan las pruebas, y la narrativa con el objetivo educativo	La relación con el objetivo educativo transversal es superficial, poco preciso y concreto. No lo justifican	No hay relación con el objetivo educativo transversal

Por último, se concluye con un *Cuestionario anónimo* que responde al final del proceso de evaluación. Este cuestionario de elaboración propia validado por expertos sobre el tema, se pasó de forma anónima a todos los estudiantes una vez realizada la totalidad de las

Artículo Original. Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo. Vol. 6, nº. 2; p. 182-203, mayo 2020. A Coruña. España ISSN 2386-8333

evaluaciones. Es un cuestionario perteneciente al Proyecto de Innovación Educativa “Alumnos que enseñan a alumnos” de la misma universidad.

Este cuestionario sirve para comprobar cómo estima la experiencia el alumnado y consta de 6 preguntas, cada una de ellas con una escala de 5 puntos, desde totalmente de acuerdo hasta totalmente en desacuerdo: (1) he aprendido más preparando materiales y compartiéndolos con los compañeros que con las clases magistrales del profesorado; (2) me he implicado más con la asignatura cuando he sido yo el que ha tenido que preparar los materiales; (3) Me ha supuesto más esfuerzo y tiempo preparar este tipo de actividades en las que se cambia el rol docente/estudiante; (4) Con las actividades basadas en alumnos que enseñan a alumnos he aprendido más; (5) me ha parecido interesante poder evaluar a mis compañeros y (6) estoy más satisfecho cuando soy el protagonista del aprendizaje de mis compañeros.

Con la finalidad de describir los resultados se utilizó para los cálculos estadísticos la aplicación informática IBM SPSS Statistics 25.

El cuestionario permitió recoger las actuaciones y opiniones del alumnado desde una visión amplia, mientras que la entrevista facilitó complementar, contrastar y profundizar en el conocimiento de nuestro estudio junto con las rúbricas.

### ***Procedimiento***

Se formaron grupos cooperativos de 3-4 estudiantes. Los estudiantes debían de diseñar, organizar e impartir una práctica grupal al resto de compañeros. La actividad denominada “*El Gran Juego*” (en adelante GJ). Entendiendo como gran juego, un conjunto de pruebas de destreza, habilidad o ingenio que se realiza por equipos a lo largo de un recorrido, al aire libre en un espacio amplio y con finalidad lúdica y educativa.

Esta actividad forma parte de la evaluación correspondiendo el 25% de la nota final de la asignatura. Tiene un doble propósito, por un lado, desarrollar en el alumnado la capacidad de trabajar de manera cooperativa en grupos heterogéneos para el diseño y organización del “*Gran Juego*” a través de la asignación de roles (coordinador, encargado de material, responsable de espacios y responsable de actividades-narrativa) y el reparto de tareas, que

Artículo Original. Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo.  
Vol. 6, n.º. 2; p. 182-203, mayo 2020. A Coruña. España ISSN 2386-8333

conduzca al cumplimiento y desarrollo de otras competencias genéricas como la participación y aportación de ideas, la comunicación o la resolución de problemas. Y, por otro lado, aprender a diseñar y organizar un gran juego en equipo con todo lo que implica: definir un objetivo educativo ajustado a la edad de los participantes, crear una narrativa y ambientación, diseñar las pruebas, darle difusión, etc.

## Resultados

Se pretende extraer unas valoraciones a partir de los instrumentos utilizados y presentar la interpretación y la comprensión de estos, en función de nuestro objeto de estudio planteado anteriormente. También dar a conocer el estado actual de la situación y aportar unas reflexiones y perspectivas de futuro.

A nivel general, los resultados de los cuestionarios reflejan una alta puntuación de los estudiantes respecto al aprendizaje y evaluación entre iguales, reconociendo que su aprendizaje e implicación personal se han visto favorecidos en comparación con una metodología y evaluación tradicionales. Además, los estudiantes perciben una mejora en la interacción y ambiente entre los compañeros de clase. Por último, participar de la evaluación del resto de compañeros, lo perciben como un punto a favor (ver Tabla 4).

Tabla n.º 4

*Resultados en porcentaje referidos al cuestionario anónimo.*

Pregunta	Relación niveles - criterios a evaluar				
	Totalmente en desacuerdo	En desacuerdo	Neutral	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
1	0 (0%)	1 (2%)	9 (20%)	26 (59%)	8 (18%)
2	1 (2%)	1 (2%)	2 (5%)	23 (52%)	17 (39%)
3	0 (0%)	1 (2%)	7 (16%)	23 (52%)	13 (30%)
4	0 (0%)	2 (5%)	14 (32%)	18 (41%)	10 (23%)
5	0 (0%)	3 (7%)	7 (16%)	24 (55%)	10 (23%)
6	0 (0%)	2 (5%)	11 (25%)	21 (48%)	10 (23%)

Para citar este artículo utilice la siguiente referencia: Hernández-Gándara, Ana; Cañabate-Ortiz, Dolors (2020). Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo. *Sportis Sci J*, 6 (2), 182-203.

