

Una propuesta de evaluación para las habilidades motrices básicas en Educación Primaria a través de un juego popular: la oca.

A propose the evaluation for basic motor skills in Primary Education through a popular game: the goose

*Nuria Ureña Ortín, **Fernando Ureña Villanueva, ***Francisco Alarcón López
*Universidad de Murcia, **IES Floridablanca de Murcia, ***Universidad de Granada (España)

Resumen: Tras realizar una revisión y estudio de la documentación existente se comprueba que son escasas las propuestas para llevar a cabo una evaluación cualitativa y fundamentada en el proceso de los contenidos referidos a las habilidades motrices básicas. Tras este panorama, el propósito de este artículo es proponer un instrumento de evaluación formativa que se utilizó en un Centro de Educación Primaria de la Comunidad de Murcia. Para tal fin se usó un juego popular, el juego de la oca, como parte del proceso de evaluación, como recurso didáctico, motivador y como elemento globalizador de un programa de intervención destinado a conseguir una mayor efectividad en una categoría particular de habilidades motrices básicas englobadas bajo el concepto habilidad de manejo de móviles.

Palabras clave: evaluación formativa, habilidad manejo de móviles, juego oca, primaria.

Abstract: TAfter carrying out a review of the existing literature, we discovered that studies that propose to carry out a qualitative and based in the process evaluation of the content referring to basic motor skills are scarce. Following this overview, the purpose of this article is to propose an instrument of formative assessment, that was used in a Primary School within the Murcia Region. For this a popular Spanish board game, The Goose Game, was used as part of the evaluation process, as a teaching resource, motivator, and as a unifying element to achieve greater effectiveness in a particular category of basic motor abilities, included under the concept ability to handle mobile objects.

Key words: formative assessment, handle mobile objects, popular goose game, primary school.

1. Las habilidades motrices básicas

A lo largo del tiempo han surgiendo diferentes clasificaciones de las habilidades motrices básicas, y con diferentes criterios, según los distintos autores (Batalla, 1994, 2000; Bissonnette, 2000; Burton y Miller, 1997; Contreras, 1998; Díaz, 1999; Fernández, 2002; Fernández, Gardoqui y Sánchez, 1999, 2007; Fernández y Navarro, 1989; Godfrey y Kephart, 1969; Ruiz, 1987; Sánchez, Delgado, González, Maestre y Vizcaino, 1975; Serra, 1987, 1996; Wickstrom, 1983). Sintetizándolas se pueden distinguir dos grupos:

a) Aquellos movimientos que precisan el dominio y control del propio cuerpo, y por tanto, del manejo y control de todo o casi todo nuestro cuerpo: desplazamientos, saltos y giros.

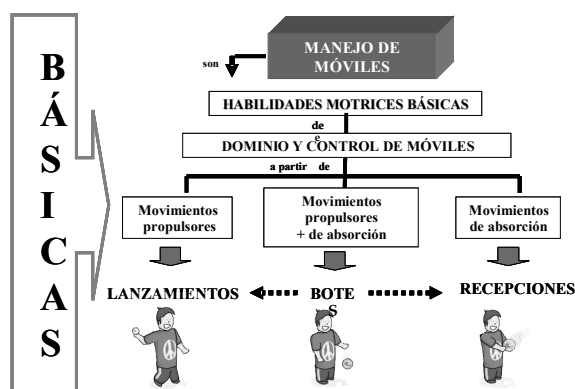
b) Aquellos movimientos que precisan el dominio y control de algún móvil u objeto, es decir, del manejo de móviles: lanzamientos, recepciones y botes.

Este último grupo de habilidades es el que va ser objeto de estudio en este artículo. Se entiende por manejo de móviles (u objetos) aquellas acciones que se centran fundamentalmente en el contacto de un móvil u objeto, entendiendo por este último la idea que tiene el individuo del mismo; es decir, la idea general, las propiedades y las relaciones entre los objetos. Asimismo el conocimiento de los móviles supone un conocimiento físico del móvil y de las formas, un conocimiento dinámico del móvil, de las propiedades y de las relaciones (Blázquez y Ortega, 1984). Dentro de la categoría de manejo de móviles se van a agrupar las habilidades motrices básicas de lanzamiento, recepción y bote. Se cree necesario aclarar que se incluye, dentro de esta categoría, el bote porque al analizar su estructura se observa que constituye una sucesión de lanzamientos - golpes y amortiguaciones - y recepciones realizada por el individuo de forma autorregulada. El objetivo es mantener el control del móvil o móviles manejado respecto a la ejecución de la tarea prevista (Fernández, Gardoqui y Sánchez, 1999). Para concluir este apartado se presenta un mapa conceptual donde se exponen las habilidades que van a ser objeto de estudio.

2. La evaluación de las habilidades de manejo de móviles

Blández (2000) afirma que la evaluación constituye uno de los elementos más importantes y a la vez controvertidos que tiene el proceso educativo. Importante, porque puede proporcionar una valiosa información sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje, y controvertida porque sus diversas formas de interpretación y utilización han dado lugar a múltiples errores y abusos.

En el caso de los estudios sobre la evaluación de este grupo de habilidades básicas son escasos. Existe tanto en la documentación nacional como en la internacional, un vacío en todo lo que corresponde a las habilidades motrices básicas. Como consecuencia no se puede realizar una evaluación correcta de las mismas, y por tanto, una clasificación de las tareas que pueden ser utilizadas como elementos curriculares en los distintos niveles de Educación Primaria. La aplicación de baterías de tests no ha podido tener un rigor en su investigación y desarrollo como es el caso de las capacidades físicas básicas. En numerosas ocasiones, las pruebas eran elaboradas por el docente para resolver situaciones puntuales de su enseñanza. Se observa igualmente que algunas de estas baterías son muy reducidas y en muchas ocasiones no han podido aplicarse a una amplia población, sino en contextos limitados, lo que impide que puedan generalizarse (Fernández, Gardoqui y Sánchez, 1999).



En esta misma línea, López (1999b) señala que durante los últimos 30 años el tipo de evaluación más extendido en Educación Física se ha basado en la realización de test de «rendimiento físico» para el contenido de condición física, test de «rendimiento motor» para habilidades motrices o test «ejecución técnica para el contenido de deportes»; todos buscan la medición del rendimiento físico y motor, pero con escasa intencionalidad educativa.

