

# “El trèvol de la salut”: una avaluació diferent, motivant i divertida en Educació física

**ISAAC J. PÉREZ LÓPEZ\***

*Llicenciat i Doctor en Educació Física.*

*Professor d'Educació Física d'ESO*

**Correspondència amb autor**

\* isaacjperez@hotmail.com

## Resum

Atès que a hores d'ara està ja més que justificat el desenvolupament de la salut des de l'EF escolar, molts professionals de l'àrea criden l'atenció sobre la importància de l'avaluació. I és que, en moltes ocasions, incomprensiblement, aquesta no es porta a terme o, en d'altres, té escassa coherència amb els objectius plantejats i/o amb les activitats realitzades durant la fase d'intervenció.

A conseqüència d'aquest fet, en aquest treball es presenta una alternativa d'avaluació a través d'un joc de grup anomenat “El Trèvol de la Salut”, i també la valoració que en fa l'alumnat de segon cicle d'ESO, on destaca l'alt grau de satisfacció assolit, igual com la capacitat per estimular l'aprenentatge.

## Paraules clau

Educació Física, Salut, Avaluació, Joc, Secundària.

## Abstract

**“The Clover of Health”: a different, motivating and amusing evaluation in Physical Education**

*Once at the present time is already more than justified the development of health from school P.E., many professionals of this area draw attention to the importance of evaluation. And it is that, many times, incomprehensibly, this evaluation is not carried out or, in others, has limited coherent with the objectives established and/or the activities performed during the intervention phase.*

*Due to this fact, an alternative of evaluation is presented on this work by means of a grupal game called “The Clover of Health”, as well as the valuation of it on the student's side of second cycle's secondary education, where the high degree of satisfaction achieved stands out, as well as the capacity to encourage learning.*

## Key words

*Physical Education, Health, Evaluation, Game, Secondary Education.*

## Introducció

La inclusió de la salut en el currículum, i el seu tractament dins de l'àmbit de l'Educació física (EF), resulta ser una actitud de gran coherència. De fet, la idoneïtat dels centres educatius, i l'impacte que poden suposar els programes d'EF, sobre la promoció de l'activitat física i la salut és una qüestió àmpliament reconeguda (Cale, 2000; Johnson i Deshpande, 2000).

Tanmateix, en l'actualitat, més que intervencions concretes en l'àmbit de l'EF orientada a la salut, el que es demana és saber com avaluar els continguts de salut en EF perquè, ara com ara, continua sent una de les grans llacunes en aquest àrea.

De fet, no és d'estranyar que l'EF amb prou feines tingui significat en l'àmbit acadèmic quan, com

subratlla Fernández Balboa (1999), sovint les notes s'han basat en la *participació*, i no en l'aprenentatge, o quan s'avalua més el que s'és i no tant el que s'aprèn, sense qüestionar el sentit educatiu que té tot plegat (López Pastor, 2000). En aquest sentit, López Pastor i cols. (2003, pàg. 23) reconeixen l'existència d'una:

*greu incoherència entre les activitats que es desenvolupen habitualment a les classes d'EF i la forma, mètodes i criteris amb què es (de)valua (qualifica) l'assignatura, és un reflex més de les múltiples incoherències educatives que durant dècades ha mostrat la nostra àrea, i que en justifiquen el baix estatus educatiu.*

Aquesta circumstància es confirma amb diversos estudis, com ara el presentat per Rivera (2001), on en

un alt índex s'anteposava la idea d'una àrea fonamentalment "recreativa" per sobre de plantejaments educatius i formatius, o el de García Galian i Pagán (1996). En aquest últim s'exposava que el professorat valorava en un alt percentatge l'assistència (83,04 %) com a aspecte de l'avaluació de l'alumnat, per la qual cosa no pot sorprendre que aquests acabin "passant" de la *gimnàstica*.

