

Explorando mis capacidades: juego y creatividad en movimiento

Ciencias Naturales | Física | Aprendizaje Basado en Retos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de primaria (6-11 años) descubran y desarrollen sus posibilidades cognitivas, expresivas, motrices y creativas a través de actividades lúdicas y colaborativas. A lo largo de dos sesiones, los niños explorarán cómo integrar sus habilidades individuales y colectivas en situaciones divertidas que fortalecen su seguridad y confianza. Este aprendizaje es relevante porque ayuda a los estudiantes a conocerse mejor, a expresarse con libertad y a trabajar en equipo, capacidades fundamentales tanto para la escuela como para su vida cotidiana y social.

Mediante retos y juegos, los alumnos potenciarán su capacidad de pensamiento, su creatividad y su motricidad, mientras aprenden a respetar y valorar las ideas de sus compañeros. Además, este enfoque promueve el desarrollo integral, estimulando el cuerpo y la mente, lo que contribuye a un aprendizaje significativo y duradero.

Objetivos de Aprendizaje

- Integrar capacidades cognitivas, expresivas, motrices y creativas en actividades lúdicas y colaborativas.
- Diseñar y ejecutar soluciones creativas a retos que requieren trabajo individual y en equipo.
- Fortalecer la seguridad y confianza personal mediante la participación activa en situaciones expresivas.
- Analizar y reflexionar sobre la importancia de combinar diferentes habilidades para resolver problemas.

Recursos Necesarios

- Hojas blancas tamaño carta (al menos 20)
- Colores, crayones y marcadores (varios colores)
- Cinta adhesiva y tijeras (1 por grupo)
- Pelotas pequeñas o pelotitas de papel (1 por estudiante)
- Cartulina grande para mapas mentales (1 por sesión)
- Reproductor de música y playlist de canciones infantiles motivadoras
- Espacio amplio en aula o gimnasio para moverse libremente
- Pizarrón o rotafolios para anotaciones del docente

Requisitos Previos

- Experiencia previa con juegos grupales básicos y actividades manuales sencillas.
- Conocimiento básico de colores y formas geométricas.
- Habilidades motrices básicas: caminar, correr, lanzar y atrapar objetos.
- Habilidades para escuchar y seguir instrucciones simples.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo y expresando mis capacidades

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

15 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explicará que en esta sesión exploraremos nuestras habilidades para pensar, crear, movernos y expresarnos, y cómo esas capacidades nos ayudan a sentirnos seguros y felices.

Estudiantes: Escuchan y se preparan para participar.

Activación de conocimientos previos:

Docente: "Vamos a jugar un juego de 'Simón dice' para calentar nuestro cuerpo y atención. ¿Quién puede seguir rápido mis instrucciones?"

- El docente da órdenes tipo "Simón dice: toca tu cabeza", "Simón dice: salta en un pie", etc.
- Estudiantes siguen las instrucciones solo cuando se dice "Simón dice".

Motivación y enganche:

Docente: "¿Sabían que nuestro cuerpo y mente pueden hacer muchas cosas increíbles, como pensar rápido, crear dibujos, movernos con ritmo y expresarnos con gestos? Hoy vamos a descubrir y jugar con esas habilidades."

Contextualización:

Docente: "Cuando jugamos, pintamos o hacemos deporte, usamos todas nuestras capacidades para divertirnos y sentirnos seguros. ¿Les ha pasado que cuando hacen algo que les gusta, se sienten felices y seguros?"

Estudiantes: Responden y comparten experiencias breves.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

90 minutos

Presentación del contenido:

Docente: "Vamos a trabajar en equipos para resolver tres retos que nos ayudarán a usar nuestro pensamiento, nuestra creatividad, nuestro cuerpo y nuestra forma de expresarnos. Cada reto tiene una actividad diferente y divertida."