En la actualidad hay un cambio de interés y lo que importa no sólo es el producto final, sino también el proceso seguido para llegar a ese producto final (enfoque ecléctico en donde se combina la perspectiva cuantitativa y cualitativa). Como consecuencia de lo comentado anteriormente, se demanda la urgente necesidad de buscar otras alternativas evaluativas en Educación Física, acordes con el espíritu educativo de la Reforma (López, 1999b). Fruto de la necesidad de este cambio de interés, en el ámbito educativo escolar, están apareciendo alternativas siendo su reflejo bibliográfico todavía escaso (Calvo y Chiroso, 1994; Fraile, 1990; Hernández, 2002; López, 1999a, 1999b, 2000, 2004a, 2004b; López y Jiménez, 1994; López, González y Bárbara, 2005, 2006; Pedraza, Alonso y López, 2002; Sebastiani, 1993; Velázquez, 1996).

Resumiendo los estudios que se han realizado sobre la evaluación de las habilidades motrices (Blázquez, 1990; Graham, 1991; Litwin y Fernández, 1982; Sánchez, 1982 citado en Fernández, Gardoqui y Sánchez, 1999), se puede afirmar que las baterías de test para evaluar las habilidades motrices básicas presentan un número escaso de tareas, más o menos globales, que no siempre constituyen el total de los distintos patrones motores que componen las habilidades motrices básicas.

Tras el análisis de esta situación y tomando como referencia la idea de evaluación de los autores del párrafo anterior, se quiere aportar una línea de trabajo y propuesta de evaluación diferente. Esta propuesta parte de una evaluación entendida como un proceso de recogida de información sobre el aprendizaje de los alumnos, la enseñanza del maestro y el programa de intervención utilizado, para emitir juicios de valor y tomar decisiones orientadas a su mejora.

El planteamiento que aquí se presenta surge a partir de un juego popular, el juego de la oca, que sirve como elemento de evaluación formativa, como recurso didáctico, motivador y globalizador de las habilidades objeto de estudio. El lector por momentos se trasladará en *la máquina del tiempo* hasta su niñez, ya que este juego pertenece a ese gran repertorio tradicional de nuestra vida infantil, pero vinculado y adaptado al ámbito motor. En este sentido se pueden encontrar en la bibliografía existente diversas propuestas que han utilizado el juego de la oca como instrumento de evaluación inicial en la Educación Primaria (Mazón, Sánchez, Santamaría y Uriel, 2001); en la Educación Secundaria para el contenido del aeróbico y su evaluación (Vernetta, Gutiérrez, López Bedoya y Sánchez, 2008). Igualmente se ha utilizado como trabajo interdisciplinar y globalizador de áreas en el campo de la Educación Especial (Ferrándiz, 2002, 2004).

3. Origen, breve reseña histórica y difusión del juego de la oca.

El Juego de la Oca, es un juego de tablero, de los denominados de persecución. Su origen guarda grandes secretos, entre el misterio y la leyenda. Las leyendas más conocidas se resumen a continuación (Miguel, 2006):

a) Según una leyenda griega, este juego fue inventado por los guerreros griegos durante el asedio de Troya para combatir el aburrimiento. El invento fue obra de Palámedes, hijo del rey de Eubea y nieto de Poseidón. Si se rastrea esa leyenda se encuentra con el - posiblemente - tablero conocido más antiguo para el juego de la oca, el «disco de Pasitos» descubierto en Creta en el año 1903 y fechado en el año 2000 a.C.

b) Para otros, la oca es un juego alemán y el momento de su creación el siglo XI, aunque los detalles sobre este origen son escasos.

c) Otros sitúan su nacimiento en Florencia, en la corte de los Médicis. Se dice que llegó a España cuando Francisco de Médicis se lo regaló a Felipe II. El juego causó tal furor entre la corte que a partir de aquel

momento se convirtió en el regalo ideal entre los nobles. Este supuesto origen no es para nada desdeñable, ya que incluso la mayoría de las enciclopedias o diccionarios lo recogen, como se puede comprobar si se busca alguna referencia al Juego de la Oca: «*Juego de puro azar; recorrido en espiral y gran poder simbólico. De origen italiano (siglo XVI) de donde pasa a España como regalo de Francisco de Médicis al rey Felipe II; desde España se extendió al resto de Europa*».

d) Otra corriente de investigación (es la teoría más extendida), atribuye su invención a la Orden de Los Templarios, creada en 1118 en Jerusalén por los cruzados europeos. Los templarios usarían para sus ratos de ocio, en Jerusalén, las conchas del «*Nautilus*», al cual le asignarían, aparte del componente lúdico, un mensaje criptográfico, que sólo determinados miembros de la Orden, eran capaces a descifrar. La concha del «*Nautilus*» tiene 63 espacios, que quizás sean el origen del Tablero: las 63 casillas del juego. Los Templarios eran los guardines de los Lugares Santos de Jerusalén, así como de los caminos que conducían a los mismos. Esta labor de custodia, se extendió al Camino de Santiago, por entonces, aun en manos de los musulmanes, en muchos de sus tramos en la Península Ibérica.

La conclusión más clara es su ancestral e incierto origen. Aun así es un juego muy antiguo que no ha perdido vigencia.

4. Estructura, elementos y desarrollo del juego

En este apartado se detalla cómo se diseñaron y elaboraron las actividades del juego. Cada tablero tenía 25 casillas con diversas actividades que se fueron realizando en las diez sesiones anteriores de cada sub-programa (Anexos 1, 2 y 3). Por tanto se puede afirmar que estas actividades tuvieron un nivel de dificultad coherente con el proceso de enseñanza-aprendizaje llevado a cabo. Además resultaba fácil la observación de los aspectos a evaluar.

La finalidad principal fue proponer la evaluación a través *del juego de la oca*, como una sesión más del programa con la finalidad de que el maestro observe los progresos a medida que va avanzando en los sub-programas de enseñanza del contenido manejo de móviles. En concreto, las pautas seguidas en la elaboración de las actividades propuestas en el juego fueron:

- Diseñar actividades que se habían planteado en la escala de evaluación inicial (primera sesión de cada sub-programa). Para conocer el desarrollo de todo el programa se pueden consultar las siguientes referencias bibliográficas (Ureña, 2004, 2006).

- Diseñar actividades que se trabajaron a lo largo de todo el sub-programa.

- Tener como referencia la concreción de los criterios de evaluación de cada ciclo (Tabla 1).

