

LA OCA GIGANTE, UN INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN FORMATIVA



INTRODUCCIÓN

Esta experiencia surge de la necesidad de integrar todos los elementos curriculares del proceso de enseñanza-aprendizaje en un modelo de programación de aula donde prima la autonomía del alumnado en la adquisición de sus propios aprendizajes.

Ha sido llevada a cabo en el CEIP El Cardonal con un grupo de segundo de primaria. “*La oca gigante*” ha sido concebida como un juego que realiza las evaluaciones inicial y final de la unidad didáctica “Mis habilidades”, que se lleva a cabo en el segundo trimestre.

Siguiendo a Pacheco, J.J. (2008), las tareas responden a las preguntas que todo docente nos formulamos en las fases de la enseñanza, sea preactiva, activa o postactiva. La respuesta conduce a la consideración de las tareas siguiendo unos criterios precisos y cuya intención es contribuir a desarrollar las competencias sin olvidar el resto de elementos curriculares. Por ello, las tareas serán:

- *Claras*, que el alumnado sepa qué tiene que hacer y cómo tiene que hacerlo.
- *Adecuadas al contexto*, a las capacidades de los alumnos y a los contenidos que con ellas se trabajan.
- *Progresivas en el aprendizaje*. Han de presentar diferentes grados de dificultad, con el fin de ajustarse a los distintos ritmos de aprendizaje de los alumnos.
- *Variadas y suficientes*, de diversa tipología y contenidos motores diferentes para que produzcan transferencia en el aprendizaje y la atención a la diversidad precisa.
- *Lúdicas*, gratas para el alumnado y puedan resolverlas por sí mismos.

Edita: ©Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias
DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN, INNOVACIÓN Y PROMOCIÓN EDUCATIVA
CEP de Santa Cruz de Tenerife

Autoría: M^a Mercedes Hernández Martín

Fecha de edición Junio 2011

ISSN: 2174-419X

Con esta macrotarea se pretende desarrollar la autonomía del alumnado, la interrelación con el grupo de compañeros, el conocer y partir de los aprendizajes previos del niño para alcanzar el desarrollo de las competencias básicas en un tratamiento integral del alumno por y para el cuerpo y el movimiento.

REFERENTES CURRICULARES Y COMPETENCIAS BÁSICAS

Partiendo del Decreto 126/2007 de las ocho competencias a desarrollar a través del currículo, mediante este juego fomentaremos la adquisición de las siguientes competencias:

Competencia en Comunicación lingüística. A través de mensajes escritos y pictogramas el alumnado descubre qué actividad debe realizar en cada casilla.

Competencia Matemática. Mediante la realización del sorteo para establecer el orden de participación de los grupos, al contar de unas casillas a otras y al utilizar las relaciones topológicas básicas.

Competencia en el Conocimiento e interacción con el mundo físico. A partir de la percepción, organización y estructuración del cuerpo en el espacio y en el tiempo, también con interiorización de su propio movimiento, además del conocimiento y comprensión del funcionamiento del cuerpo, la práctica y la valoración de la actividad física.

Competencia de aprender a aprender. A través de la toma de conciencia sobre los efectos de la actividad física en la salud, con un trabajo basado en la motivación, el esfuerzo personal y la voluntad, estableciendo metas alcanzables que generan autoconfianza y un progresivo desarrollo de una actitud responsable y autónoma en el alumnado.

Competencia en Autonomía e iniciativa personal. Se produce emplazando al alumno a tomar decisiones con progresiva autonomía. Con tareas que implican resolución de problemas motrices e inciden sobre los mecanismos de percepción y de decisión, se contribuye al desarrollo de la creatividad, afrontando la búsqueda de soluciones de forma individual o colectiva.

Competencia Social y ciudadana. Con la realización de actividades físicas sociomotrices se consiguen relaciones sociales más significativas, fomentando el respeto a los demás, a la vez que se propicia el desarrollo de habilidades sociales y de actitudes inclusivas. A partir de la elaboración y aceptación de reglas para la actuación individual y colectiva, se asumen tanto las diferencias como las posibilidades y limitaciones propias y ajenas.