Actividad 1: "Cuento en movimiento"

- **Objetivo:** Integrar capacidades motrices y expresivas para contar una historia en equipo.
- **Instrucciones:**
 - Dividir a los estudiantes en grupos de 4.
 - Cada grupo recibe una historia corta simple (2-3 oraciones) escrita en una hoja.
 - El grupo debe inventar y representar la historia con movimientos y gestos, sin hablar.
 - Luego presentan su cuento en movimiento al resto de la clase.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes
- **Producto:** Representación corporal grupal de un cuento
- **Tiempo:** 35 minutos (20 para preparación y 15 para presentaciones)
- **Rol del docente:** Observar la participación de todos, fomentar la colaboración y hacer preguntas como "¿Qué movimientos usaron para mostrar la emoción?"

Transición:

Docente: "Muy bien, ahora que usamos nuestro cuerpo y expresiones para contar historias, vamos a usar nuestra mente y creatividad para diseñar algo juntos."

Actividad 2: "Construyamos un puente de colores"

- **Objetivo:** Diseñar y crear una estructura sencilla que combine habilidades cognitivas, motrices y creativas.
- **Instrucciones:**
 - En los mismos grupos, entregará materiales (hojas, colores, tijeras, cinta) para construir un puente de papel que pueda sostener una pelota pequeña.
 - Los estudiantes deben planear juntos cómo armarlo y decorar el puente.
 - Al final, se probará si la estructura sostiene la pelota.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes
- **Producto:** Puente creativo que sostiene una pelota
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol del docente:** Guiar el proceso con preguntas: "¿Cómo podemos hacer que el puente sea fuerte? ¿Qué colores usarán para decorarlo?"

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Proponer que inventen un nombre y una breve historia para su puente.
- **Para quienes necesitan apoyo:** Darles ejemplos de formas simples para construir y trabajar en parejas si prefieren.

Transición:

Docente: "Ahora que hemos creado cosas con nuestras manos y mente, vamos a jugar un juego para usar nuestra rapidez y atención."

Actividad 3: "Carrera de pelotas y colores"

- **Objetivo:** Fortalecer capacidades motrices y cognitivas en un juego colectivo.
- **Instrucciones:**
 - Organizar a los estudiantes en dos equipos.
 - Colocar una línea de salida y una meta en el espacio.
 - Cada estudiante debe llevar una pelota desde la salida hasta la meta, siguiendo indicaciones del color que el docente anuncie.
 - Se cambia la orden de color para hacer que piensen rápido y se muevan con atención.
- **Organización:** Grupos grandes (equipos)
- **Producto:** Participación activa, desarrollo de rapidez y concentración
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Motivar, controlar el orden y hacer preguntas como "¿Qué hicieron para no equivocarse con los colores?"

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

15 minutos

Síntesis:

Docente: Invitará a los estudiantes a realizar un "mapa mental colectivo" en una cartulina, escribiendo o dibujando tres cosas que aprendieron o disfrutaron hoy sobre sus capacidades.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué capacidad usaste más en las actividades de hoy?
- ¿Cómo te sentiste cuando trabajaste en equipo para crear?
- ¿Qué crees que podrías hacer diferente la próxima vez para sentirte más seguro?

Retroalimentación:

Docente: Felicitará los logros y resaltará la importancia de la colaboración y la creatividad, haciendo comentarios específicos a los grupos y estudiantes.

Transferencia:

Docente: Explicará que en la próxima sesión seguirán creando y jugando con sus capacidades para fortalecer aún más su seguridad.

Tarea o reto:

Invitar a los estudiantes a pensar en una actividad que les guste hacer en casa donde usen sus manos, mente o cuerpo, y que la compartan en la próxima clase.

Sesión 2: Creando y fortaleciendo mi seguridad con mis habilidades

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Recordará las actividades anteriores y explicará que hoy los estudiantes seguirán explorando sus habilidades para sentirse más seguros y felices.