A continuación se presentan los elementos y organización del tablero. Los elementos que lo componían fueron: un dado, el tablero (uno diferente para cada ciclo), equipos y las fichas. El objetivo del juego de la Oca es ser el primero en llegar a la casilla central de *la Gran Oca de la Copa*, saltando de posiciones, según la tirada de los dados y sometido a unas reglas de juego establecidas para cada casilla.

Teniendo en cuenta las reglas básicas del juego de mesa la oca, los tableros se organizaron de la siguiente forma:

- Selección de dieciséis actividades atendiendo a los criterios de evaluación y sesiones de enseñanza-aprendizaje de cada sub-programa para la enseñanza de la habilidad de manejo de móviles.

- Cuatro casillas en donde se dibujó *una oca* (casillas 5, 9, 15 y 18): se avanza hasta la próxima oca y se realiza otra jugada.

- Dos casillas en donde se dibujó un *punte*: se avanza (casilla 6) o retrocede (casilla 12) y se realiza otra jugada.

- Una casilla en donde se dibujó una *oca calavera* (casilla 20): se tiene que retroceder hasta la casilla nº 4.

- Una casilla en donde se dibujó una *oca coja* (casilla 23): se permanece dos turnos sin jugar.

- Una casilla en donde se dibujó una *gran oca con una copa* (casilla 25). Indica que el equipo que llega ha ganado el juego.

Tabla 1. Concreción de los criterios de evaluación para cada uno de los ciclos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN POR CICLOS:		
PRIMER CICLO	SEGUNDO CICLO	TERCER CICLO
1.- Utiliza las nociones topológicas (izquierda – derecha, delante – detrás, arriba – abajo, dentro – fuera, cerca - lejos) para orientarse en los entornos próximos y sitúa a las personas y los objetos con relación a sí mismo. 2.- Utiliza de manera adecuada a la edad del alumno las habilidades motrices básicas (lanzamientos, recepciones, botes, manejo de objetos). 3.- Incrementa globalmente las capacidades básicas de acuerdo con el momento de desarrollo motor. 4.- Reacciona ante diferentes estímulos (auditivos o visuales) que llegan del entorno empleando el movimiento o los gestos (patrones motores, movimientos expresivos, inmovilidad, gestos). 5.- Colabora activamente en el desarrollo de los juegos de grupo mostrando una actitud de aceptación hacia la diversidad y de superación de las pequeñas frustraciones que se puedan producir.		
PRIMER CICLO	SEGUNDO CICLO	TERCER CICLO
1.- Utiliza las nociones topológicas para orientarse en el espacio con relación a la posición de los otros y de los objetos. 2.- Utiliza de manera coordinada y adecuada a la edad del alumno las habilidades motrices básicas (lanzamientos, recepciones, botes, manejo de objetos). 3.- Incrementa globalmente las capacidades básicas de acuerdo con el momento de desarrollo motor. 4.- Respeta las normas establecidas en los juegos, reconociendo su necesidad para una correcta organización y desarrollo de los mismos.		
PRIMER CICLO	SEGUNDO CICLO	TERCER CICLO
1.-Ajusta los movimientos corporales a diferentes cambios de las condiciones de una actividad, adaptado a los móviles y objetos que se manejan. 2.- Utiliza de manera coordinada y adecuada a la edad del alumno las habilidades motrices básicas (lanzamientos, recepciones, botes, manejo de objetos). 3- Incrementa globalmente las capacidades básicas de acuerdo con el momento de desarrollo motor. 4.- Identifica como valores fundamentales de los juegos y la práctica de actividades de iniciación deportiva, el esfuerzo personal y las relaciones que se establecen con el grupo, dándoles más importancia que a otros aspectos de la competición.		

5. Propuesta de evaluación del programa manejo de móviles

La idea nació cuando se tuvieron que diseñar los instrumentos de evaluación de un programa de intervención para la mejora del manejo de móviles en un Centro de Educación Primaria de la Comunidad de Murcia (Ureña, 2004). Se utilizó como propuesta para organizar la práctica el desarrollo de un programa, dividido a su vez en tres sub-programas, que se desarrollaron a lo largo de cada ciclo. Se optó por utilizar un sub-programa porque la propuesta de intervención fue hacia el ciclo, y el maestro fue el que realizó los ajustes necesarios para que se pudiera adaptar al contexto propio. Se pueden definir estos sub-programas como pequeños proyectos de enseñanza – aprendizaje que se desarrollan a lo largo del ciclo. Esta propuesta fue para el segundo curso de cada ciclo de la Educación Primaria. Se tuvo como punto partida en la evaluación inicial y final una escala de quince tareas motrices con dificultad creciente, que permitió evaluar el grado de habilidad alcanzado en aquellos criterios mínimos de la Educación Primaria (Fernández, Gardoqui y Sánchez, 1999, 2007). El programa de intervención utilizó como principal recurso metodológico el juego (Ureña 2004, 2006). Concretando el planteamiento metodológico se utilizó el juego, bien desde el punto de vista procedimental, bien como elemento de la metodología utilizada o cómo actitudes y valores que se fomentan con la realización de las diferentes tareas. Se puede decir, que funcionó como elemento globalizador y de relación interna con los contenidos. Mazón, Sánchez, Santamaría y Uriel (2001), apoyándose en el Currículo Oficial, lo justifican de la siguiente manera:

«El juego es una forma de aprendizaje natural en los alumnos, no sólo de aprendizajes motores, sino también sociales, cognitivos y afectivos ya que «jugar» en esta etapa es también, y sobre todo, «aprender a jugar» las conductas motrices, cognitivas y afectivas. El juego será un crisol en el que se explorará, se cotejará, se modificará y se consolidará la conducta motriz. El juego es un modo peculiar de enfrentarse a las diferentes situaciones, en un medio contextualizado, atractivo, motivante y divertido» (p. 18).

Este programa se desarrolló, tomando como referente el Decreto 111/2002, de 13 de septiembre, por el que se establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia y dirigido principalmente al desarrollo del bloque Habilidades y Destrezas motrices, pero no exclusivamente. Se optó por utilizar también el bloque el Cuerpo en Movimiento: conocimiento y percepción, en interrelación con el de Habilidades y destrezas en los sub-programas del primer y segundo ciclo mediante un tratamiento directo; siendo el trata-

miento secundario en el tercer ciclo. El programa sigue siendo válido para dar respuesta a las nuevas enseñanzas mínimas establecidas en la LOE (2006) y al nuevo Decreto 286/2007 de 7 de septiembre propuesto en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia.

