

¡A toda velocidad! Descubriendo carrera, salto y lanzamiento en movimiento

Educación Física | Deporte | Diseño Universal para el Aprendizaje

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de primaria entre 6 y 11 años exploren y desarrollen habilidades fundamentales en carrera, velocidad, salto en largo y lanzamiento. A través de actividades lúdicas, prácticas y colaborativas, los alumnos aprenderán técnicas básicas para mejorar su rendimiento físico, conocerán cómo estos movimientos están presentes en juegos y deportes cotidianos, y comprenderán la importancia de la actividad física para su salud y bienestar. Además, el plan se basa en el Diseño Universal para el Aprendizaje, garantizando que se aborden diferentes estilos de aprendizaje y se ofrezcan múltiples formas de representación, acción y motivación. De esta manera, todos los estudiantes podrán participar activamente y construir su conocimiento de manera significativa. Este aprendizaje es relevante para su vida diaria, ya que les permitirá disfrutar más de sus recreos, participar con confianza en actividades deportivas y fortalecer hábitos saludables que acompañarán su desarrollo integral.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y practicar técnicas básicas de carrera y velocidad para mejorar la motricidad general.
- Ejecutar correctamente el salto en largo aplicando principios simples de impulsión y coordinación.
- Demostrar habilidades básicas de lanzamiento, controlando dirección y fuerza.
- Comparar sus propias capacidades físicas en relación con los movimientos aprendidos, promoviendo la autoevaluación.
- Participar activamente en actividades grupales que fomenten el trabajo en equipo y la cooperación.

Recursos Necesarios

- Conos o marcadores (al menos 10 unidades) para delimitar áreas y circuitos.
- Cuerdas o cintas para marcar líneas de salto y zonas de lanzamiento.
- Bolas blandas o pelotas de foam (mínimo 5) para actividades de lanzamiento.
- Carteles con imágenes y palabras clave sobre carrera, salto y lanzamiento.
- Silbato para iniciar y detener actividades.
- Reloj o cronómetro digital.
- Tarjetas con instrucciones visuales y escritas para cada actividad.
- Cámara o dispositivo móvil para grabar y mostrar videos breves.
- Espacio amplio al aire libre o gimnasio con piso adecuado para correr y saltar.

Requisitos Previos

- Habilidades básicas de movilidad: caminar, correr y saltar de forma segura.
- Experiencias previas en juegos motores simples como carreras cortas o lanzar objetos.
- Conocimiento básico de normas de convivencia y trabajo en equipo.
- Habilidades para seguir instrucciones orales y visuales sencillas.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo la carrera y la velocidad

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Vamos a aprender cómo correr rápido y con buena técnica para divertirnos y movernos mejor. Esta sesión nos ayudará a entender la importancia de la velocidad en juegos y deportes.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Quién puede contarme cuándo corre rápido? ¿En qué juegos o momentos lo hacen?"
- **Estudiantes:** Responden compartiendo experiencias de correr en el recreo, en casa o en deportes.

Motivación y enganche:

- **Docente:** "¿Sabían que un guepardo es el animal más rápido y puede correr hasta 100 km/h? Vamos a intentar correr tan rápido como podamos y aprender cómo mejorar nuestra velocidad."
- **Estudiantes:** Expresan entusiasmo y curiosidad para participar.

Contextualización:

- **Docente:** "Correr rápido nos ayuda en muchos juegos, como atrapar a un amigo o ganar carreras. También es bueno para nuestra salud y nos hace sentir fuertes y felices."
- **Estudiantes:** Escuchan y relacionan la importancia de correr rápido con sus actividades diarias.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Presentación del contenido:

Se presentan videos cortos con imágenes claras sobre la postura básica para correr y técnicas para aumentar la velocidad, usando lenguaje sencillo y apoyos visuales.