Activación de conocimientos previos:

Docente: "¿Quién quiere contar qué actividad les gustó más la sesión pasada y por qué?"

Estudiantes: Comparten brevemente sus experiencias.

Motivación y enganche:

Docente: Presentará un reto: "Vamos a crear un 'juego nuevo' que combine movimientos, colores y sonidos, usando toda nuestra creatividad y trabajo en equipo."

Contextualización:

Docente: "Inventar juegos nos ayuda a usar nuestras habilidades y a sentirnos seguros porque sabemos que podemos crear cosas nuevas."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

95 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explicará que los estudiantes, en grupo, diseñarán y presentarán un juego que combine elementos expresivos, motrices, creativos y cognitivos.

Actividad 1: "Diseñemos nuestro juego creativo"

- **Objetivo:** Integrar habilidades para idear un juego que incluya movimiento, expresión y reglas simples.
- **Instrucciones:**
 - Formar grupos de 4 estudiantes (pueden ser los mismos de la sesión 1).
 - Cada grupo piensa y escribe (o dibuja) las reglas de un juego nuevo que incluya:
 - Un movimiento corporal especial
 - Un elemento para expresar emociones o sonidos
 - Una regla para trabajar en equipo
 - Preparan una breve explicación y demostración para la clase.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Plan escrito/dibujado y demostración del juego
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol del docente:** Apoyar con preguntas guiadoras: "¿Cómo pueden hacer que todos participen? ¿Qué movimientos usarán? ¿Cómo harán para que sea divertido y seguro?"

Diferenciación:

- **Para quienes terminan antes:** Animarles a crear un nombre y un lema para su juego.
- **Para quienes requieren apoyo:** Ofrecer ejemplos de movimientos y reglas simples, y permitir que trabajen en parejas.

Transición:

Docente: "¡Ahora vamos a jugar todos los juegos creados por los grupos y a divertirnos juntos!"

Actividad 2: "Presentación y juego en equipo"

- **Objetivo:** Fortalecer la seguridad y la colaboración a través de la participación activa en juegos creados por ellos mismos.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su juego explicando las reglas y demostrando los movimientos.
 - Luego, toda la clase juega cada uno de los juegos por 5 minutos aproximadamente.
- **Organización:** Plenaria con turnos de juego
- **Producto:** Participación y disfrute colectivo
- **Tiempo:** 40 minutos

- **Rol del docente:** Supervisar el orden, motivar, reforzar la seguridad y hacer preguntas de reflexión al final de cada juego: "¿Qué les gustó? ¿Cómo se sintieron jugando?"

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

15 minutos

Síntesis:

Docente: Invitará a los estudiantes a hacer un "ticket de salida" en una hoja, escribiendo o dibujando:

- Una habilidad que usaron hoy
- Una emoción que sintieron
- Un aprendizaje que les gustaría recordar

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo te ayudó trabajar en equipo para crear y jugar?
- ¿Qué habilidades descubriste que tienes?
- ¿Qué harás para sentirte más seguro cuando enfrentes un reto?

Retroalimentación:

Docente: Comentaré de forma positiva sobre cada "ticket de salida", destacando la diversidad de habilidades y emociones expresadas.

Transferencia:

Docente: Recordaré que estas capacidades las pueden usar siempre, en la escuela, en casa y con amigos, para aprender, crear y sentirse seguros.

Tarea o reto:

Invitar a practicar el juego creado en casa o inventar uno nuevo con familiares y compartir la experiencia en clase.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: en la fase de inicio de la sesión 1, a través del juego "Simón dice" para conocer habilidades motrices y atención.
- Formativa: durante las actividades de desarrollo en ambas sesiones, observando la participación, colaboración, creatividad y expresión.
- Sumativa: en la fase de cierre de la sesión 2, mediante la revisión del mapa mental colectivo, las presentaciones de juegos y los tickets de salida.

