

LA EVALUACIÓN EN EL MODELO DE ENSEÑANZA LUDOTÉCNICO PARA LA INICIACIÓN A LA PRÁCTICA DEL ATLETISMO DENTRO DEL CONTEXTO ESCOLAR

Evaluation in models of learning technique through games for track and field initiation within the school setting

Alfonso Valero Valenzuela

Área de Educación Física y Deportiva. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Universidad de Almería

DIRECCIÓN PARA CORRESPONDENCIA

C/ Santo Domingo Savio, 12, 3º F.
23400 Úbeda (Jaén)
snoopie@teleline.es

Fecha de recepción: Octubre 2006 • Fecha de aceptación: Noviembre 2006

RESUMEN

El nuevo Modelo de Enseñanza Ludotécnico ofrece una alternativa a la enseñanza tradicional de la práctica del atletismo, siendo su principal objetivo que los niños aprendan la técnica de las disciplinas atléticas desde su comprensión, priorizando el dominio motor seguido de cerca por el cognitivo, y sin olvidar el aspecto afectivo. Este Modelo se caracteriza tanto por una evaluación formativa, que aporta al profesor información sobre el aprendizaje de los estudiantes, que le permite hacer cambios durante la unidad, como por una evaluación sumativa, al final de la unidad didáctica, donde el profesor determina cuánto han aprendido a lo largo de todo el tiempo de enseñanza. Destaca el uso de la observación informal del profesor como técnica de obtención de datos y análisis de todo el proceso de enseñanza y de cada uno de los dominios de aprendizaje del alumno. Dentro del ámbito motor resalta el uso de hojas de registro como instrumento para valorar la adquisición de habilidades técnicas que son empleadas tanto por el profesor como por los alumnos.

En cuanto a la valoración del dominio cognitivo, se emplean las preguntas de chequeo y desafío para la implicación cognitiva a lo largo de la sesión, y una prueba escrita al final de la unidad didáctica. En el dominio afectivo se hace uso de la discusión en círculo al término de cada sesión y del cuestionario de diversión hacia la práctica del atletismo al final de la unidad didáctica.

Palabras clave: evaluación, educación física, iniciación deportiva, atletismo, modelos de enseñanza.

ABSTRACT

The new Ludotechnic Model Instruction offers an alternative to track and field traditional instructional activity, being its the main goal that children learn by understanding the track and field discipline skills, and giving priority to the motor domain, followed close by the cognitive domain, and without forgetting the affective domain. This Model is characterized as a formative assessment, that gives information to the teacher about the pupils' learning and allows him makes changes among the unit, as a sumative assessment, at the end of the unit where teacher states how much have learnt they throughout all the instruction time. It emphasizes the teacher informal observation like data collection and analysis of the whole instruction process and for each one of the student's learning domains. In the motor domain highlights the use of the register sheets like a tool to assess the technique skills those are engage the teacher as well as students.

As far as the cognitive domain, it is used the checking and challenge questions to engage the cognitive along the lesson, and it's also used a written test at the end of the didactic unit. In the affective domain it used a circle discuss when the lesson is over and an enjoy track and field activity survey at the end of the unit.

Key words: assessment, physical education, sports instruction, track and field, instructional models.

Introducción

Según el marco de la racionalidad técnica (López, Monjas y Pérez, 2006), la evaluación en la educación física ha estado centrada en la técnica deportiva, entendida como el proceso a través del cual se comprueba el grado de adquisición y asimilación del gesto deportivo trabajado a lo largo del tiempo, resultado de la convergencia de factores cuantitativos (cuantidades físicas) y cualitativos (estructuras perceptivo-motrices).

Entendiendo la evaluación como el "proceso de formular los juicios que se deban emitir para que tenga lugar la educación" (Tenbrink, 1997; p. 18), desde la perspectiva práctica de la racionalidad curricular de la educación física, la evaluación es el conjunto de procesos utilizados para reunir y analizar la información que documenta lo que los estudiantes han aprendido a lo largo de una sesión, unidad didáctica o curso escolar, y no simplemente como el paso final de darle un valor a esa información que se ha recopilado (Metzler, 2005).