OBJETIVOS

- Utilizar sus habilidades motrices y su cuerpo para adaptar el movimientos a distintas situaciones motrices.
- Resolver problemas motores en entornos habituales.
- Participar en actividades físicas respetando las reglas establecidas, evitando discriminaciones y resolviendo conflictos mediante el diálogo.
- Adoptar hábitos de higiene y de cuidado del material.

Edita: ©Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias

DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN, INNOVACIÓN Y PROMOCIÓN EDUCATIVA

CEP de Santa Cruz de Tenerife

Autoría: M^a Mercedes Hernández Martín

Fecha de edición Junio 2011

ISSN: 2174-419X

CONTENIDOS

2º Bloque de contenidos: “El movimiento: habilidad y situación motriz”

Habilidades motrices básicas: desplazamientos, saltos, giros, lanzamientos y recepciones.

METODOLOGÍA

- Estrategias de enseñanza: la más utilizada es la participativa, aunque con la utilización de tareas definidas se trabajan también en algún momento estrategias instructivas.
- Estilos de enseñanza: Asignación de tareas, descubrimiento guiado y resolución de problemas.
- Material: Pelotas, vasos de yogur, cañitas, globos, pañuelos, tarjetas de dibujos de la oca, 2 dados, 6 fichas de parchís gigantes y las casillas de “La Oca”.
- Organización: 6 grupos de 4 niños/as, estructurados por parejas.



DESARROLLO DE LA SESIÓN

El juego consiste en realizar una evaluación por medio de una adaptación del tradicional juego de “La Oca”. En esta ocasión las casillas han quedado reducidas a treinta, realizando los alumnos en cada una de ellas las actividades que se plantean, lo más correctamente posible.

La sesión comienza con la formación de grupos heterogéneos (identificados todos sus miembros con un gomet) incluyendo chicos y chicas dentro de los mismos. A continuación se lleva a cabo una explicación clara y detallada de las reglas del juego.

Edita: ©Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias

DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN, INNOVACIÓN Y PROMOCIÓN EDUCATIVA

CEP de Santa Cruz de Tenerife

Autoría: M^a Mercedes Hernández Martín

Fecha de edición Junio 2011

ISSN: 2174-419X

Seguidamente se sortea el orden de participación y cada equipo avanza a su ritmo. Antes de comenzar se plantea a los alumnos el reto: ¿Cuántas actividades es capaz de hacer tu grupo de “La Oca Gigante”?; se debe tener en cuenta que todos sus miembros deben haber concluido la actividad antes de volver a tirar el dado.

Al final se recogen las evaluaciones y en el inicio de la siguiente sesión se realiza una valoración de las mismas de manera oral y grupal.



ACTIVIDADES TIPO

Las tareas siguen un orden coherente de activación, ascendiendo progresivamente hacia la mitad del juego y descendiendo de la misma manera hacia el final del mismo. A continuación se exponen algunas de ellas:

1. ¿Sabes moverte como un gusano?
2. ¿Sabes cómo se mueve un cangrejo?
3. ¿Cómo camina un pato?
4. ¿Puedes hacer de camarero y llevar una botella, hasta el fondo de la cancha?
5. Correr lo más rápido que puedas.
6. Correr todos hacia detrás intentando no chocar con los compañeros/as.
7. ¿Sabes correr de lado?
8. ¿Sabes correr a la pata coja sin caerte?
9. Coge un saco y echa una carrera con tus compañeros/as.



EVALUACIÓN

Según Sosa, G. (1997) La evaluación en el sistema educativo es el “proceso de investigación acción para la obtención de información, de su uso para formular juicios y tomar decisiones”. Díaz Lucea (2005), entiende que las finalidades de La evaluación están en relación a la función que le otorga la administración, el centro educativo y el propio profesorado. Las finalidades son la concreción de una manera de plantear la evaluación y, por lo tanto, están sujetas a un planteamiento didáctico concreto desde una concepción pedagógica y una racionalidad concreta. A continuación se presenta el instrumento de evaluación utilizado para este juego. Anexo I

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

En clase tenemos a un alumno con *Síndrome de Down* cuyos criterios de intervención, Arráez (1998), en la mayoría de las actividades será de ayuda verbal o modificación de material (pelota- pelota de papel o de goma espuma), así como en alguna actividad puntual necesitará de ayuda kinestésico- táctil debido a que sus características hacen que el mecanismo de percepción de la información y el mecanismo de ejecución estén afectados.