Actividad 1: Técnica básica de carrera

- **Objetivo:** Identificar y practicar la postura y movimientos correctos al correr.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Vamos a aprender cómo mover los brazos y las piernas para correr mejor. Primero, observen este video y luego lo practicamos juntos."
 - Se muestra un video de 3 minutos con ejemplos claros y divertidos.
 - **Docente:** "Ahora, todos en fila, seguiremos el ritmo y moveremos brazos y piernas como vimos."
 - Los estudiantes practican en el lugar, moviendo brazos y piernas coordinadamente.
- **Organización:** Plenaria y luego individual en espacio amplio.
- **Producto:** Participación activa en la práctica motriz.
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol del docente:** Observa la postura de cada estudiante, corrige suavemente con demostraciones, formula preguntas como "¿Cómo se sienten al mover los brazos así?"

Actividad 2: Juegos de velocidad en circuito

- **Objetivo:** Aplicar la técnica básica de carrera para mejorar la velocidad en actividades divertidas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Ahora formaremos equipos y haremos carreras cortas en un circuito con conos. Traten de correr rápido usando la técnica que aprendimos."
 - Se arma un circuito sencillo con conos para correr 10 metros ida y vuelta.
 - Los estudiantes compiten por equipos, animándose unos a otros.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Registro oral del esfuerzo y experiencia por parte de los estudiantes.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol del docente:** Anima, mide tiempos con cronómetro, pregunta "¿Qué te ayudó a correr más rápido?" y brinda apoyo a estudiantes que tienen dificultad.

Actividad 3: Autoevaluación y reflexión en equipo

- **Objetivo:** Reflexionar sobre lo aprendido y comparar sensaciones al correr.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "En tu equipo, platiquen qué les gustó más y qué les gustaría mejorar para correr mejor."
 - Cada equipo comparte una idea con la clase.

- **Organización:** Grupos pequeños y plenaria.
- **Producto:** Comentarios orales y participación en reflexión colectiva.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Facilita la conversación y recoge aportes para motivar a todos.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Desafío adicional para mejorar su tiempo personal en el circuito con apoyo de un compañero.
- Para estudiantes con dificultad: Actividades con recorrido más corto y apoyo visual/gestual para entender la técnica; se ofrece acompañamiento cercano.

Transición:

- **Docente:** "Ahora que sabemos cómo correr rápido, en la próxima sesión aprenderemos a saltar y lanzar, movimientos que también son muy divertidos y útiles."
- **Estudiantes:** Preparan sus cosas y responden con entusiasmo al avance.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** "Vamos a hacer un dibujo o escribir tres cosas que aprendimos hoy sobre correr rápido."
- **Estudiantes:** Expresan lo aprendido mediante dibujos o frases cortas.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué parte de correr rápido me gustó más?
- ¿Qué puedo hacer para mejorar mi velocidad la próxima vez?
- ¿Cómo me sentí al correr con mis compañeros?

Retroalimentación:

El docente ofrece comentarios positivos personalizados y destaca el esfuerzo y la mejora individual.

Transferencia:

Se invita a los estudiantes a practicar carreras cortas en casa o en el recreo para consolidar el aprendizaje.

Tarea o reto:

Intentar contar con ayuda de algún familiar cuántos segundos tardan en correr 10 metros y traer el resultado para compartir.

Sesión 2: Saltando y lanzando: habilidades para saltar en largo y lanzar con precisión

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Vamos a aprender a saltar lejos y a lanzar objetos de manera controlada, habilidades que nos ayudarán a divertirnos y ser más ágiles y fuertes.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Quién puede contarme si alguna vez han saltado muy lejos o lanzado una pelota? ¿Cómo lo hicieron?"
- **Estudiantes:** Comparten experiencias y describen sensaciones.

Motivación y enganche:

- **Docente:** "¿Sabían que en los Juegos Olímpicos hay competencias de salto en largo y lanzamiento? Hoy vamos a practicar para ser saltadores y lanzadores como ellos."
- **Estudiantes:** Muestran interés y energía para participar.

Contextualización:

- **Docente:** "Saltar y lanzar nos ayuda en juegos, deportes y también a movernos mejor en nuestra vida diaria."
- **Estudiantes:** Escuchan, relacionan y se preparan para las actividades.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Presentación del contenido:

Se muestran imágenes y videos con pasos para realizar un salto en largo y un lanzamiento adecuado, acompañados de explicaciones claras y ejemplos lúdicos.