Entre los objetivos que se proponen en los nuevos planteamientos alternativos para solventar las lagunas de la metodología tradicional, autores tan diversos como Blázquez (1990) y Mitchell, Oslin y Griffin (2003) sugieren una evaluación integral, que abarque todos los aspectos de la persona y del rendimiento, incluyendo los relacionados con la comprensión, la realización de unas habilidades y el comportamiento personal y social; todos ellos en conexión directa con los contenidos curriculares de tipo conceptual, actitudinal y procedimental del sistema educativo, lo que sirve de base para justificar una iniciación deportiva al atletismo dentro de la educación Primaria (Delgado, Valero y Conde, 2003).

Desde esta nueva forma de ver la pedagogía deportiva se han generado nuevos Modelos de Enseñanza, surgiendo para el atletismo el denominado Ludotécnico (Valero y Conde, 2003), que ofrece una alternativa a la enseñanza tradicional del atletismo, siendo su principal objetivo que los niños aprendan la técnica de las distintas disciplinas atléticas desde la comprensión, priorizando el dominio motor seguido muy de cerca por el cognitivo, y sin olvidar el

aspecto afectivo en su plan de educación. Según Valero (2004a), este Modelo posee una estructura de sesión compuesta por cuatro fases metodológicas, la primera es "Presentación global y propuesta de desafíos", donde al inicio de la sesión el profesor trata de introducir o repasar la disciplina atlética que se está enseñando mediante un ejemplo práctico y aprovecha para lanzar una pregunta o desafío que han de solucionar los estudiantes durante el transcurso de la sesión. La segunda fase son las "Propuestas Ludotécnicas", se dan una serie de juegos modificados a los que se les introduce alguna regla relacionada con la técnica de la disciplina a aprender, el niño, jugando, practica los elementos técnicos de los que está compuesta la prueba atlética (Valero, 2006). La tercera fase son las "Propuestas Globales", donde haciendo uso del juego se busca crear una situación en la que los niños tengan que practicar todos los elementos técnicos trabajados en la fase anterior, mediante una actividad que conlleve la ejecución completa de la disciplina atlética. La última fase es la "Reflexión y puesta en común", el profesor reúne a todo el grupo para encontrar respuesta a la pregunta lanzada al inicio de la sesión y resuelve otras dudas que se han planteado durante la sesión y que son de interés general. Algunos ejemplos de unidades didácticas basadas en este nuevo Modelo Ludotécnico, donde se pone en práctica esta secuencia metodológica, ya han sido desarrolladas para el salto de altura y la marcha atlética (Valero, 2004b; 2005).

Tipos de evaluación en función del momento, del plan y de la racionalidad curricular

Siguiendo a autores como Blázquez (1990), Contreras (1998) y Díaz Lucea (1999), dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje se distinguen tres momentos clave en la evaluación, al principio, durante y al final de la unidad didáctica. La evaluación inicial es el punto de partida y se realiza al comienzo del proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo su principal objetivo determinar los conocimientos, ideas y aprendizajes previos, sus intereses y perspectivas, así como también la motivación.

La evaluación formativa, realizada durante el avance de la unidad didáctica,

determina el nivel y grado de desarrollo alcanzado y sirve para conocer cómo el alumno se va adaptando al proceso de enseñanza. Se realiza una serie de constataciones con el objetivo de ir adecuando la actuación y tomando las decisiones más apropiadas en cada caso, revisando y analizando los errores cometidos así como el origen de las causas que los provocan para tomar las medidas adecuadas y corregirlos, reforzando los éxitos en las actuaciones (López y cols., 2006).

La evaluación sumativa, siempre al final del proceso de enseñanza-aprendizaje, tiene como finalidad comprobar si se han conseguido, y en qué grado, los objetivos propuestos al inicio, aportando un informe que incluye el nivel alcanzado, lo que el alumno domina, así como sus deficiencias y lagunas.

