

FERIA DEL SABER

La feria del saber consiste en realizar juegos en el aula, para evaluar de una forma divertida. Esta actividad me permitió medir los aprendizajes de manera dinámica y motivadora. A través de actividades lúdicas, los alumnos pudieron demostrar sus conocimientos y habilidades sin sentir la presión de una evaluación tradicional. Además, se fomentó el interés por participar, ya que percibieron el proceso como una experiencia divertida y significativa.

Yeni Guadalupe Landero Landero

Docente

Escuela Benito Juárez

Comalcalco, Tabasco

Ubiquemos la Buena Práctica

Categoría: Evaluación formativa y todos los colores de sus herramientas

Nivel y modalidad educativa: Primaria

Grado escolar: 5°

Turno: Matutino

FINES PERSEGUIDOS

A través del juego se evalúa a los alumnos para que puedan mostrar sus aprendizajes obtenidos a través de los proyectos, trabajando de forma divertida, dinámica y natural.

El juego permite que los estudiantes trabajen en equipo, aprendan a respetar reglas y desarrollen habilidades sociales. Además, fomenta su creatividad y pensamiento crítico al enfrentarse a retos o problemas en contexto lúdico.

- Observar cómo los alumnos aplicaban sus conocimientos en contextos prácticos y reales.
- Identificar fortalezas y áreas de oportunidades en un ambiente relajado.
- Promover la participación activa sin temor al juicio o las calificaciones estrictas.
- Fomentar el interés por demostrar lo que saben y participar activamente.
- Despertar la curiosidad y entusiasmo por aprender a través de actividades divertidas.
- Desarrollar la cooperación, el trabajo en equipo y el respeto por los turnos y reglas.
- Retroalimentar a los alumnos mientras se desarrolla la actividad.
- Guiar a los estudiantes para mejorar mientras participan en la actividad.

El juego en la evaluación me permitió hacer del aprendizaje una experiencia enriquecedora, conectando los objetivos educativos con el disfrute e interacción positiva.

Retos:

- Diseñar las actividades lúdicas alineadas con los objetivos de aprendizajes y competencias que se desean evaluar.
- Mantener el orden y la atención en las actividades que se realizaron.
- Traducir los resultados de un juego en indicadores claros de desempeño de aprendizaje.

- Diseñar juegos que sean inclusivos para alumnos con diferentes habilidades, niveles de aprendizaje o necesidades especiales.
- Orientar a los alumnos para que se concentraran más en la parte divertida del juego y no en los objetivos educativos.

Esta actividad me permitió no solo observar los resultados, sino también cómo piensan, colaboran y resuelven situaciones inmediatas para que sigan mejorando.

Objetivos generales

Conocer el aprendizaje y las habilidades de los alumnos de primaria de manera dinámica y significativa, creando un ambiente motivador y libre de estrés que favorezca la participación activa.

Objetivos específicos

- Evaluar la comprensión de conceptos específicos en los alumnos.
- Fomentar la participación activa y el compromiso con el aprendizaje.
- Brindar una retroalimentación inmediata y efectiva.

PUNTOS CLAVE DE LA PRÁCTICA

1. Elaboración de juegos de mesas para el 5to grado grupo B, el cual cuenta con 25 alumnos. Con temas de los proyectos vistos durante todo un trimestre del ciclo escolar.
2. La actividad consistió en hacer equipos de 5 alumnos, para que pudieran jugar en 5 espacios los cuales cada uno tenía juegos diferentes, como en una feria había que ir realizando las actividades en equipo para continuar al siguiente espacio. Hubo juegos donde coloque a un alumno como monitor.
3. Se realizaron retroalimentaciones personalizadas de contenidos, lo que permitió mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Los recursos que se utilizaron fueron, planeaciones de los proyectos vistos durante el trimestre, materiales como cartón, colores, cartulina, hojas impresas, plumones, colores, tijeras, unicel, etcétera.

La importancia de la feria del saber es ayuda a los alumnos a mejorar sin ofrecer críticas. Que por ende es lo que busqué con la actividad, además que desarrollar las competencias de los alumnos.