DOI: <https://doi.org/10.17979/sportis.2020.6.2.6041>

<http://revistas.udc.es/>

Artículo Original. Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo.  
Vol. 6, nº. 2; p. 182-203, mayo 2020. A Coruña. España ISSN 2386-8333

La *Entrevista basada en role-playing* y las *rubricas* han permitido en primer lugar que el estudiante tome consciencia sobre su aprendizaje, que se apodere de éste, así como que se sienta responsable de su propio aprendizaje y del de los demás miembros del grupo. En otras palabras, se ha creado interdependencia positiva dentro del grupo cooperativo y se ha velado por la responsabilidad en el trabajo individual y el procesamiento grupal. Aspectos esenciales del aprendizaje cooperativo de acuerdo con Johnson & Johnson (2009).

## Discusión y Conclusiones

A raíz de los resultados que el alumnado refleja en el cuestionario y las rúbricas, junto a las observaciones y anotaciones de la profesora durante el proceso, extraemos las siguientes conclusiones:

1. Un gran porcentaje de alumnado considera que ha aprendido más preparando materiales y compartiéndolos con los compañeros que con las clases magistrales basadas en una metodología tradicional.
2. Casi la totalidad del alumnado asume que se ha implicado más con la asignatura cuando ha tenido que preparar y organizar la actividad. Cabe señalar que en la primera fase del diseño tuvieron dificultades en la toma de decisiones, en fijar reuniones continuas y la comunicación, así lo demuestran los comentarios en la rúbrica de trabajo cooperativo.
3. Afirman de forma general, que el cambio de rol docente/estudiante ha supuesto mayor esfuerzo y tiempo de trabajo, desarrollando así valores de esfuerzo, compromiso, responsabilidad y persistencia.
4. El trabajo cooperativo (o alumnos que enseñan a alumnos, como se nombra en el PIE) ha sido valorado positivamente por una parte importante del alumnado, considerando que ha mejorado su aprendizaje.
5. El alumnado muestra interés ante la oportunidad de evaluar a sus compañeros.
6. Muestran satisfacción cuando son los protagonistas de los aprendizajes del resto de compañeros, demostrando así que el papel activo y central del estudiante al

Para citar este artículo utilice la siguiente referencia: Hernández-Gándara, Ana; Cañabate-Ortiz, Dolors (2020). Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo. *Sportis Sci J*, 6 (2), 182-203.

DOI: <https://doi.org/10.17979/sportis.2020.6.2.6041>

<http://revistas.udc.es/>

Artículo Original. Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo.  
Vol. 6, nº. 2; p. 182-203, mayo 2020. A Coruña. España ISSN 2386-8333

convertirse en docente/organizador del gran juego hace que aumente la implicación y responsabilidad en el aprendizaje.

7. La dinámica de *role-playing* llevada a cabo al comienzo de la sesión de evaluación nos sirve para incentivar el diálogo, la reflexión conjunta. Asimismo, aporta una mirada general del dominio y conocimiento sobre el diseño y organización del gran juego. Otorgar un rol de responsabilidad que repercuta en el grupo aporta satisfacción, además se sienten protagonistas de su propio aprendizaje. En lo que respecta a la evaluación, la utilización de esta primera dinámica, hace tomar conciencia al grupo del proceso de trabajo de cara a la evaluación entre iguales y la autoevaluación.
8. Se ha observado en las puntuaciones de las rúbricas de trabajo cooperativo y en los comentarios aportados que los principales problemas tienen que ver con la toma de decisiones y resolución de problemas. A demás existe un buen equilibrio entre las valoraciones positivas y las negativas.
9. La dinámica de diálogo para la evaluación por la docente y la coevaluación ha sido positivo en el sentido que el ambiente era ya distendido llegado este punto de la evaluación y la capacidad de argumentación, aportación de ideas, el razonamiento crítico y las reflexiones sobre su propio gran juego fueron mejores que en la dinámica de *role-playing*. Esto puede ser debido a que ésta parte sí era evaluada.

En relación a los instrumentos utilizados para llevar a cabo la evaluación, la opinión general de todos los participantes ha sido satisfactoria, coincidiendo con Vallés, Martínez-Mínguez y Romero (2018) en que el profesorado universitario español aplica una amplia gama de herramientas de evaluación que permiten potenciar diferentes competencias del alumnado.