Todas las técnicas de evaluación conllevan un plan de organización por parte del profesor para que éstas sean aplicadas. Algunas requieren poca planificación y tiempo en clase, son las denominadas informales. Suelen ocurrir durante el desarrollo de la clase sin que sean detectadas por los estudiantes, y son empleadas por el profesor para tomar decisiones acerca de la progresión de la tarea o para conocer el grado de diversión del niño con la actividad. En cambio, la evaluación formal requiere más tiempo de planificación y aplicación, y los estudiantes suelen ser avisados con antelación para que puedan prepararla (Metzler, 2005).

Una última clasificación de la evaluación basada en la racionalidad curricular (López, Monjas y Pérez, 2006) es la que distingue entre una evaluación tradicional, es decir, aquella que ha sido aplicada durante muchos años y está centrada en el producto, y una evaluación alternativa preocupada por evaluar el proceso, el desarrollo personal y grupal, y donde también participa el alumno.

La evaluación en el modelo de enseñanza ludotécnico

Existen dos técnicas de evaluación informal que son especialmente profusas en el Modelo Ludotécnico. Por un lado, destaca la "observación informal del profesor", se trata de un escrutinio asistemático que no comprueba con precisión los

EVALUACIÓN FORMATIVA																				
EVALUACIÓN TÉCNICA DEL LANZAMIENTO DEL PESO																				
OBSERVADOR:																				
NOMBRE Y APELLIDOS:																				
ELEMENTO TÉCNICO	DESARROLLO (SI/NO)																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Posición de partida bata preparada																				

Figura 1. Ejemplo de hoja de observación para la evaluación formativa de los alumnos en el dominio motor.

fenómenos observados, pero que se encuentra presente a lo largo de la sesión y es empleada por el docente para tener un feedback del aprendizaje de los alumnos en cada uno de los dominios y del desarrollo general del proceso de enseñanza-aprendizaje, contribuyendo a decidir si el ritmo de progresión del contenido es el adecuado o debe ser reajustado. Además, esta técnica de observación informal es la que emplea el profesor para valorar si el nivel de compromiso y de diversión de los alumnos durante las propuestas ludotécnicas (segunda fase metodológica) es elevado o, por el contrario, es conveniente pasar a la siguiente actividad. El ritmo de progresión de las tareas dentro de la sesión viene marcado por el nivel de motivación de los alumnos con las propuestas lúdicas (Valero, 2006).

Una segunda forma de evaluación informal, en este caso alternativa, empleada con gran asiduidad por el profesor en la sesión del Modelo Ludotécnico para valorar la comprensión de los estudiantes (dominio cognitivo), son las "preguntas de chequeo", que consiste en plantear cuestiones cuya respuestas no sean dicotómicas (sí o no) a los estudiantes, acerca de la información que se les ha aportado, comprobando si han entendido la "pregunta-desafío" lanzada al comienzo de la sesión (primera fase metodológica), si han asimilado la regla o cuña técnica que ha sido introducida en el juego (Conde y Valero, 1997), cuánta información han retenido después de explicar la tarea (segunda y tercera fase) y con qué se han quedado los alumnos después de resolver la pregunta-desafío (cuarta fase).

El resto de técnicas e instrumentos de evaluación pueden encuadrarse en uno de los tres ámbitos de aprendizaje del estudiante que propone Rink (2001), a lo largo de cada una de las fases metodoló-

gicas, lo que va a permitir un análisis y exposición más minucioso, y adentrarnos con más detalle en el Modelo de Enseñanza Ludotécnico.

Evaluación del aprendizaje en el dominio motor

Se trata del dominio priorizado en el Modelo Ludotécnico, y por tanto, el más importante de los tres en los que se ha dividido el aprendizaje del estudiante. Su valoración se realiza a lo largo (evaluación formativa) y al final de la unidad didáctica (evaluación sumativa), contemplándose también la posibilidad de una valoración al inicio de la primera sesión de la unidad (evaluación inicial) si el profesor propone resolver un "problema motor".