Dentro de cada sub-programa se incluyeron doce sesiones de trabajo, que correspondían a diferentes situaciones educativas que permitieron desarrollar el sub-programa. Se consideró que menos sesiones no permitirían asimilar y aprender el contenido de trabajo propuesto y más no permitirían trabajar todos los contenidos que se marcan el Currículo Oficial de Educación Física.

El planteamiento clave que se realizó para la evaluación fue que todos los que participaron en el proceso educativo lo hicieran en el evaluativo. En concreto se evaluó el aprendizaje del alumno, la enseñanza del maestro y el programa (Ureña 2002, 2003, 2004, 2006). Antes y después de estas sesiones se incluyeron tres sesiones de evaluación. Al principio del sub-programa, como sesiones de evaluación inicial y al final como sesiones de evaluación final. En cada una de estas sesiones también se propusieron situaciones lúdicas en la parte del calentamiento relacionadas con el contenido general del programa. La vuelta a la calma se reservó para realizar comentarios-asambleas sobre la misma. El maestro realizó un diario de todas las sesiones y los alumnos una fichas y/o cuestionario de autoevaluación al finalizar el sub-programa. Estos instrumentos se pueden encontrar en otras publicaciones (Ureña 2004, 2006a, 2006b). Además se realizó una sesión con carácter globalizador del programa que integró los contenidos trabajados en cada sesión y según los criterios enumerados en el apartado anterior. Se planteó la utilización del juego popular de la oca con el objetivo de realizar una evaluación del programa, de los alumnos y darle un enfoque motivador y globalizador. Esta sesión tuvo como principal interés mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir, se trató de una evaluación formativa.

A continuación se presentan los objetivos de la sesión «oca de manejo de móviles», como se organizó la sesión y se describen las actividades realizadas para llevarlo a cabo en cada sub-programa. El tablero del primer ciclo es de color rojo (Anexo 1), el tablero del segundo ciclo verde (Anexo 2) y azul el del tercer ciclo (Anexo 3).

Objetivos:

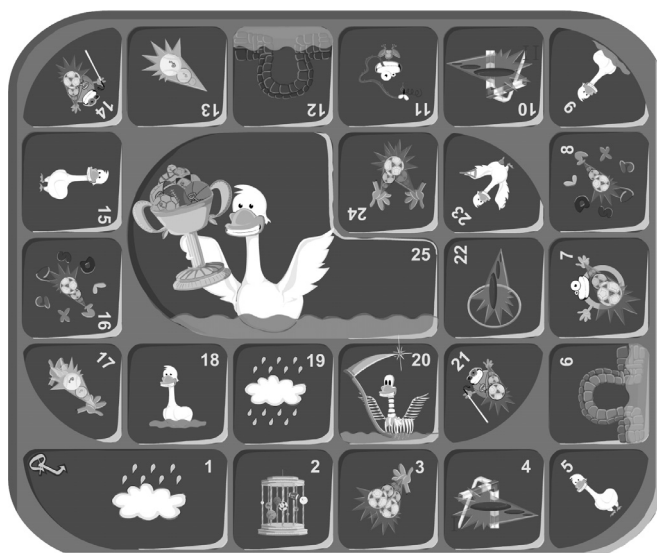
- Desarrollar las capacidades perceptivo-motrices relacionadas con el manejo de móviles a través de la adaptación de un gran juego popular.
- Aprender a cooperar y trabajar en equipo.
- Conocer la habilidad lograda en otras sesiones (sub-programa 1º, 2º o 3º ciclo).

ANEXO 1. ACTIVIDADES TABLERO 1: OCA DE MANEJO DE MÓVILES (1º CICLO)

CASILLA 1	EL CAMARERO: colocando la pelota encima del vaso boca abajo, impulsar la pelota hacia arriba a la vez que gira el vaso para colar la pelota cuando caiga. Se permite que falle uno del grupo.
CASILLA 2	TRANSPORTE DE SAQUITOS EN EL MENOR TIEMPO POSIBLE: (Ver sesión nº 3 sub-programa). El maestro determinará un tiempo para realizar la prueba.
CASILLA 3	EL CARRUSEL DE PELOTAS: cada miembro del grupo con un balón de plástico y formando un círculo, a la señal del maestro lanzar la pelota hacia arriba y recibir la del compañero, antes de que caiga al suelo durante 1 minuto.
CASILLA 4	PELOTA ARRIBA: todos los miembros del grupo deben mantener la pelota en el aire durante 15 segundos. Cada miembro del grupo podrá dar 2 toques como máximo hasta que todos le hayan dado al menos una vez.
CASILLA 5	DE OCA A OCA: Pasáis a la casilla nº 9 y... Tiro porque me toca. Vuelves a lanzar el dado.
CASILLA 6	DE PUENTE A PUENTE: Pasáis a la casilla nº 12 y... Tiro porque me lleva la corriente. Vuelves a lanzar el dado
CASILLA 7	Cada miembro del grupo debe realizar 5 botes seguidos con una mano y sin parar otros 5 con la otra mano.
CASILLA 8	PASES ORDENADOS DE LA SEMANA (Sesión nº 7).
CASILLA 9	DE OCA A OCA: Pasáis a la casilla nº 15 y... Tiro porque me toca. Vuelves a lanzar el dado
CASILLA 10	EL TREN BOTADOR: situados en fila y cogidos por la cintura se desplazan botando con la mano libre conducidos por el maquinista que los llevará de un lado a otro de la pista. El maquinista marca el ritmo y el resto lo imita.
CASILLA 11	LA RANA (Ver sesión n nº 7).
CASILLA 12	DE PUENTE A PUENTE. Pasáis a la casilla nº 6 y ... Tiro porque me lleva la corriente. Vuelves a lanzar el dado.
CASILLA 13	LAS MOSCAS (Ver sesión nº 10).
CASILLA 14	LOS BOLOS: Cada miembro del grupo tiene dos lanzamientos máximos para derribar los bolos (vasos de yogur colocados en pirámide).
CASILLA 15	DE OCA A OCA: Pasáis a la casilla nº 18 y... Tiro porque me toca. Vuelves a lanzar el dado
CASILLA 16	PASES ORDENADOS DE LA SEMANA (ver anexo de sesión n nº 7)
CASILLA 17	LA ORQUESTA DE GOLPEOS (ver sesión nº 10)
CASILLA 18	DE OCA A OCA: Pasáis a la casilla nº 23 y... Tiro porque me toca. Vuelves a lanzar el dado
CASILLA 19	PAÑUELO Y PELOTA: lanzamos primero el pañuelo y después la pelota siguiendo un ritmo determinado. Antes de recoger la pelota realizamos un bote (ver anexo sesión nº 10).
CASILLA 20	SOY LA OCA MUERTE. POR CAER AQUÍ DEBEIS RETROCEDER CASILLA Nº 4.
CASILLA 21	PAÑUELO Y PELOTA: lanzamos primero el pañuelo y después la pelota siguiendo un ritmo determinado (sin bote) (ver anexo sesión nº 10).
CASILLA 22	GOLPEOS POR PAREJAS (ver anexo sesión nº 10).
CASILLA 23	SOY LA OCA COJA. TENÉIS QUE PERMANECER DOS TURNOS SIN TIRAR
CASILLA 24	ALL STAR: Cada uno debe encestar dos veces en la canasta (el maestro adaptará la canasta. Puede colocar un aro como canasta agarrado en las espalderas). Determinar un tiempo
CASILLA 25	CAMPEONES, CAMPEONES... OÉ, OÉ, OÉ. ¡¡HABEIS GANADO!!.