L'avaluació no pot ser més que una conseqüència del treball que es vagi realitzant durant el desenvolupament de qualsevol intervenció docent, és a dir, no pot esdevenir una cosa aïllada, sense connexió real amb allò que s'hi ha realitzat prèviament. En aquest sentit, resulta molt positiu que l'avaluació es plantegi com una activitat on es requereixi l'esforç individual i col·lectiu per a la consecució d'un objectiu comú, a tall de repte o desafiament. Aquest enfocament es fonamenta en les paraules de Peiró (1995, pàg. 413), el qual destaca que:

*El fet que els nens/es s'impliquin en la realització d'una tasca o activitat, li dediquin temps i esforç o mostrin interès per millorar-la, anirà vinculat al fet que l'esmentada tasca o activitat presenta un seguit de reptes a aconseguir o on arribar.*

La satisfacció i el gaudi han de ser un dels aspectes principals a promoure en l'avaluació, al costat de la consolidació dels diferents aprenentatges adquirits pels alumnes tot al llarg de la intervenció. Si es fa així, augmentaran enormement les possibilitats que aquesta sigui veritablement constructiva, i generi aprenentatges significatius en l'alumnat, en no ser considerada com a una cosa "violenta", on se'ls jutjarà, sinó com a part integrant de la mateixa dinàmica de la intervenció esmentada. De la mateixa manera que els jocs i les activitats lúdiques són un gran aliat per apropar molts dels continguts a l'alumnat, també ho són per donar lloc a la seva avaluació. Sempre que aconseguixin compaginar la satisfacció en els alumnes amb la pertinent valoració, en aquest cas concret, dels diferents continguts treballats.

La reflexió anterior és avalada, a més a més, per les repercussions que un alumne motivat, com assenyalava Ruiz Pérez (2000), té de cara al propi aprenentatge com, per exemple: que gaudeix de la realització de les activitats, li agrada i accepta els reptes que el professor li proposa, es responsabilitza del propi aprenentatge o li agrada saber quins són els seus èxits.

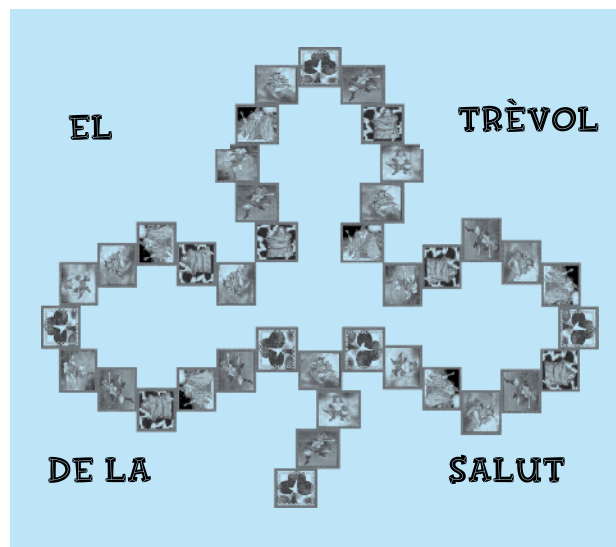
Un aspecte més de cara a aconseguir una major pre-

disposició i implicació de l'alumnat en l'avaluació serà el plantejament d'entorns competitiu, com manifesten Roberts i Treasure (1995). Encara que, això sí, posant l'èmfasi en la importància del professor de cara a aconseguir, amb les activitats esmentades, una orientació cap a la tasca, i no cap a l'ego. La creació d'aquest tipus d'entorns ja ha estat posada en pràctica en ocasions anteriors (Pérez López i Delgado, 2004).


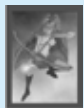




Per tal de donar resposta a les demandes exposades fins al moment, respecte a la necessitat d'una avaluació amb un caire més positiu, que motivi l'alumnat a realitzar-la i, a més a més, que alhora que possibiliti la valoració del propi aprenentatge permeti també gaudir a qui la desenvolupa, en aquest treball es presenta una alternativa per a l'avaluació dels continguts (conceptuals, procedimentals i actitudinals) del bloc de salut en EF, a través del joc "El Trèvol de la Salut", que es du a terme amb els alumnes de segon cicle d'ESO.

### "El trèvol de la salut"

Abans d'iniciar aquest joc d'avaluació cada grup (compost per 6 integrants) haurà de confeccionar una fitxa, que serà la que vagi marcant el seu progrés per cada una de les caselles del tauler (*figura 1*). A més a més, cada component del grup haurà d'"especialitzar-se" en un dels següents apartats: embenats, equilibri, precisió, cordam, ritme i malabars.



▲  
**Figura 1**  
Tauler de joc.

CASILLA	JUEGO
 Guerrera	"Paraules prohibides" (1)
 Bard	"Gests que parlen" (2)
 Arquera	"Atac directe" (3)
 Clergue	"Passapregunta" (4)
 Exploradora	"La resposta alternativa" (5)
 Mag	"La paraula enmascarada" (6)
 Trèvol	"El qui no corre vola" (7)

**Taula 1**

Tipologia de caselles i joc corresponent.