Criterios de evaluación:

- Participa activamente en actividades lúdicas expresivas y motrices (objetivo 1).
- Colabora y contribuye creativamente en la solución de retos en equipo (objetivo 2).
- Demuestra confianza y seguridad en la expresión individual y grupal (objetivo 3).
- Reflexiona sobre la integración de sus capacidades para resolver problemas (objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para participación y colaboración durante actividades.
- Observación directa del docente con registro anecdótico.
- Portafolio con evidencias: dibujos, planos de juegos, mapas mentales y tickets de salida.
- Autoevaluación sencilla con preguntas guiadas al finalizar la sesión 2.

Evidencias de aprendizaje:

- Representación corporal del cuento en movimiento.
- Construcción y decoración del puente de papel.
- Diseño y presentación del juego creativo.
- Mapa mental colectivo y tickets de salida escritos o dibujados.

Enriquecimientos

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la fase de inicio

¿Alguna vez has pensado en todo lo que tu cuerpo puede hacer y en cómo tu mente te ayuda a imaginar y crear cosas nuevas? Desde que te levantas por la mañana, usas muchas capacidades: piensas en qué ropa ponerte, te mueves para vestirte, expresas tus ideas cuando hablas con tus amigos o familiares, y hasta inventas juegos para divertirte. Todo esto muestra lo increíbles que son tus habilidades cognitivas, expresivas, motrices y creativas.

Hoy en día, todos los niños y niñas están descubriendo nuevas formas de aprender y jugar, incluso usando la tecnología o explorando la naturaleza. Por ejemplo, cuando juegas a atrapar la pelota, no solo usas tus piernas y brazos para moverte, sino que también piensas rápido, decides a quién pasar la pelota y usas tu creatividad para inventar nuevas reglas. Esto es exactamente lo que vamos a explorar en nuestras sesiones: cómo combinar lo que piensas, sientes y haces para ser más seguro y expresarte mejor.

En estas dos sesiones, vamos a vivir retos divertidos en los que aprenderás a usar todas tus capacidades juntas, tanto cuando trabajes solo como cuando lo hagas con tus compañeros. Al hacerlo, descubrirás lo fuerte y creativo que eres, y cómo puedes ayudar a los demás con tus ideas y movimientos.

¿Están listos para explorar todo lo que pueden hacer con su cuerpo y su imaginación? ¡Vamos a comenzar esta aventura aprendiendo y jugando juntos!

Inicio - Activar

Actividad para activar conocimientos previos: "Mi cuerpo en acción"

Duración: 8 minutos

Objetivo: Que los estudiantes reconozcan y compartan sus experiencias previas sobre sus capacidades cognitivas, expresivas, motrices y creativas a través del movimiento y el juego, preparando el terreno para integrar estas habilidades en la sesión.

- **Materiales:** Espacio amplio libre para moverse, círculo marcado en el suelo (puede ser imaginario o con cinta adhesiva).
- **Desarrollo:**
 - Formar un círculo con todos los estudiantes de pie.
 - El docente explica que cada estudiante, por turno, realizará un movimiento que les guste hacer (puede ser una acción física, un gesto expresivo o un pequeño juego de manos), que muestre algo que saben hacer o que disfrutan.
 - Luego de realizar su movimiento, el estudiante dice en voz alta qué capacidad está usando (por ejemplo: "Estoy usando mi cuerpo para saltar" - motriz, "Estoy usando mi imaginación para inventar este movimiento" - creativa, "Estoy expresando alegría" - expresiva, "Estoy pensando cómo hacer este movimiento" - cognitiva).
 - Los demás estudiantes observan y, si quieren, imitan el movimiento para reforzar la conexión colectiva.
 - Se continúa hasta que todos hayan participado o hasta que se termine el tiempo.
- **Cierre:** El docente comenta cómo todos ya tienen muchas capacidades para explorar y que en las sesiones siguientes aprenderán a usarlas en retos divertidos para sentirse más seguros y creativos.