El alumnado resalta que la mayor potencialidad del aprendizaje proviene de la retroalimentación entre iguales, que permite la posibilidad de ser más consciente, reflexivos y comprometidos con el propio aprendizaje y con los demás. Los resultados de este estudio coinciden con los realizados por San Martín 2012, Medina-Rivilla, Domínguez-Garrido & Sánchez-Romero, (2013), Domínguez-Mínguez et al (2019) y Cañabate et al. (2019). Trabajos que enfatizan y muestran la necesidad de utilizar en el proceso de aprendizaje,

Artículo Original. Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo.  
Vol. 6, nº. 2; p. 182-203, mayo 2020. A Coruña. España ISSN 2386-8333

procedimientos de autoevaluación y coevaluación con objeto de alcanzar un aprendizaje más profundo a lo largo del proceso.

También es valorado positivamente por el alumnado, la continuidad en el trabajo, la distribución de las tareas a lo largo del proceso y el seguimiento realizado por la profesora de la universidad ya que le permite establecer un contacto continuado e ir incrementando así su aprendizaje. Resultados similares pueden encontrarse también en otros trabajos (Fraile, López-Pastor, Castejón & Romero, 2013; Cañabate et al 2014; Hortigüela-Alcalá, Pérez-Pueyo & López-Pastor, 2015; Cañabate et al 2019).

Los resultados obtenidos refuerzan los trabajos realizados por otros autores con estudios similares. Concretamente en relación a la satisfacción del alumnado, han aparecido elementos beneficiosos de esta modalidad evaluativa, que han aparecido también señalados en otros estudios recientes, (Galván & Farías, 2018; Gómez & Quesada 2017; Valvanuz & Salcines, 2018; Colomer et al 2018; Martínez-Mínguez et al 2019; Cañabate et al 2019).

La finalidad de este artículo es que pueda ser de interés para el profesorado universitario que desee desarrollar una evaluación formativa, así como a grupos de investigación educativa e innovación docente.

Debemos tener en cuenta que para que las prácticas innovadoras tengan unos efectos deseables es necesario que sean sostenibles y continuas. Este es un aspecto a tener en cuenta en futuras investigaciones.

Por último, debemos resaltar la importancia que tiene la actitud y el rol del docente en la puesta en práctica de experiencias de este tipo y la necesidad de crear un clima de diálogo verdadero entre los protagonistas, que permita un marco de confianza y de respeto. Solo así se podrá fomentar una evaluación formativa, crítica, inclusiva y justa, que permita un aprendizaje competencial.

### **Limitaciones del estudio**

La presente investigación tiene una serie de limitaciones que se deben de declarar. Los resultados están limitados por el diseño de las actividades mismas. Sería necesario formular situaciones óptimas de retroalimentación entre pares. Por otro lado, si bien el análisis



Artículo Original. Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo.  
Vol. 6, nº. 2; p. 182-203, mayo 2020. A Coruña. España ISSN 2386-8333

cuantitativo que hemos presentado está respaldado por las percepciones del alumnado, no nos permite determinar qué elementos de retroalimentación serían los que aportarían un proceso sistematizado que aportara índices de calidad (buenas prácticas). Sería interesante obtener un análisis cuantitativo, proponiendo un grupo de enfoque para poder determinar que se necesitaría para mejorar la calidad de la retroalimentación entre iguales.

Se precisan de estudios que incorporen información longitudinal sobre la efectividad de un clima de diálogo sobre la evaluación sobre los aprendizajes adquiridos, así como la relación directa con la consecución de competencias genéricas mencionadas en el presente artículo.

### **Conflicto de intereses**

Las autoras declaran no tener ningún conflicto de intereses

### **Referencias bibliográficas**

Albert, M.J (2007). *La investigación educativa*. Claves teóricas. Madrid. McGraw-Hill.

Álvares, J.M. (2003). *La Evaluación a examen*. Madrid. Miño y Dávila.

Álvarez-Valdivia, I. (2008). La coevaluación como alternativa para mejorar la calidad del aprendizaje de los estudiantes universitarios: valoración de una experiencia. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 63 (22,3), 127-140.

Baena-Extremera, A., Granero-Gallegos, A., Baños, R. & Ortiz-Camacho, M. (2018). Can physical education contribute to learning English? Structural model from self-determination theory. *Sustainability* 10, 3613. DOI: <https://doi.org/10.3390/su10103613>

Biggs, J. B. (2005). *Calidad del aprendizaje universitario*. Madrid: Narcea.