También tenemos una alumna *con problema de raquis*, que necesitará ayuda kinestésica en alguna ocasión o modificación de determinados materiales como en el caso del compañero anterior. En este caso el mecanismo claramente afectado es el mecanismo de ejecución debido a la ligera cojera que sufre la niña.

CONCLUSIONES

Edita: ©Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias

DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN, INNOVACIÓN Y PROMOCIÓN EDUCATIVA

CEP de Santa Cruz de Tenerife

Autoría: M^a Mercedes Hernández Martín

Fecha de edición Junio 2011

ISSN: 2174-419X

Los resultados obtenidos son muy positivos en cuanto a aumento de la **motivación** del alumnado, aumento de las **situaciones de diálogo**, resolución de **conflictos** a través del diálogo, actitud de **ayuda al compañero** para que éste pueda alcanzar el objetivo y la mediación, aumento del **compromiso motor**, **participación activa** del alumnado, **inclusión** del alumnado con NEAE, **mayor productividad** en el aula, disminuyendo las distracciones por llamar la atención, implicación en el proceso de **evaluación formativa**.

A través de esta evaluación el alumnado es más consciente de su proceso de enseñanza aprendizaje y se considera capaz de evaluar críticamente tanto su participación como las de sus compañeros/as.

BIBLIOGRAFÍA

- ARRÁEZ, J.M. *Teoría y praxis de las adaptaciones curriculares de E.F.* Málaga: Aljibe, 1998.
- DECRETO 126/2007, de 24 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Canarias.B.O.C. núm. 112, miércoles 6 de junio de 2007
- DÍAZ LUCEA, JORDI. *La Evaluación Formativa como instrumento de aprendizaje en Educación Física, 2005.*
- GÓMEZ RIJO, A.: *Abriendo nuevos horizontes. Hacia una pedagogía de la autonomía en Educación Física, Revista La Gaveta nº 14, CEP de Santa Cruz de Tenerife: junio 2008, pp. 5-8.*
- BLÁZQUEZ, D. y SEBASTIANI, E.: *Enseñar por competencias en Educación Física.* Barcelona: INDE, 2009.
- PACHECO LARA, J.J. *De las competencias a Las tareas en educación Física, Revista La Gaveta nº 14, CEP de Santa Cruz de Tenerife: junio 2008, pp.9-12.*




EVALUACIÓN LA OCA

UNIDAD DIDÁCTICA: "MIS HABILIDADES"

CICLO: 1º NIVEL: 2º

ALUMNO OBSERVADOR:

ALUMNO OBSERVADO:

	 SABE HACERLO	NO  SABE HACERLO	 TIENE FALLOS AL
1. Se mueve como un gusano.			
2. Camina como un cangrejo.			
3. Camina como un pato.			
4. Sabe hacer de camarero/a.			
6. Corre hacia delante rápido			
7. Corre hacia detrás sin chocar con otros niños.			
8. Corre de lado.			
9. Corre a la pata coja sin caerse.			
11. Salta con un saco.			
12. Salta a la comba.			
13. Hace saltos a la pata coja sin parar.			
14. Salta por encima de los obstáculos que veas.			
17. Consigue una canasta.			
18. Da giros sobre sí mismo sin caerse.			
19. Davueltas con su pareja antes de marearse.			
21. Pasa la pelota sólo con las manos.			

Edita: ©Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias

DIRECCIÓN GENERAL DE ORDENACIÓN, INNOVACIÓN y PROMOCIÓN EDUCATIVA

CEP de Santa Cruz de Tenerife

Autoría: M^a Mercedes Hernández Martín

Fecha de edición Junio 2011

ISSN: 2174-419X

22. Pasa la pelota sólo con los pies.			
23. Pasa la pelota con un bote.			
24. Juega con la raqueta y la pelota.			
25. Juega con un aro.			
26. Mete el aro en el cono.			
28. Lanza la pelota contra la pared y la recoge sin que se caiga.			
29. Juega a los bolos.			
30. Juega con los compañeros al dominó de las señales de tráfico.			

CROQUIS DE LA OCA GIGANTE