Actividad 1: Práctica guiada de salto en largo

- **Objetivo:** Ejecutar un salto en largo aplicando coordinación y fuerza.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Vamos a practicar cómo tomar impulso para saltar lejos. Primero miren cómo lo hago, luego lo intentan ustedes."
 - Demostración del docente de impulso y salto seguro desde una línea marcada con cuerda.
 - Los estudiantes practican uno por uno, con apoyo de compañeros para animar.
- **Organización:** Individual con apoyo grupal.

- **Producto:** Ejecución del salto y observación del alcance.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol del docente:** Corrige posturas, motiva, pregunta "¿Qué sentiste al impulsarte así?" y registra observaciones para retroalimentar.

Actividad 2: Lanzamiento controlado con pelota blanda

- **Objetivo:** Practicar el lanzamiento con control de dirección y fuerza.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Ahora vamos a lanzar pelotas blandas a un blanco marcado con conos. Traten de lanzar con fuerza y apuntar bien."
 - Se señala un área para lanzamiento con diferentes distancias.
 - Los estudiantes lanzan por turnos intentando alcanzar la mayor distancia y precisión.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes en estaciones.
- **Producto:** Registro oral y anotación de distancias alcanzadas.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol del docente:** Observa técnica, da retroalimentación específica, anima y formula preguntas como "¿Cómo ajustaste la fuerza para llegar más lejos?"

Actividad 3: Juego "Salta y lanza" por equipos

- **Objetivo:** Integrar habilidades de salto y lanzamiento en un juego cooperativo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Vamos a jugar en equipos. Un compañero salta y luego lanza la pelota a un objetivo, el otro anota puntos. Gana el equipo con más puntos."
 - Se organizan equipos y se establece un sistema sencillo de puntuación.
- **Organización:** Equipos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Participación activa, trabajo en equipo y registro de puntos.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Facilita el juego, motiva la cooperación, observa interacciones y técnica.

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados pueden intentar saltar desde una línea más atrás o lanzar con la mano no dominante.
- Estudiantes con dificultades pueden utilizar marcas visuales para posicionar los pies y lanzar desde distancias más cortas con apoyo.

Transición:

- **Docente:** "La próxima vez, juntaremos todo lo que aprendimos para hacer una mini competencia divertida."

- **Estudiantes:** Se preparan para la siguiente sesión con expectativas positivas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** "Vamos a contar en voz alta una cosa nueva que aprendimos sobre el salto y el lanzamiento."
- **Estudiantes:** Comparten ideas y escuchan a sus compañeros.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué técnica me ayudó a saltar más lejos?
- ¿Cómo puedo mejorar la fuerza y precisión en mis lanzamientos?
- ¿Qué fue lo que más disfruté de las actividades de hoy?

Retroalimentación:

El docente reconoce avances, destaca el esfuerzo y sugiere pequeños retos para mejorar.

Transferencia:

Se anima a practicar saltos y lanzamientos en el juego libre o en casa con objetos seguros.

Tarea o reto:

Practicar un salto en largo y un lanzamiento con ayuda de un familiar, observar sensaciones y contar la experiencia en la siguiente sesión.

Sesión 3: Mini competencia de habilidades motrices: carrera, salto y lanzamiento

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Hoy vamos a poner en práctica todo lo que aprendimos en una competencia amigable para divertirnos y ver nuestras mejoras.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** "¿Qué recuerdan sobre correr rápido, saltar y lanzar? ¿Qué les gustaría mostrar hoy?"
- **Estudiantes:** Comparten recuerdos y expectativas para la sesión.

Motivación y enganche:

- **Docente:** "Esta competencia es para que todos ganen porque vamos a aprender y divertirnos juntos. ¡Vamos a dar lo mejor!"
- **Estudiantes:** Se muestran entusiasmados y listos para participar.

Contextualización:

- **Docente:** "En muchas actividades deportivas se combinan estas habilidades, y hoy ustedes serán los protagonistas."
- **Estudiantes:** Escuchan y se preparan mentalmente.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Presentación del contenido:

Se explica el formato de la mini competencia con estaciones para carrera, salto y lanzamiento, enfatizando reglas claras y seguridad.