Para citar este artículo utilice la siguiente referencia: Hernández-Gándara, Ana; Cañabate-Ortiz, Dolors (2020). Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo. *Sportis Sci J*, 6 (2), 182-203.

DOI: <https://doi.org/10.17979/sportis.2020.6.2.6041>

<http://revistas.udc.es/>

Artículo Original. Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo.  
Vol. 6, nº. 2; p. 182-203, mayo 2020. A Coruña. España ISSN 2386-8333

- Bisquerra, R (2014). *Metodología de la Investigación educativa*. Madrid. La Muralla.
- Cano, E. (2012). *Aprobar o aprender estrategias de evaluación en la sociedad red*. Barcelona. Laboratori de mitjans interaccius. Universitat de Barcelona.
- Cañabate, D., Aymerich, M., Falgàs, M. & Gras, M.E. (2014). Metodologías docentes. Motivación y aprendizaje percibidos por los estudiantes universitarios. *Educar* 50(2), 427-441. DOI: <https://doi.org/10.5565/rev/educar.664>
- Cañabate, D., Nogué L., Serra, & Colomer, J. (2019a). Supportive peer feedback in tertiary education: Analysis of pre-service teachers' perceptions. *Education Sciences*, 9(4), 280. DOI: <https://doi.org/10.3390/educsci9040280>
- Cañabate, D., Serra, T., Bubnys, R. & Colomer, J. (2019b). Pre-service students' reflections on cooperative learning: instructional approaches and identity construction. *Sustainability*, 11(21), 5970. DOI: <https://doi.org/10.3390/su11215970>
- Cañabate, D., Tesouro, M., Puiggalí, J. & Zagalaz, M.L. (2019c). Estado actual de la Educación física desde el punto de vista del profesorado. Propuestas de mejora. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 35, 47-53.
- Carless, D. & Boud, D. (2018). The development of student feedback literacy: Enabling uptake of feedback. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 43, 1315–1325. DOI: <https://doi.org/10.1080/02602938.2018.1463354>
- Castejón Oliva, F. J., Santos Pastor, M. L. & Palacios Picos, P. (2015). Cuestionario sobre metodología y evaluación en formación inicial en educación física. *Revista Internacional de medicina y ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 15, 245-267. DOI: <https://doi.org/10.15366/rimcafd2015.58.004>

Para citar este artículo utilice la siguiente referencia: Hernández-Gándara, Ana; Cañabate-Ortiz, Dolors (2020). Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo. *Sportis Sci J*, 6 (2), 182-203.

DOI: <https://doi.org/10.17979/sportis.2020.6.2.6041>

Artículo Original. Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo.  
Vol. 6, nº. 2; p. 182-203, mayo 2020. A Coruña. España ISSN 2386-8333

Colomer, J., Serra, L., Cañabate, D. & Serra, T. (2018). Evaluating and assessment-centred reflective-based learning approaches. *Sustainability*, 10, 31-22. DOI: <https://doi.org/10.20944/preprints201808.0151.v1>

Elejabarrieta, F. (1996). El método lingüístico. Barcelona: UAB.

Ferguson, P. (2011). Student perceptions of quality feedback in teacher education. *Assessment & Evaluation in Higher Education*, 36(1), 51-62. DOI: <https://doi.org/10.1080/02602930903197883>

Escudero, T. (2010). *Sin tópicos ni malentendidos: fundamentos y pautas para una práctica evaluadora de calidad en la enseñanza univervitaria*. Zaragoza. ICE de la Univerisdad de Zaragoza.

Fraile, A., López-Pastor, V., Castejón, J. & Romero, R. (2013). La evaluación formativa en docencia universitaria y el rendimiento académico del alumnado. *Aula Abierta*, 41(2), 23-34.

Fuertes-Camacho, M.T., Graell-Martín, M., Fuentes-Loss, M., Balaguer-Fàbregas, M.C. (2019). Integrating sustainability into higher education curricula through the project method, a global learning strategy. *Sustainability*, 11(3), 767. DOI: <https://doi.org/10.3390/su11030767>

Galván, J. O. & Farías, G. M. (2018). Características personales y práctica docente de profesores universitarios y su relación con la evaluación del desempeño. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 11(2), 9-33. DOI: <https://doi.org/10.15366/riee2018.11.2.001>

Artículo Original. Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo.  
Vol. 6, nº. 2; p. 182-203, mayo 2020. A Coruña. España ISSN 2386-8333

García-Barrera, A. (2015). Importancia de la competencia argumentativa en el ámbito educativo: una propuesta para su enseñanza a través del role playing online. *Revista de Educación a Distancia*, (45),1-20. DOI: <https://doi.org/10.6018/red/45/alba>