ANEXO 2. ACTIVIDADES DEL TABLERO 2: OCA DE MANEJO DE MÓVILES (2º CICLO)	
CASILLA 1	GOTAS HACIA ARRIBA: cada miembro del grupo debe mantener el móvil con ambas manos detrás de la espalda, flexionar el tronco hacia delante lanzando al mismo tiempo el móvil por encima de la cabeza y cogerlo por delante.
CASILLA 2	EL CARRUSEL DE PELOTAS: cada miembro del grupo con una pelota de tenis y formando un círculo, a la señal del maestro lanzar la pelota hacia arriba y recibir la del compañero antes de que caiga al suelo (1 minuto).
CASILLA 3	COORDINACIÓN EN EL BOTE: Pasar la pelota al compañero que tenemos a la derecha por medio de un bote, y recoger rápidamente el que nos pasará el compañero de la izquierda. Realizarlo durante 30”.
CASILLA 4	DISCO GOL I: colocados todos frente a la portería de balonmano a la altura de la línea continua (6 metros). Realizar varios lanzamientos a meter gol. Cada vez desde distinto lado. Lanzar ordenadamente uno tras otro. Se deben de conseguir 5 goles.
CASILLA 5	DE OCA A OCA: Pasáis a la casilla nº 9 y...Tiro porque me toca. Vuelves a lanzar el dado.
CASILLA 6	DE PUENTE A PUENTE: Pasáis a la casilla nº 12 y, etc. Tiro porque me lleva la corriente. Vuelves a lanzar el dado.
CASILLA 7	EL CÍRCULO BOTADOR: botar la pelota verticalmente delante de nosotros y desplazarse para coger la del compañero y seguir botando sin perder el ritmo.
CASILLA 8	PASES ORDENADOS DE LA SEMANA (ver anexo de sesión n nº 7)
CASILLA 9	DE OCA A OCA: Pasáis a la casilla nº 15 y...Tiro porque me toca. Vuelves a lanzar el dado.
CASILLA 10	DISCO GOL II: colocados todos frente a la portería de balonmano a la altura de la línea discontinua (9 metros). Realizar varios lanzamientos a meter gol. Cada vez desde distinto lado. Lanzar ordenadamente uno tras otro. Se deben de conseguir 5 goles.
CASILLA 11	LA RANA (ver anexo de sesión n nº 7).
CASILLA 12	DE PUENTE A PUENTE: Pasáis a la casilla nº 6 y ... Tiro porque me lleva la corriente. Vuelves a lanzar el dado.
CASILLA 13	CAMARERO BOTADOR: Desplazarse todos los del equipo 20 mts botando un balón con mano dominante y llevando en la otra mano una pelota, con el brazo extendido. Si se cae a más de tres jugadores del equipo, no se supera la prueba.
CASILLA 14	BOTES CIEGOS I: Cada miembro del grupo debe de realizar 5 botes con mano dominante con ojos cerrados. (Deben de conseguirlo al menos la mitad del grupo).
CASILLA 15	DE OCA A OCA: Pasáis a la casilla nº18 y...Tiro porque me toca. Vuelves a lanzar el dado.
CASILLA 16	PASES ORDENADOS DE LA SEMANA (ver anexo de sesión n nº 7)
CASILLA 17	LA PARÁBOLA: Cada alumno del grupo debe de lanzar la pelota de malabares lateralmente de una mano a la otra mirando la pelota en el punto más alto, durante 30 segundos cada uno (ver sesión nº 10).
CASILLA 18	DE OCA A OCA: Pasáis a la casilla nº 23 y...Tiro porque me toca. Vuelves a lanzar el dado.
CASILLA 19	GOTAS ARRIBA – ABAJO: una mano detrás de la espalda la otra delante. Lanzamiento del balón de una mano a la otra (el balón pasa por encima de la cabeza). Deben de conseguirlo todos los miembros del grupo.
CASILLA 20	SOY LA OCA MUERTE. POR CAER AQUÍ DEBEIS RETROCEDER A LA CASILLA Nº 4
CASILLA 21	BOTES CIEGOS II: Cada miembro del grupo debe de realizar 5 botes con mano no dominante con ojos cerrados. (Deben de conseguirlo al menos la mitad del grupo).
CASILLA 22	DISCO ARO: El maestro se coloca sujetando un aro con los brazos extendidos por encima de la cabeza. Deben conseguir 4 lanzamientos dentro del aro, de dos que realice cada uno.
CASILLA 23	SOY LA OCA COJA. TENÉIS QUE PERMANECER DOS TURNOS SIN TIRAR.
CASILLA 24	LANZAMIENTOS POR PAREJAS (ver sesión nº 10).
CASILLA 25	CAMPEONES, CAMPEONES... OÉ, OÉ, OÉ. ¡¡HABEIS GANADO!!.