La valoración formativa se produce de forma periódica, alternativa y formal durante la unidad didáctica, cada dos o tres sesiones durante la segunda y tercera fase metodológica del Modelo, aunque queda a elección del profesor la sesión o sesiones en las que se ha de realizar. Este tipo de valoración puede llevarse a cabo tanto por el profesor como por alumnos, siendo esta última la opción recomendada cuando los estudiantes están ejecutando la tarea en grupos de 6-8 jugadores. El profesor extrae a dos de ellos, a los que les facilita una "hoja de registro", con el elemento técnico que está siendo trabajado, mientras que los observadores se reparten los compañeros a analizar y contabilizan el número de veces que se ha llevado a cabo la regla técnica y si ha sido ejecutada correctamente (Figura 1). Transcurridos unos cinco minutos, estos alumnos vuelven a incorporarse a la tarea pasando a ser otros dos jugadores quienes continúen con la valoración de la habilidad técnica trabajada. Según indica Méndez (2005), los estudiantes participan

de forma activa en el proceso de evaluación de la enseñanza, convirtiendo a esta actividad en un elemento de aprendizaje, donde la reflexión sobre su proceso, el éxito y los errores alimentan su desarrollo cognitivo y favorecen el razonamiento de la técnica y la actitud. La intención es que al final todos los alumnos hayan pasado por la función de observadores y sea una fuente más de formación en el dominio cognitivo para el alumno y de conocimiento de resultados para el profesor en el dominio motor.

Este tipo de valoración le aporta al profesor una información especialmente importante para que pueda cambiar la progresión del contenido en sucesivas sesiones, que a través de la valoración sumativa se haría imposible. Además puede aportar correcciones al observador y contribuir a tener una mejor apreciación de la técnica requerida en la unidad didáctica. Por último, la duración ha de ser corta o media, dando al profesor suficiente información para hacer cambios sin forzarle a sacrificar su tiempo de enseñanza.

Otro momento de evaluación del dominio motor es al final de la unidad didáctica en una "situación real de práctica". Se organiza una pequeña competición atlética de la disciplina seleccionada, empleando de nuevo la hoja de registro como instrumento de evaluación, que ahora ya contiene todos los elementos técnicos que han sido trabajados en cada una de las sesiones a través de las propuestas ludotécnicas. En función del nivel educativo donde se aplique el Modelo, la dificultad y el número de elementos técnicos en los que se ha descompuesto la disciplina atlética es más o menos elevado. Como guía puede servirnos que en las primeras edades de iniciación (5º y 6º de Primaria), los ítems referidos a elementos técnicos que forman parte de la hoja de registro han de oscilar entre tres y cuatro, como es el caso del ejemplo que se presenta para el lanzamiento de peso (Figura 2).

En niveles más avanzados el número de elementos técnicos se puede ver incrementado tal y como aparece recogido en las hojas de observación que presentan Valero, Conde, Delgado y Conde (2004a) para las disciplinas de la marcha atlética, el salto de altura y el lanzamiento de peso, existiendo la posibilidad, a pesar de que tradicional-

mente le haya asignado este cometido al profesor, de que tanto él como los alumnos puedan ser las personas responsables de llevar a cabo este proceso.

Un momento más donde puede ser evaluado el dominio motor es al principio de la unidad didáctica, cuando el profesor les plantea a los alumnos un problema motor. La tarea consiste en proponer a los alumnos que se han reunido en grupos de tres a cinco jugadores que consigan averiguar la forma más eficaz de desarrollar o completar una habilidad técnica, y tras un tiempo de unos 6-8 minutos, reunirlos para que cada grupo exponga la mejor forma que han hallado para ejecutar la habilidad. Volviendo al ejemplo del lanzamiento de peso, un problema motor sería que encontrasen la forma más eficaz de lanzar la bola de peso lo más lejos posible, partiendo con el artefacto pegado al cuello. La evaluación es por medio de la observación informal del profesor que comprueba cuánto se han ajustado al patrón ideal de movimiento y cuáles son los puntos más débiles sobre los que hay que hacer más incidencia a lo largo de la unidad didáctica.

Valoración del aprendizaje en el dominio cognitivo

La evaluación informal en el dominio cognitivo se realiza a través de las preguntas de chequeo, presentes a lo largo de toda la unidad didáctica y que ya han sido comentadas al principio de este apartado junto con la observación informal del profesor.