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial

Duración: 5-10 minutos

Objetivo: Identificar conocimientos previos sobre capacidades cognitivas, expresivas, motrices y creativas, y familiaridad con actividades lúdicas y de movimiento para integrar en las sesiones.

- **Materiales:** Hojas en blanco, lápices de colores o crayones, espacio para moverse libremente

Instrucciones para el docente

Explica a los estudiantes que realizarán dos pequeñas actividades para conocer cómo se sienten con juegos, movimientos y creatividad. No es un examen, sino para entender lo que ya saben y cómo se expresan.

Actividad 1: Preguntas rápidas en círculo (5 minutos)

- Formar un círculo con los estudiantes.
- Realizar preguntas simples y breves para que cada niño responda con una palabra o frase corta.
 - ¿Qué te gusta más: jugar, dibujar o moverte?

- ¿Sabes qué significa usar la imaginación para crear algo nuevo?
- ¿Puedes contar un movimiento o juego que te hace sentir feliz?
- ¿Te gusta hacer cosas solo o con tus amigos?
- El docente anota respuestas comunes o destacadas para orientar las actividades.

Actividad 2: Dibujo rápido y movimiento libre (5 minutos)

- Dar a cada niño una hoja y lápices de colores.
- Pedir que dibujen en 3 minutos algo que les guste hacer cuando se mueven o juegan.
- Luego, invitar a cada niño a mostrar su dibujo y hacer un pequeño movimiento o gesto que represente lo que dibujó (por ejemplo, saltar, girar, caminar de forma especial).
- El docente observa y registra el nivel de expresión motriz y creativa, así como la comodidad para expresarse ante el grupo.

Uso de resultados

Las respuestas y observaciones ayudarán a planificar las actividades de las sesiones, adaptando los retos al nivel de expresión, creatividad y movimiento de los niños, y fomentando un ambiente seguro y motivador.

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial

Duración: 5-10 minutos

Objetivo: Identificar conocimientos previos y experiencias de los estudiantes en relación con sus capacidades cognitivas, expresivas, motrices y creativas, para orientar el desarrollo del plan de clase.

- **Materiales:** Hojas de papel, lápices o crayones.

Instrucciones para el docente

Explicar a los estudiantes que harán una pequeña actividad para conocer cómo usan sus ideas, movimientos y creatividad en juegos y actividades cotidianas. Asegurarse de que respondan con libertad y honestidad, sin presión.

Actividad de evaluación diagnóstica

Pregunta/Actividad	Propósito
1. Dibuja o escribe una actividad o juego que te guste hacer donde usas tu cuerpo para moverte o expresar algo (puede ser correr, bailar, saltar, imitar animales, etc.).	Identificar experiencias motrices y expresivas previas, así como interés en actividades físicas y creativas.

2. ¿Qué haces cuando necesitas pensar en una solución para un problema o un juego difícil? (Escuchar respuestas orales breves)	Explorar estrategias cognitivas y capacidad de resolución de problemas.
3. En grupo, ¿te gusta hacer juegos donde todos participen y creen algo juntos? ¿Por qué?	Reconocer la disposición a la colaboración y confianza en actividades colectivas.

Interpretación para el docente

- Los dibujos o escritos reflejarán el nivel de experiencia motriz y expresiva de cada niño.
- Las respuestas orales mostrarán la capacidad cognitiva para enfrentar retos y pensar soluciones.
- Las opiniones sobre juegos en grupo indicarán la seguridad y apertura para actividades colectivas.

Esta evaluación breve ayudará a ajustar las actividades del plan para que sean retadoras y al mismo tiempo accesibles y motivadoras para todos los estudiantes.