ANEXO 3. ACTIVIDADES DEL TABLERO 3. OCA DE MANEJO DE MÓVILES (3 ° CICLO)

CASILLA 1	EL MAREILLO: Cada miembro del grupo debe lanzar con las 2 manos un balón por encima de los brazos extendidos hacia atrás y dando ½ giro sobre el eje vertical cogerlo antes de que caiga al suelo.
CASILLA 2	EL CARRUSEL DE PELOTAS: cada miembro del grupo con una pelota de tenis y formando un círculo, a la señal del maestro, lanzar la pelota hacia arriba y recibir la del compañero antes de que caiga al suelo. No deben caer mas de tres pelotas en 30 “.
CASILLA 3	EL TIOVIVO DE LATAS: en círculo, una lata por alumno, lanzar vertical, rotación hacia la derecha y recepción de la lata del compañero de la derecha. Puntúa a criterio del maestro.
CASILLA 4	EL PIN – PAN - PUN DE LATAS. Colocamos las latas como el pin-pan-pun de la feria (una torre). Cada uno del equipo tiene un lanzamiento para derribar todas las latas.
CASILLA 5	DE OCA A OCA. Pasáis a la casilla nº 9 y... Tiro porque me toca. Vuelves a lanzar el dado.
CASILLA 6	DE PUENTE A PUENTE. Pasáis a la casilla nº 12 y ...Tiro porque me lleva la corriente. Vuelves a lanzar el dado.
CASILLA 7	EL CÍRCULO BOTADOR: botar la pelota verticalmente delante de nosotros y desplazarse para coger la del compañero y seguir botando sin perder el ritmo. Si se pierde el ritmo no vale la prueba.
CASILLA 8	PASES ORDENADOS DE LA SEMANA (ver anexo de sesión nº 7).
CASILLA 9	DE OCA A OCA. Pasáis a la casilla nº 15 y... Tiro porque me toca. Vuelves a lanzar el dado.
CASILLA 10	TIRO AL PLATO: todos los del equipo con un balón y en círculo. Uno se sitúa en el centro y tiene que lanzar el balón hacia arriba, alto y vertical. Los del círculo deben golpear al balón. Se puntúa si en los 3 lanzamientos que tiene el del centro se golpea, el balón al menos 3 veces.
CASILLA 11	LA RANA (ver anexo de sesión nº 7)
CASILLA 12	DE PUENTE A PUENTE. Pasáis a la casilla nº 6 y ... Tiro porque me lleva la corriente.
CASILLA 13	EL CARRUSEL DE CAJAS MALABARES: cada miembro del grupo con una caja y formando un círculo. A la señal del maestro lanzar la caja hacia arriba y recibir la del compañero antes de que caiga al suelo. No deben caer mas de tres cajas en 30 “.
CASILLA 14	BOTES CIEGOS I: Cada miembro del grupo debe de realizar 6 botes con ojos cerrados y alternando mano dominante, no dominante. (Deben de conseguirlo al menos ½ del grupo).
CASILLA 15	DE OCA A OCA. Pasáis a la casilla nº 18 y... Tiro porque me toca. Vuelves a lanzar el dado.
CASILLA 16	PASES ORDENADOS DE LA SEMANA (ver anexo de sesión nº 7)
CASILLA 17	NO SE CAE LA PELOTA: un balón por alumno, lanzar vertical el balón, realizar un giro completo y recepción del balón con las dos manos. Deben realizarlo 5 veces y al menos en 3, no se debe caer ningún balón.
CASILLA 18	DE OCA A OCA. Pasáis a la casilla nº 23 y... Tiro porque me toca. Vuelves a lanzar el dado.
CASILLA 19	CAJAS DE MALABARES: Cada miembro del grupo debe realizar un ejercicio de malabares con las tres cajas y sin que se caiga al suelo. El maestro valora si es superada o no la prueba.
CASILLA 20	SOY LA OCA MUERTE. POR CAER AQUÍ DEBEIS RETROCEDER CASILLA Nº 4.
CASILLA 21	BOTES CIEGOS II: Cada miembro del grupo debe de realizar 6 botes con dos balones de forma simultánea. (Deben de conseguirlo al menos ½ del grupo).
CASILLA 22	CAMARERO BOTADOR. Desplazarse todos los del equipo 20 mts botando un balón con una mano y llevando en la otra una pelota, con el brazo extendido (Deben de conseguirlo 80%).
CASILLA 23	SOY LA OCA COJA. TENÉIS QUE PERMANECER DOS TURNOS SIN TIRAR.
CASILLA 24	EL TIOVIVO. El maestro enviará el balón rápidamente y sin orden de un alumno a otro. La forma inesperada en que el balón puede ser lanzado produce incertidumbre. Si de los balones lanzados no son recepcionados el 80%, la prueba no es superada.
CASILLA 25	CAMPEONES, CAMPEONES... OÉ, OÉ, OÉ. ¡¡HABEIS GANADO!!.



Desarrollo y organización:

Explicación del juego, dialogar con los alumnos para saber si han jugado alguna vez y conocen la reglas básicas y distribución de los equipos y lugar a participar. Siempre participan todos los equipos en cada tirada, pero a partir de la primera tirada, sólo avanzan casilla los que superan correctamente la prueba.

El maestro lee en voz alta la prueba a realizar. El equipo contrario debe verificar, junto al maestro, que dicha prueba se realiza correctamente. Por ejemplo en la casilla 1 «el camarero» (ver tablero rojo anexo 1) tienen que ratificar que en la prueba ha fallado como máximo uno del grupo.

Cada equipo va de un color según la ficha que han elegido y se ponen un nombre original. Se sortea quién juega primero. El primer equipo lanza el dado y... se empieza el juego.

Reglas de la oca manejo de móviles:

- Cada vez que se cae en una casilla se debe hacer la prueba que ésta indique. Si no se consigue realizar la prueba no se avanza casilla.
- Si se cae en una oca: «de oca a oca y tiro porque me toca».
- Si se cae en un puente: «de puente a puente y tiro porque me lleva la corriente».
- Si se cae en la casilla muerte: «se retrocede a la casilla nº 4».
- Gana el equipo que llega «justo» a la oca final: casilla 25 la oca campeona.

Al finalizar la sesión siempre hay una puesta en común y comentario-asamblea de la sesión. En los anexos se presentan los tableros y actividades de cada uno de los sub-programas (Ureña, 2004, 2006).

Ficha de seguimiento grupal (FSG)

Este tipo de instrumento se fundamenta principalmente en la observación de las actuaciones de los alumnos durante la sesión. Tiene una doble utilidad (López, 2004): por un lado se utiliza para facilitar la recogida de información, y posteriormente esos datos se pasan a las fichas o registros individuales de cada alumno. Por otro, permiten aportar información significativa sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje que se está desarrollando, de forma que facilita el análisis en el grupo y la toma de decisiones para ir haciendo evolucionar dichos procesos.