Con esta actividad identifiqué las áreas de oportunidades de los alumnos en diferentes contenidos y eso me permitió reforzar ciertas actividades para que los aprendizajes quedaran más claros.

La evaluación en el contexto educativo, es una herramienta muy importante porque nos permite saber si los alumnos están comprendiendo lo que se les enseña, si se están logrando los objetivo y qué área necesitan reforzar.

Comúnmente consideramos que la evaluación es solo numérica, pero en realidad va mucho más allá. Hay diferentes tipos de evaluación.

Diagnostica: se hace al principio para conocer el nivel en que se encuentra cada alumno.

Formativa: se lleva a cabo mientras se aprende, para darnos cuenta de lo que se está logrando y lo que falta mejorar.

Sumativa: es al final de un periodo y sirve para medir los resultados

Según la SEP (2013) nos menciona:

La evaluación para el aprendizaje de los alumnos permite valorar el nivel de desempeño y el logro de los aprendizajes esperados; además, identifica los apoyos necesarios para analizar las causas de los aprendizajes no logrados y tomar decisiones de manera oportuna. En este sentido, la evaluación en el contexto del enfoque formativo requiere recolectar, sistematizar y analizar la información obtenida de diversas fuentes, con el fin de mejorar el aprendizaje de los alumnos y la intervención docente (p.18).

PRINCIPALES CAMBIOS OBSERVADOS

Los cambios que se observan de forma visible son principalmente una cultura de la evaluación y principalmente el uso del juego en el aprendizaje,

Esta práctica se realizó con los alumnos de quinto grado de la escuela Benito Juárez.

En esta práctica el punto principal fue la forma de utilizar el juego en las actividades todos se divirtieron y aprendieron de manera significativa.

La práctica se destacó por significar y resignificar la práctica docente; donde se llevó a cabo una reflexión sobre las áreas de oportunidad, dándose cuenta de que esta aventura radica en la creatividad e imaginación de cada docente.

En esta misión el rol de la docente, radicó en crear ambientes de aprendizaje y colaboración en trabajo entre los niños y aprendizaje en donde ellos mismos tomaban la iniciativa y se dieron cuenta que el juego es una aventura donde nos tenemos que involucrar para hacerlo divertida y significativa.

- En esta práctica se atendió de manera general al grupo completo, atendiendo a la inclusión, integración y a la participación de cada niño.
- En la realización de la feria del saber de manera integral para cada uno de los niños, los cuales participaron activamente.
- El papel del maestro fue motivar, guiar y orientar a los niños para su participación activa.

ENTRE COLEGAS: RECOMENDACIONES PARA HACER USO DE LA ESTRATEGIA O DE SUS COMPONENTES

El uso de juego como herramienta para la evaluación en el aula es una estrategia poderosa que puede transformar la forma en los estudiantes se relacionan con los aprendizajes. Sin embargo, para que sea verdaderamente efectivo, es importante que los maestros consideren algunas recomendaciones:

Es fundamental que los juegos se utilicen con un propósito claro y que estén alineados con los contenidos que se desean evaluar. No se trata solo de que los alumnos se diviertan, sino de que los

juegos permitan medir competencias específicas de forma significativa. Asegurarse de que los juegos están diseñados para evaluar lo que realmente importa en el proceso de aprendizaje, como la comprensión de conceptos, el desarrollo y habilidades o la resolución de problemas.

El juego debe ser inclusivo asegurar que todos los estudiantes tengan la oportunidad de participar activamente. Esto puede lograrse asignando roles, hacer equipos equilibrados o diseñar juegos cooperativos.

Para que el juego sea efectivo, es crucial que los estudiantes entiendan las reglas desde el principio. Hay que tomarse el tiempo necesario para explicarlas de manera claras y sencillas. Si los estudiantes comprenden lo que se espera de ellos, será más fácil mantener el enfoque en el aprendizaje, evitando distracciones o confusiones durante el juego.

El juego en la evaluación puede ser una herramienta excelente para hacer que el aprendizaje sea más significativo, dinámico y motivador.