Dentro de las valoraciones formales, se realiza una evaluación inicial con la intención de detectar las ideas previas de los estudiantes y de motivarlos, a través de una pequeña entrevista grupal libre, puntual y de corta duración, que sirve de toma de contacto con los niños, en la que el profesor tiene elaborado un pequeño guión con unas pocas cuestiones, y con la libertad de poder crear otras preguntas o cambiar algunas durante el transcurso de la conversación. Se trata de una entrevista exploratoria y diagnóstica, para aproximarse a la prueba atlética y para valorar el grado de conocimiento, realizando un sondeo de lo que saben acerca de la disciplina y tratando de conectar las ide-

Conclusión sumativa
HOJA DE OBSERVACIÓN:
EJEMPLO DEL PATRÓN IDEAL PARA LA OBSERVACIÓN DEL PESO (Lanzamiento)

C. ONDATOS TÉCNICOS	LOS CUADROS 1º a 20º																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Posición de partida: bola pegada al cuello.																				
Cualificación: realización del movimiento para lanzar la bola de peso correcta.																				
Lanzamiento: realización del lanzamiento.																				

Figura 2. Ejemplo de hoja de observación para la evaluación sumativa de los alumnos en el dominio motor.

as surgidas con la disciplina atlética. En el ejemplo del lanzamiento de peso, algunas preguntas podrían ser si han practicado el atletismo, si conocen los tipos de lanzamiento que existen en el atletismo, si alguno sabe el nombre de algún lanzador famoso, o a algún amigo que lo practique.

Aún en la primera fase metodológica de cada sesión, tras repasar lo aprendido en la anterior sesión y adelantar lo que se va a hacer en la presente, el profesor lanza una o dos preguntas-desafío a los estudiantes para implicarlos cognitivamente a lo largo de la sesión, cuyas respuestas van a ser aportadas al final de la sesión, en la cuarta fase (Reflexión y puesta en común), momento en el que se produce una nueva evaluación del dominio cognitivo, comprobando el profesor si los alumnos han entendido y resuelto el desafío planteado.

Una evaluación más de este dominio, en este caso de forma tradicional, se produce al final de la unidad didáctica a través de una prueba escrita, y de un modo relativamente sencillo, al emplear una pequeña batería de preguntas que hacen alusión directa a la información aportada a los estudiantes durante la presentación de la disciplina atlética y a la pregunta-desafío al comienzo de cada una de las sesiones que componen la unidad didáctica (primera fase metodológica), así como otras preguntas que han ido surgiendo por las intervenciones de los alumnos durante el desarrollo de la sesión y que han sido puestas en común al final de la clase. Las preguntas hacen mención a contenidos relacionados con las normas de seguridad y reglamento, a aspectos técnicos y a aspectos biomecánicos implicados en la disciplina atlética. Ejemplos de preguntas en el aprendizaje del lanza-

miento de peso que pueden ser incluidas son ¿para qué sirve el deslizamiento en el lanzamiento de peso?, ¿con qué angulación ha de salir la bola de peso?, ¿qué forma tiene la zona de lanzamiento y la zona de caída de los artefactos?, ¿cuántos son los elementos en los que se ha dividido el lanzamiento de peso?, y ¿por qué se ha de realizar el lanzamiento con la bola pegada al cuello y por encima del hombro?, entre otras posibles preguntas.

Valoración del aprendizaje en el dominio afectivo

Dentro de este dominio se valoran las interacciones producidas entre los estudiantes, tales como actitudes, valores y respeto de las normas, así como sentimientos y emociones cuando participan en las tareas y su repercusión en la motivación hacia el atletismo. Ya se ha hecho referencia a la evaluación que se produce de forma continua a través de la observación informal del profesor, que en el dominio afectivo analiza los comentarios que realizan los estudiantes acerca de sus sentimientos hacia la tarea durante las ejecuciones de las Propuestas Ludotécnicas y Globales (fases dos y tres del Modelo Ludotécnico), de si la consideran motivante o no, permitiendo al profesor cambiar de tarea antes de que el compromiso por la misma se vea reducido, o seguir manteniéndola debido a que los alumnos están practicando las habilidades técnicas con un grado elevado de diversión y disfrute.