En el primer cuadro se anotaron los datos del centro, grupo, fecha, etc. En el cuadro de datos había una primera columna en la que se anotaron los nombres de los alumnos (por equipos). Las siguientes columnas pertenecen cada una a las casillas de las actividades, y sirven para anotar el grado de consecución de dicha actividad (no, regular, sí) y una última columna para anotar las «observaciones» sobre cada alumno y/o actividad (Anexo 4). Los criterios para evaluar las actividades fueron:

Para el valor 0 = Mal, no hacen nada bien de la actividad de la casilla.

Para el valor 2 = Bien, se cumplen todos los criterios y todos lo hacen bien.

Para el valor 1 = Regular. En las tareas y/o juegos que no se cumplen cierto/s criterio/s, pero otros sí. Además también se utiliza cuando algún miembro del grupo no la realiza correctamente y otros sí. En este caso se especifica que alumno no ha sido capaz de realizarla correctamente.

Es importante tener en cuenta que esta valoración fue privada y exclusiva del maestro. Al alumno se le informó si lo realizó o no de forma correcta.

6. Nuevas propuestas y análisis del instrumento de evaluación

Tras la aplicación de esta experiencia (Ureña, 2004) surgen las siguientes propuestas de evaluación formativa y de participación del alumno en dicho proceso:

- En el **primer ciclo** se plantea la posibilidad de que los alumnos, tras la realización de la propuesta de la oca de manejo de móviles del 1º ciclo, realicen un dibujo con las actividades y juegos que más les hayan gustado. Este dibujo lo realizarán en casa y lo traerán la siguiente clases de Educación Física y se comentará el dibujo con sus compañeros.

- En el **segundo ciclo** se plantea la posibilidad de que los alumnos, tras la realización de la propuesta de la oca de manejo de móviles del 2º ciclo, realicen otra nueva sesión. Los equipos diseñaran nuevas propuestas recordando las sesiones realizadas en el sub-programa. Para que esta actividad resulte más sencilla el alumno irá escribiendo en su bloc de notas y/o diario, durante el desarrollo de todas las sesiones, las actividades que más le gusten o crea que debe recordar con más intereses.

- En el **tercer ciclo** se plantea, igual que en el ciclo anterior, la realización de una nueva sesión con las propuestas de los alumnos pero con la diferencia de que dichas propuestas deben ser diferentes a las realizadas durante el desarrollo del sub-programa. De igual forma los alumnos llevaran su bloc de notas y/o diario en el que apuntarán las actividades que les resulten más interesantes y les sirvan de referencia para crear las suyas.

El análisis de la experiencia llevada a cabo permite afirmar que se está convencido de que esta forma de evaluación tiene una gran utilidad para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en la habilidad de manejo de móviles en la Educación Primaria. No obstante es igualmente importante y conveniente que cada maestro observe su situación y su contexto, y en función de ello, cree y diseñe sus propios instrumentos para la evaluación y cualesquiera otros aspectos que considere necesarios (Pedraza, Alonso y López, 2002).

7. Referencias bibliográficas

- Batalla, A. (1994). Habilidades, destrezas y tareas motrices. Concepto, análisis y clasificación. Actividades para su desarrollo. *Tema 9 de oposiciones a maestros de Educación Física*. Barcelona: Inde.
- Batalla, A. (2000). *Habilidades motrices*. Barcelona: Inde.
- Bissonnette, R. (2000). *Tareas de evaluación en educación física en enseñanza primaria*. Barcelona: Paidotribo.
- Blández, J. (2000). *Programación de unidades didácticas según ambientes de aprendizaje*. Barcelona: Inde.
- Blázquez, D. (1990). *Evaluar en educación física*. Barcelona: Inde.
- Blázquez, D. y Ortega, E. (1984). *La actividad motriz en el niño de 6 a 8 años*. Madrid: Cincel.
- Burton, A. W. y Miller, D. E. (1997). *Movement Skill Assessment*. Campaign IL: Human Kinetics.

ANEXO 4. FICHA DE SEGUIMIENTO GRUPAL (Adaptada de Pedraza, Alonso y López, 2002 y López (Coord.), 2004).													
FSG	CENTRO: LOCALIDAD:												CICLO: FECHA:
	CASILLAS DEL TABLERO (0: no 1: regular 2: bien)												
EQUIPOS	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	C10	C11	C12	C...
EQ. 1					oca	puent				oca			
EQ. 2					oca					oca			
EQ. 3					oca					oca			
EQ. 4					oca					oca			
EQ. 5					oca					oca			