## Objectiu del joc

La finalitat principal d'aquest joc, per als diferents grups participants, serà la d'obtenir la màxima distinció com a grup realment saludable. Per fer-ho, un grup haurà de contestar la pregunta, o realitzar correctament la tasca, d'una casella amb el símbol d'"El Trèvol de la Salut" en quatre ocasions o, al contrari, aconseguir 100 punts. I per al professor: comprovar el grau d'assimilació dels continguts (conceptuals, procedimentals i actitudinals) relacionats amb l'EF orientada a la salut desenvolupats prèviament durant la intervenció.

## Dinàmica de joc

Un representant de cada grup llançarà el dau, i el que aconsegueixi la puntuació més alta inicia el joc. Si dos o més grups empaten, es tornarà a tirar.

El grup que surt en primer lloc tira novament el dau, començant des de qualsevol dels quatre trèvols que hi ha a les cantonades, i mourà la seva fitxa el nombre de caselles indicada per la tirada en la direcció que prefereixi.

Quan una fitxa arriba a la casella d'una prova, o a un trèvol, el grup esmentat haurà de desenvolupar l'acció pròpia de la casella en qüestió. Cap grup no podrà realitzar dues tirades consecutives, sinó que els torns respectaran sempre l'ordre establert a l'inici del joc.

En cada tirada de daus es podrà moure la fitxa en la direcció que es desitgi, però no es permetrà, mentre es mou la fitxa, canviar-ne el sentit, per exemple, si el meu grup treu un 6 no podré avançar dues caselles i retrocedir-ne quatre. En una mateixa casella hi pot haver més d'una fitxa.

La dinàmica de les diferents caselles (*taula 1*) que componen el tauler variarà en funció del personatge que representin.

(1) El desenvolupament d'aquesta casella serà el següent: sobre una taula (a una distància de quatre o cinc metres, aproximadament) es col·locaran una sèrie de targetes amb una paraula clau i tres paraules prohibides (per exemple, paraula clau: "Freqüència cardíaca", i paraules prohibides: "pulsacions, cor i intensitat"). Alternativament hauran d'anar sortint tots els integrants del grup cap a la taula: agafar una carta, intentar verbalment que els seus companys descobreixin de quina paraula es tracta (sense esmentar les paraules prohibides) i tornar ràpidament al lloc que ocupava per donar-li el relleu a un altre component del grup, i així successivament.

El temps de què es disposa és de 30 segons. Cada paraula encertada tindrà un valor de 15 punts, mentre que la que no aconsegueixin desxifrar restarà 5.

(2) En aquesta ocasió, el grup en qüestió haurà d'eleger un altre grup amb el qual enfrontar-se. L'enfrontament esmentat consistirà que un integrant de cada grup haurà d'aconseguir que els seus companys endevinin la paraula, o el concepte (com, per exemple: “escalfament” o “resistència aeròbica”), que aquest tractarà de transmetre'ls únicament mitjançant gests (a través de música).

El valor d'aquesta prova és de 15 punts per al grup que aconsegueixi fer-la abans, i -10 per a l'altre grup. En cas que el grup guanyador sigui el “grup mare”, és a dir, el que al principi va caure a la casella, incrementarà el valor d'aquesta prova en +5.

(3) El grup que arribi a aquesta casella obtindrà la possibilitat de restar 15 punts a qualsevol dels altres grups fent-li la pregunta que considerin més oportuna, o demanant-li la realització d'alguna acció concreta (sobre els continguts d'Educació per a la salut). Si aquest grup aconsegueix respondre adequadament la pregunta o proposta sumarà 10 punts.

(4) En arribar a aquesta casella, el grup haurà de contestar el major nombre de preguntes possible, sobre els continguts treballats anteriorment (com, per exemple: “A quina intensitat hauré de realitzar activitat física per obtenir els majors beneficis per al meu organisme des d'un punt de vista saludable?”), en un temps màxim de 30 segons (a través d'un portaveu). Cada resposta correcta es bonificarà amb 5 punts, mentre que per cada pregunta no contestada o no encertada se'ls restarà també 5 punts.

(5) En aquesta prova jugaran *tots els grups alhora*. El professor assenyalarà una habilitat determinada a desenvolupar, o un petit repte saludable (per exemple: “córrer durant un temps determinat i ser capaç d'obtenir unes pulsacions entre el 60 i el 85% de la freqüència cardíaca màxima”), i tots els membres de cada grup hauran de realitzar l'activitat proposada, fins que un d'ells cometi un error (la qual cosa restarà 15 punts al seu grup).