En la cuarta fase (Reflexión y puesta en común) se produce otra valoración a nivel afectivo, haciendo uso de nuevo de la entrevista grupal junto con la técnica denominada discusión en círculo (Mitchell,

CUESTIONES	Mucho	Bastante	Poco	Nada
1. Me suele divertir cuando juego atletismo.				
2. Suelo encontrar interesante jugar atletismo.				
3. Cuando practico atletismo, a menudo me lo hago tan bien que me daña incluso a lo que estoy haciendo.				
4. Me aburo cuando practico atletismo.				
5. Me meto pesadamente en el juego cuando practico atletismo.				
6. Cuando practico atletismo, generalmente deseo que el juego sea de pronto.				
7. El deporte me resulta aburrido.				
8. Parece que el tiempo pasa volando cuando juego atletismo.				

Figura 3. Cuestionario de diversión con la práctica del atletismo. Tomado de Valero, Conde, Delgado y Conde (2004b).

	EVALUACIÓN	TIPO			DOMINIO
		Modo	Forma	Racionalidad	
Observación informal profesor	Toda	Formal	Informal	Tradición	Toda
Hoja de registro de observaciones	2 y 3 Fase	Formal	Formal	Avanzada	Motor
Preguntas de grupo	Toda	Formal	Informal	Avanzada	Cognitivo
Entrevista grupal	1 Fase	Formal	Informal	Avanzada	Cognitivo
Preguntas de desafío	1 Fase	Formal	Formal	Avanzada	Cognitivo
Prueba escrita	1 Fase	Formal	Formal	Tradición	Cognitivo
Discusión en círculo	1 Fase	Formal	Informal	Avanzada	Afectivo
Autoevaluación de alumnos	1 Fase	Formal	Formal	Avanzada	Afectivo

Figura 4. Instrumentos de evaluación en el Modelo de Enseñanza Ludotécnico.

Oslin y Griffin, 2003), en donde los estudiantes, formando un semicírculo sentados alrededor del profesor, además de tratar de dar respuesta a la pregunta-desafío propuesta por el profesor, ponen en común las vivencias experimentadas durante la práctica de la sesión, lo que más y lo que menos les ha gustado, sugerencias y nuevas preguntas que les hayan surgido, contrastando el profesor las opiniones de los alumnos con las percepciones que ha recibido por medio de su propia observación.

Dentro aún del dominio afectivo, se realiza una valoración alternativa más y

que en este caso es sumativa, es decir, al final de la unidad didáctica por medio de un cuestionario, donde son los mismos alumnos quienes valoran el nivel de motivación y diversión que han experimentado durante la unidad didáctica, lo que va a permitir al profesor conocer el grado de satisfacción experimentado por sus alumnos. Un ejemplo de este tipo de autoevaluación es el cuestionario de diversión elaborado, y validado por Valero, Conde, Delgado y Conde (2004b), para cuantificar el grado de motivación hacia la práctica atlética para alumnos del tercer ciclo de Educación Primaria (Figura 3).

Consideraciones finales

El nuevo Modelo de Enseñanza Ludotécnico de iniciación a la práctica del atletismo se caracteriza tanto por una evaluación formativa, que aporta al profesor información sobre el aprendizaje de los estudiantes para poder hacer cambios durante la unidad, como por una evaluación sumativa, al final de la unidad didáctica, donde el profesor determina cuánto han aprendido a lo largo de todo el tiempo de enseñanza.

En la Figura 4 se ha tratado de sintetizar todos los instrumentos que intervienen en el Modelo Ludotécnico, con la intención de poder aportar una visión de conjunto, donde destaca el uso de la observación informal del profesor como técnica de obtención de datos y análisis del proceso de enseñanza a lo largo de todas las sesiones y para cada uno de los dominios de aprendizaje del alumno. Entrando en detalle, dentro del ámbito motor resalta el uso de hojas de registro como instrumento para valorar la adquisición de habilidades técnicas, de las que hacen uso tanto el profesor como los alumnos, junto con la creación de situaciones reales de práctica para llevar a cabo la evaluación sumativa al final del periodo de aprendizaje de la unidad didáctica. En el dominio cognitivo son diversos los instrumentos empleados para su valoración, desde la tradicional prueba escrita empleada en la evaluación final, a las preguntas chequeo y de desafío para la implicación cognitiva a lo largo de la sesión y medio de evaluación formativa. Por último, en el dominio afectivo se emplea la discusión en círculo al término de cada sesión mediante pequeñas entrevistas grupales para tener conocimiento de cuánto han sido de divertidas las propuestas lúdicas y qué elementos son susceptibles de mejora, mientras que el cuestionario de diversión hacia la práctica del atletismo es un instrumento empleado por los propios alumnos para evaluar el grado de diversión alcanzado al final de la unidad didáctica.