- Calvo M. y Chiroso, J. (1994). Propuesta de evaluación conjunta de las capacidades conceptuales y procedimentales a través de la actividad física. *Habilidad motriz*, 5, 24-28.
- Contreras, O. R. (1998). *Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista* (pp. 298-313). Barcelona: Inde.
- Decreto 111/2002, de 13 de septiembre, por el que se establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. *Boletín Oficial de la Región de Murcia*, 214, de 14 de septiembre, 13075-13128.
- Decreto nº 286/2007, de 7 de septiembre, por el que se establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia. *Boletín Oficial de la Región de Murcia*, 221, de 24 de septiembre, 26387-26414.
- Díaz, J. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. Barcelona: Inde.
- Fernández, E. (2002). La evaluación de la educación física en la educación Primaria. En E. Fernández, J.A. Cecchini y M. L. Zagalaz, *Didáctica de la Educación Física en la Educación Primaria* (pp.241-292). Madrid: Síntesis.
- Fernández, E., Gardoqui, M.L. y Sánchez, F. (1994). *Diseño de escalas para la evaluación de las habilidades motrices básicas en la Educación Primaria*. Madrid: MEC.
- Fernández, E., Gardoqui, M. L. y Sánchez, F. (1996). *Diseño de escalas para la evaluación de las habilidades motrices básicas en la Educación Primaria*. Madrid: CIDE.
- Fernández, E., Gardoqui, M. L. y Sánchez, F. (1999). *Escalas para la evaluación de las habilidades motrices básicas: desplazamientos, giros y manejo de móviles*. Madrid: Cide. Stock. Cero.
- Fernández, E., Gardoqui, M. L. y Sánchez, F. (2007). *Evaluación de las habilidades motrices básicas* Barcelona: Inde.
- Fernández, G. y Navarro, V. (1989). *Diseño curricular en Educación Física*. Barcelona: Inde.
- Ferrándiz, I.Mª (2003). Juego de la oca: una experiencia globalizadora. *Tándem*, 11,33-39.
- Ferrándiz, I.Mª (2004). Una experiencia globalizadora ¿Jugamos al juego de la oca? *En Actas del II Congreso Internacional y XXI Jornadas Universidades y Educación Especial*. León: Universidad de León.
- Fraille, A. (1990). La investigación – acción en la Educación Corporal. En M.G. Pérez, *Investigación – acción: aplicación al campo social y educativo* (pp. 259-277). Madrid: Dykinson.
- Godfrey, B. y Kephart, N. (1969). *Movement Patterns in Motor education*. New York: Appleton-Century-Crofts.
- Graham, G. (1991). Results of motor skill testing. *Journal of Teaching in Physical Education*, 10 (4), 353-374.
- Hernández, J.L. (2002). Evaluación de la enseñanza. Una necesidad al servicio de la mejora de la calidad del proceso de aprendizaje. *Revista Aula de Innovación educativa*, 115, 7-11.
- Litwin, J. y Fernández, G. (1982). *Evaluación y estadística aplicada a la Educación Física y el deporte*. Buenos Aires: Stadium.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial de Estado*, 106, de 4 de mayo de 2006, 17158-17207.
- López, VM. (1999a) (Coord.) *Educación Física, Evaluación y Reforma*. Segovia: Diagonal.
- López, VM. (1999b). *Prácticas de evaluación en Educación Física: estudio de casos en primaria, secundaria y formación profesorado*. Valladolid: Universidad Valladolid.
- López, VM. (2000). Buscando una evaluación formativa en educación física. *Apunts*, 62,16-26.
- López, VM (2004a).La participación del alumnado en los procesos evaluativos: la autoevaluación y la evaluación compartida en educación física. En A. Fraile, *Didáctica de la Educación Física: una perspectiva crítica y transversal* (pp. 265-291).Madrid: Bibl. Nueva.
- López, VM. (2004b) (Coord.). *La educación Física en educación infantil: una propuesta y algunas experiencias*. Madrid: Miño y Dávila.
- López, V. M. y Jiménez, B. (1994). Una experiencia de autoevaluación en educación física. *Revista Española de Educación Física y Deporte*, 4, 30-35.
- López, V. M. y López, E. M. (1996). Patologías evaluativas en educación física. *Revista Española de Educación Física y Deporte*, 63, 9-12.
- López, VM, González, P.M. y Bárbara, JJ. (2005). La participación del alumnado en la evaluación: la autoevaluación, la coevaluación y la evaluación compartida. *Tándem*, 17, 21-37.
- López, VM, González, M. y Barba J.J. (2006). ¿Debe el alumno participar en la evaluación? Propuestas y experiencias en Primaria y Secundaria. *Movimiento de Renovación Pedagógica*, [En línea]. Disponible en [http:// www.concejoeducativo.org](http://www.concejoeducativo.org).
- Mazón, V., Sánchez, Mª J., Santamaría, J. y Uriel, J. R. (2001). *Programación de la educación física en Primaria. Primer, segundo y tercer ciclo*. Barcelona: Inde.
- Miguel, M. A. (2006). Jugando a la Oca. *TECLA. Revista electrónica de la consejería de educación en reino unido e irlandia*, [En línea]. Disponible en <http://www.mec.es/sgci/uk/es/consej/es/pdf/mar10i.pdf>.
- Pedraza, M., Alonso, A y López, VM. (2002). La evaluación formativa en primaria: una experiencia con fichas de seguimiento y narrados de sesiones. *Revista Aula de Innovación educativa*, 115, 24-27.
- Ruiz, L. M. (1987). *Desarrollo motor y actividades físicas*. Madrid: Gymnos.
- Sánchez, F., Delgado, M. A., González, L., Maestre, J. y Vizcaino, F. (1975). Orientaciones para la programación de la educación físico-deportiva en la E.G.B. *Revista de orientación didáctica e investigación pedagógica*, 52, 23-49.
- Sánchez, F. (1982). *Aplicación de un modelo matemático probabilístico a la evaluación de la habilidad motriz en el manejo de móviles*. Memoria de Licenciatura no publicada.
- Sánchez, F. (1984). *Bases para una didáctica de la Educación Física y el Deporte*. Madrid: Gymnos.
- Sebastiani, E. (1993). La evaluación de la Educación Física en la Reforma Educación Apunts, 31, 17-26.
- Serra, E. (1987). Habilidades desde la base al alto rendimiento. *Congreso de Educación Física y deporte de Base*. Granada: Instituto nacional de Educación Física.
- Serra, E. (1996). *Apuntes de la Asignatura Educación Física de Base*. Granada: Instituto nacional de Educación Física de Granada.
- Velázquez, R. (1996). Actividad físico-deportiva y calidad de vida: una respuesta educativa. *Revista española de educación física y deporte*, 3 (2), 4-13.
- Ureña, N. (2002). Manejo de móviles en Educación Primaria. *Proyecto de Investigación*. Murcia: UCAM.
- Ureña, N., Ureña, F. y Velandrino, A. (2003). Mejora de la habilidad básica de manejo de móviles en la Enseñanza Primaria. *Actas del II Congreso Mundial de Ciencias de las Actividad Física y el Deporte*. Granada: Universidad Granada.
- Ureña, N. (2004). *Diseño y evaluación de un programa de intervención para el desarrollo de la habilidad básica de manejo de móviles en Educación Primaria*. Tesis doctoral no publicada. Universidad Católica San Antonio de Murcia. Murcia. España
- Ureña, N., Ureña, F., Velandrino, A. y Alarcón, F. (2006a). *Las habilidades motrices básicas en Primaria. Diseño de un programa de intervención*. Barcelona: Inde.
- Ureña, N., Ureña, F., Velandrino, A. y Alarcón, F. (2006b). La participación del alumno en los procesos de evaluación. Una experiencia a partir de la autoevaluación en Educación Física en Educación Primaria. *Revista educación física*, 103, 11-25.
- Vernetta, M., Gutiérrez, A., López Bedoya, J. y Sánchez, R. (2008). De oca a oca y aerobic porque me toca. Evaluación mediante el juego en la etapa escolar. *Actas del IV Congreso Internacional y XXV Nacional de Educación Física* Córdoba: Universidad de Córdoba.
- Wickstrom, R. L. (1983). *Fundamental motor patterns* (3ªEd.). Filadelfia: Lea and Febiger.

Fuentes electrónicas: <http://www.elcaminoasantiago.com/index.htm>