(6) Novament ens trobem en una prova de *participació simultània*. En aquesta, es tractarà d'esbrinar la paraula (o concepte) emmascarat mitjançant les pistes (5 per paraula) que el professor anirà donant (per exemple: 1. Té 6 lletres, 2. A molts nois els agrada vacillar-ne, 3. Quan bec aigua en un got l'utilitzo, 4. És un múscul, 5. Es troba al costat de l'húmer. Solució: Bíceps).

El grup que consideri, després d'una pista, que sap de quina paraula es tracta haurà d'escriure-la en una cartolina i dipositar-la dins del cercol que estarà situat al costat del tauler de joc. Cada grup tindrà dues possibilitats de resposta. Si les esgota abans que el professor finalitzi amb les 5 pistes perdrà l'oportunitat de continuar intentant-ho.

El grup que aconsegueixi desxifrar abans la paraula emmascarada obtindrà 10 punts (o el doble en el cas de ser el “grup mare”), mentre que la resta de grups reduiran els seus punts en -5.

(7) Finalment, les caselles que portin l'indicatiu d'aquesta prova donaran la possibilitat de participar-hi, una vegada més, *tots els grups*. En aquesta ocasió es posaran a prova tots els jugadors d'una mateixa “especialitat” (elegida pel grup que ha arribat a aquesta casella). Es tractarà de comprovar quin d'aquests participants realitza en menys temps, i més correctament, l'acció requerida (com, per exemple: un embenat de genoll, equilibri d'una pica amb un sol dit, malabars amb 3 pilotes, etc.).

Igual com en proves anteriors, si el jugador que ho aconsegueix pertany al “grup mare” la puntuació guanyada serà doble, en aquest cas serà de 20 punts, o 10 si ho aconsegueix qualsevol dels altres jugadors. La resta de grups veuran minvats els seus punts en -5.

## A tall de conclusió

En aquest últim apartat es presentarà la valoració que va rebre l'activitat (en el curs 2005-2006) a través de l'anàlisi de l'entrevista i les valoracions personals que van realitzar els alumnes al final de la intervenció, i alhora amb els diaris que també van dur a terme durant aquesta. El paquet informàtic utilitzat per a l'elaboració de l'informe ha estat el programa Nudist Vivo 2.0.

El primer que crida especialment l'atenció és la valoració “molt positiva”, 100 % de l'alumnat, sobre el grau de satisfacció amb el joc “El Trèvol de la Salut” (pregunta inclosa als diaris, i que els alumnes havien de valorar a través d'una escala de resposta tipus Likert que va d'1 a 5, on l'1 representa la valoració “molt en desacord”, el codi 2: “en desacord”, el 3: “indiferent”, el 4: “d'acord” i el 5 “molt d'acord”).

Si les fredes xifres es transformen en paraules seria una cosa així: “Aquesta jornada es mereix més d'un 5 perquè ha estat la millor, ens ho hem passat molt bé i ens ha fet una mica de pena que fos el final i que no durés més”. (Diari de Mònica, 357) o “Una de les millors

jornades, no sé si va ser perquè va ser l'última, però per al meu gust va ser espectacular. El joc em va semblar molt enginyós i m'ho vaig passar molt bé realitzant-lo, les proves van estar molt bé i penso que tots ens vam divertir molt" (Diari de Sergi, 152).

Tots els qui encara no siguin capaços de trobar una fórmula per valorar l'aprenentatge dels alumnes que no sigui el típic examen, pot ser que considerin com a alternativa aquest joc després de la lectura de la narració de l'alumne següent:

*Última jornada, el gran joc final. Tot el meu equip s'havia llegit les instruccions i fins i tot havíem fet una recopilació de tota la informació que havíem vist a les jornades. Perquè a les diferents caselles del joc es feien preguntes o calia expressar amb mímica i coses així, conceptes o paraules sobre l'EF, així que vam fer un repàs intensiu i la veritat és que vam assimilar força els conceptes (Diari de Sergi, 143).*

Els beneficis de desenvolupar una avaluació d'aquest tipus es corroboren, a més a més, amb treballs anteriors, com els de Castillo, Rodríguez i Guerrero (2001), González Arévalo (2002) o Díaz Jiménez i López (1999), on amb jocs de característiques similars al que s'ha presentat aquí, acaben cridant l'atenció sobre la destacada utilitat que tenen per al desenvolupament dels continguts del bloc de salut. És més, la capacitat per estimular l'aprenentatge en els alumnes que va generar aquesta activitat (igual com en el cas de Castillo i cols., 2001 i González Arévalo, 2002) s'evidencia després de la lectura de la totalitat de les valoracions globals, on la idea que van expressar unànimement, a tall de conclusió, va ser que han après divertint-se: "M'he divertit amb el joc perquè ho tenia tot per poder aprendre i passar-ho bé" (Valoracions globals, 139).