Actividad 1: Carrera de velocidad por equipos

- **Objetivo:** Aplicar técnicas de carrera y velocidad en ambiente competitivo y cooperativo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Cada equipo hará relevos corriendo 10 metros. Usen la técnica que aprendimos para correr rápido y pasar la estafeta."
 - Se organiza la carrera con relevos.
- **Organización:** Equipos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Registro de tiempos y participación activa.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol del docente:** Cronometra, motiva y observa trabajo en equipo.

Actividad 2: Salto en largo medido

- **Objetivo:** Demostrar habilidad en salto en largo y medir alcance.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Cada participante hará tres intentos para saltar lo más lejos posible desde la línea marcada. Registraremos la mejor marca."
- **Organización:** Individual con apoyo de compañeros para medir y anotar.
- **Producto:** Registro escrito o visual de distancias.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol del docente:** Supervisar técnica, medir y anotar, dar retroalimentación inmediata.

Actividad 3: Lanzamiento a objetivo

- **Objetivo:** Evaluar precisión y fuerza en lanzamiento con pelota blanda.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** "Lancen la pelota intentando acertar en los conos ubicados a diferentes distancias. Cada cono vale puntos según la dificultad."
- **Organización:** Individual con rotación rápida para mantener dinamismo.
- **Producto:** Registro de puntos por lanzamiento.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol del docente:** Anima, observa técnica y calcula puntajes.

Diferenciación:

- Estudiantes que terminan antes pueden ayudar a registrar resultados o apoyar a compañeros que necesitan ayuda.
- Estudiantes con más dificultad pueden realizar versiones adaptadas, como correr menos distancia o lanzar desde más cerca.

Transición:

- **Docente:** "Ahora que terminamos la competencia, vamos a platicar sobre lo que aprendimos y cómo nos sentimos."
- **Estudiantes:** Se preparan para la reflexión final.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** "Vamos a compartir en voz alta qué habilidad les gustó más y qué mejorarían para la próxima vez."
- **Estudiantes:** Expresan aprendizajes y emociones vividas.

Reflexión metacognitiva:

- ¿En qué actividad me sentí más seguro y por qué?
- ¿Qué aprendí sobre correr, saltar y lanzar que no sabía antes?
- ¿Cómo puedo usar estas habilidades en mis juegos y en mi vida diaria?

Retroalimentación:

El docente ofrece reconocimiento individual y grupal, resalta progreso y esfuerzo, y motiva a seguir practicando.

Transferencia:

Se invita a los estudiantes a compartir lo aprendido con sus familias y a seguir practicando en casa o en el recreo.

Tarea o reto:

Preparar un pequeño video o dibujo mostrando alguna de las habilidades y contar qué les gusta de ella para compartir en clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica al inicio de la primera sesión para conocer experiencias previas; formativa durante las actividades de desarrollo en cada sesión mediante observación y retroalimentación; sumativa al final de la tercera sesión mediante la mini competencia y reflexión final.

Criterios de evaluación:

- Practicar técnica básica de carrera con coordinación y postura adecuada.
- Ejecutar un salto en largo con impulso y control.
- Realizar lanzamientos con dirección y fuerza controlada.
- Participar activamente en actividades grupales y cooperativas.
- Reflexionar sobre su propio aprendizaje y reconocer áreas de mejora.

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar técnica y participación.
- Rúbrica sencilla para evaluar desempeño en salto y lanzamiento.
- Observación directa y registro anecdótico durante actividades.
- Autoevaluación guiada mediante preguntas de reflexión.
- Registro de tiempos y puntajes para la mini competencia.

Evidencias de aprendizaje:

- Participación y desempeño en actividades de carrera, salto y lanzamiento.
- Registros de tiempos, distancias y puntajes obtenidos durante la mini competencia.
- Respuestas y reflexiones compartidas en actividades de cierre.
- Producciones escritas o gráficas sobre lo aprendido.