Gómez, M. A. & Quesada, V. (2017). Coevaluación o evaluación compartida en el contexto universitario: la percepción del alumnado de primer curso. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 10 (2), 9-30. DOI <https://doi.org/10.15366/riee2017.10.2.001>

Hagger, M.S.; Sultan, S.; Hardcastle, S.J.; Chatzisarantis, N.L. (2015). Perceived autonomy support and autonomous motivation toward mathematics activities in educational and out-of-school contexts is related to mathematics homework behavior and attainment. *Contemporary Educational Psychology*, 41,111–123. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2014.12.002>

Johnson, D.W.&Johnson, R.T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38, 365–379. DOI: <https://doi.org/10.3102/0013189X09339057>

Johnson, D. W., Johnson, R. T. & Smith, K. A. (2014). Cooperative learning: Improving university instruction by basing practice on validated theory. *Journal on Excellence in College Teaching*, 25(3-4), 85-118.

López-Pastor, V.M., Castejón, J. & Pérez-Pueyo, Á. (2012). ¿Implicar al alumnado en la evaluación en la formación inicial del profesorado? Un estudio de caso de evaluación entre iguales de un examen. *Multidisciplinary Journal of Educational Research*, 2(2), 1 77-201.

Martínez-Mínguez, L., Moya, L., Nieva; C., & Cañabate, D. (2019). Percepciones de Estudiantes y Docentes: Evaluación Formativa en Proyectos de Aprendizaje Tutorados.

Artículo Original. Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo.  
Vol. 6, nº. 2; p. 182-203, mayo 2020. A Coruña. España ISSN 2386-8333

*Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 12(1), 59-84. DOI:  
<https://doi.org/10.15366/rie2019.12.1.004>

Medina Rivilla, A., Domínguez Garrido, M.C. & Sánchez Romero, C. (2013). Evaluación de las competencias de los estudiantes: modelos y técnicas para la valoración. *Revista de investigación Educativa*, 31 (1), 239-255. DOI: <https://doi.org/10.6018/rie.31.1.157601>

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2003). *La integración del sistema universitario español en el Espacio Europeo de Educación Superior*. Documento-Marco. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Rodríguez-Gómez, G., Ibarra-Saiz, M., & García-Jiménez, E. (2013). Autoevaluación, evaluación entre iguales y coevaluación: conceptualización y práctica en las universidades españolas. *Revista de Investigación en Educación*, 2 (11), 198-210.

Sadler, D. R. (2010). Beyond feedback: Developing student capability in complex appraisal. *Assessment and Evaluation in Higher Education*, 35(5), 535-550. DOI: <https://doi.org/10.1080/02602930903541015>

Sáiz, M. S. I., Gómez, G. R., & Ruiz, M. Á. G. (2012). La evaluación entre iguales: beneficios y estrategias para su práctica en la universidad1 Benefits of Peer Assessment and Strategies for Its Practice at University. *Revista de educación*, 359, 206-231.

San Martín, C. (2012). Atención a la diversidad en el contexto educativo chileno: concepciones del profesorado sobre evaluación y diseño de la propuesta curricular. *REice.Revista Iberoamericana sobre la calidad, eficiencia y cambio en Educación*, 10(4), 165-183

Artículo Original. Role-playing y diálogo como protagonistas en la evaluación entre iguales: una experiencia de aprendizaje cooperativo.  
Vol. 6, nº. 2; p. 182-203, mayo 2020. A Coruña. España ISSN 2386-8333

Slavin, R. E. (2014). Cooperative learning and academic achievement: Why does group work? *Anales de Psicología*, 30(3), 785–791. DOI: <https://doi.org/10.6018/analesps.30.3.201201>

Valvanuz, V. & Salcines, I. (2018). Estudio sobre la Implementación de la Evaluación Formativa y Compartida en un Ciclo Formativo de Grado Superior. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 11(2), 91-112. DOI: <https://doi.org/10.15366/riee2018.11.2.005>

Vallés, C., Martínez-Mínguez, L. & Romero, M. R. (2018). Instrumentos de evaluación: Uso y competencia del profesorado universitario en su aplicación. *Estudios Pedagógicos*, 44(2), 149. DOI: <https://doi.org/10.4067/S0718-07052018000200149>

Van Popta, E., Kral, M., Camp, G., Martens, R. L., & Simons, P. R. J. (2017). Exploring the value of peer feedback in online learning for the provider. *Educational Research Review*, 20, 24-34. DOI: <http://dx.doi.org/10.1016/j.edurev.2016.10.003>