El valor dels comentaris anteriors és encara més gran si es té en compte que, com reconeix Gutiérrez Sanmartín (2000, pàg. 5), "hi ha nombroses ocasions en què sentim parlar a la gent de les seves experiències en educació física quan estudiaven a col·legi o a l'institut com una cosa avorrida, pesada i mancada de significat". És a dir, desafortunadament no és habitual viure experiències amb un resultat tan positiu i significatiu per a l'alumnat i, menys encara, durant la fase d'avaluació.

Circumstància que hauria de provocar, de forma immediata, una revisió crítica de les nostres planificacions i actuacions.

## Bibliografia

- Cale, L. (2000). Physical activity promotion in secondary schools. *European Physical Education Review* 6 (1), 71-90.
- Castillo Lizardo; J. M.; Rodríguez.; M. i Guerrero, F. (2001). El juego como alternativa para la enseñanza de conceptos básicos de salud. *Revista Panamericana de Salud Pública* 9 (5), 311-314.
- Díaz Jiménez, P. i López García, L. R. (1999). El juego de la salud. A: AA.VV. *Actas de las I Jornadas Andaluzas sobre Actividad Física y Salud*. Edición digital.
- Fernández-Balboa, J. M. (1999). Pedagogía crítica y educación física en la escuela secundaria. *Conceptos de Educación* (6), 15-31.
- García Galian, S. i Pagán, F. A. (1996). Evaluación de la actividad docente del profesorado de Educación Física. *Revista de Educación Física* (63), 13-17.
- González Arévalo, C. (2002). Trivial-salud. *Tándem* (8) 35-44.
- Gutiérrez Sanmartín, M. (2000). Actividad física, estilos de vida y calidad de vida. *Revista de Educación Física* (77), 5-14.
- Johnson, J. i Deshpande, C. (2000). Health Education and Physical Education: disciplines preparing students as productive, healthy citizens for the challenges of the 21st century. *Journal of School Health*, 70 (2), 66-68.
- López Pastor, V. M. (2000). En cerca d'una avaluació formativa en educació física: anàlisi crítica de la realitat existent, presentació d'una proposta i anàlisi general de la posada en pràctica. *Apunts. Educació física i Esports* (62), 16-26.
- López Pastor, V. M.; Monjas, R.; García-Peñuela, A. i Pérez Brunicardi, D. (2003). ¿Qué Educación Física hemos vivido? Analizando nuestro saber profesional partir de historias de vida. A F. Ruiz Juan i E. P. González (coords.). *Educación Física y deporte en edad escolar. Actos del V Congreso Internacional de FEAEDEF*. Valladolid: AVAPEF, 21-25.
- Peiró, C. (1995). Un enfoque de educación física y salud a la luz de la perspectiva de metas: los contextos de clase y la motivación del alumnado. A: *Actas del II Congreso Nacional de Educación Física de Facultades de Educación y XIII de Escuelas Universitarias de Magisterio*. Zaragoza: Servicio de publicaciones de la Universidad de Zaragoza.
- Pérez López, I. J. i Delgado, M. (2004). *La salud en secundaria desde la Educación Física*. Barcelona: INDE.
- Rivera, E. (2001). Vamos a contar mentiras. Mejorar la práctica de la Educación Física desde el diseño o viceversa. A A. Díaz, E. Segarra (coords.). *Actas del II Congreso Internacional de Educación Física y Diversidad*. Murcia: Dirección General de Centros, Ordenación e Inspección Educativa, 617-633.
- Roberts, G. i Treasure, D. (1995). Achievement goals, motivational climate and achievement strategies and behaviors in sport. *International Journal Sport Psychology* (26), 64-80.
- Ruiz Pérez, L. M. (2000). Aprender a ser incompetente en educación física: un enfocament psicosocial. *Apunts. Educació física i Esports* (60), 20-25.