BIBLIOGRAFÍA

- Blázquez, D. (1990). *Evaluar en Educación Física*. Barcelona: Inde.
- Conde, J.L. y Valero, A. (1997). Modelo Renovador de Iniciación Deportiva al Atletismo. *Ciencias de la Actividad Física*, 5, 109-121.
- Contreras, O.R. (1998). *Didáctica de la Educación Física. Un enfoque constructivista*. Barcelona: Inde.
- Delgado, M., Valero, A. y Conde, J.L. (2003). Justificación del atletismo como contenido curricular de Primaria basándose en una propuesta práctica. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 5, 21-26.
- Díaz Lucea, J. (1999). *La enseñanza y aprendizaje de las habilidades y destrezas motrices básicas*. Barcelona: Inde.
- López, V.M., Monjas, R., Gómez, J., López, E.M., Martín, J.F., González, J., Barba, J.J., Aguilar, M., González, M., Heras, C., Martín, M.I., Manrique, C., Subtil, P. y Marugán, L. (2006). La evaluación en educación física. Revisión de modelos tradicionales y planteamiento de una alternativa. La evaluación formativa y compartida. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 10, 31-41.
- López, V.M., Monjas, R. y Pérez, D. (2006). Alternativas a la forma de entender y practicar la Educación Física. *Inderef, Revista de Educación Física*, 1 (en línea). <http://www.inderef.com/content/view/49/110/> (consulta: 18 de octubre 2006).
- Méndez, A. (2005). Hacia una evaluación de los aprendizajes consecuente con los modelos alternativos de iniciación deportiva. *Tándem, Didáctica de la Educación Física*, 17, 38-58.
- Metzler, M. (2005). *Instructional Models for Physical Education*. Arizona: Holcomb Hathaway.
- Mitchell, S., Oslin, J.L. y Griffin, L.L. (2003). *Sports Foundations for Elementary Physical Education. A Tactical Games Approach*. Champaign, Illinois: Human Kinetics.
- Rink, J. (2001). Investigating the assumptions of Pedagogy. *Journal of Teaching in Physical Education*, 20, 112-128.
- Tenbrink, T.D. (1997). *Evaluación. Guía práctica para profesores*. Madrid: Nancea.
- Valero, A. (2004a). El enfoque ludotécnico como alternativa a la enseñanza tradicional del atletismo en la educación primaria. *Aula de Encuentro*, 8, 119-131.
- Valero, A. (2004b). Una nueva propuesta para la iniciación al atletismo en el colegio. *Revista de Educación Física. Espacio y tiempo*, 41-42, 33-42.
- Valero, A. (2005). El salto de altura en la Educación Primaria: Una propuesta Ludotécnica. *Aula de Encuentro*, 9, 43-60.
- Valero, A. (2006). Las propuestas ludotécnicas: una herramienta metodológica útil para la iniciación deportiva al atletismo en Primaria. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 10, 42-49.
- Valero, A. y Conde, J.L. (2003). *La iniciación al atletismo a través de los juegos (El enfoque ludotécnico en el aprendizaje de las disciplinas atléticas)*. Málaga: Aljibe.
- Valero, A., Conde, A., Delgado, M. y Conde, J.L. (2004a). Construcción y validación de tres instrumentos para la evaluación técnica de la marcha, salto de altura y lanzamiento de peso. *Motricidad, European Journal of Human Movement*, 12, 139-156.
- Valero, A., Conde, A., Delgado, M. y Conde, J.L. (2004b). Construcción y validación de un cuestionario de diversión y adherencia hacia la práctica del atletismo en la educación primaria. *Revista Española de Educación Física y Deportes*, 1, 119-130.