Inicio - Rubrica

Rúbrica para Evaluar la Participación y Disposición en la Fase de Inicio

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Satisfactorio (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
Atención y concentración	Presta atención durante toda la actividad, sigue instrucciones sin dificultad y muestra interés constante.	Generalmente atento, sigue la mayoría de las instrucciones y se interesa en la actividad.	Se distrae ocasionalmente pero retoma la atención con apoyo del docente.	Se distrae frecuentemente y requiere intervención constante para volver a la actividad.
Participación activa	Participa con entusiasmo, aporta ideas y se involucra en las dinámicas individuales y grupales.	Participa en la mayoría de las actividades, aunque a veces con poca iniciativa.	Participa solo cuando se le solicita o con apoyo de los compañeros o docente.	No participa o muestra rechazo a integrarse en las actividades.
Disposición para el trabajo en equipo	Colabora con sus compañeros, muestra respeto y ayuda a generar un ambiente positivo.	Se relaciona bien con los demás, acepta sugerencias y contribuye al equipo.	Participa pero a veces presenta dificultades para trabajar con otros.	Muestra resistencia para colaborar y dificulta la dinámica grupal.

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Satisfactorio (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
Expresión corporal y creatividad	Utiliza el cuerpo y la creatividad para expresarse libremente en las actividades lúdicas.	Se expresa físicamente y con ideas creativas con cierta confianza.	Participa pero con expresiones físicas y creativas limitadas o tímidas.	No utiliza expresiones físicas ni creativas durante las actividades.
Actitud y seguridad en sí mismo	Muestra confianza, entusiasmo y una actitud positiva hacia el reto.	Muestra seguridad en la mayoría de las actividades y actitud generalmente positiva.	Se muestra inseguro en algunas actividades pero intenta participar.	Se muestra inseguro, con miedo o rechazo a participar.

Indicaciones para el docente:

- Observa a los estudiantes durante la fase inicial (primeros 20-30 minutos) de cada sesión.
- Registra evidencias de cada criterio en notas breves para apoyar la evaluación.
- Utiliza la rúbrica para ofrecer retroalimentación positiva y orientar a quienes necesiten apoyo en su participación y disposición.
- Considera que la evaluación es formativa, enfocada en motivar la integración de capacidades en contextos lúdicos y expresivos.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para motivar a estudiantes de primaria (6-11 años) durante las dos sesiones de 2 horas del plan "Explorando mis capacidades: juego y creatividad en movimiento", se proponen las siguientes mecánicas de juego que refuerzan las capacidades cognitivas, expresivas, motrices y creativas, integrándolas en retos lúdicos individuales y colectivos que fortalecen la seguridad en sí mismos.

• Retos por Niveles con Puntos de Progreso

- Dividir las actividades en mini retos progresivos que aumentan ligeramente su dificultad o complejidad.
- Los estudiantes ganan puntos por completar cada reto (por ejemplo: 10 puntos por creatividad, 10 por ejecución motriz, 10 por expresión).
- Los puntos se pueden anotar en un cartel visible para que ellos vean su avance y se sientan motivados a seguir participando.
- Esto promueve la autoconfianza al ver su progreso personal y grupal.

• Equipos de “Exploradores Creativos”

- Formar pequeños equipos que trabajen juntos para resolver retos expresivos y motrices.

- Cada equipo elige un nombre y un símbolo que representen su creatividad y espíritu de equipo.
- Los equipos acumulan “estrellas de colaboración” al completar actividades en las que todos participan y se apoyan.
- Esta mecánica fomenta la cooperación, la expresión conjunta y la confianza grupal.

- **“Cartas de Desafío” para Variar las Actividades**

- Crear tarjetas con pequeños desafíos sorpresa relacionados con habilidades motrices, cognitivas o creativas (por ejemplo: “Crea un movimiento que imite el vuelo de un pájaro”, “Cuenta una historia breve usando solo gestos”).
- Los estudiantes eligen o reciben al azar una carta y deben cumplir el reto en un tiempo corto (2-3 minutos).
- Esto añade dinamismo, estimula la creatividad y la rapidez mental, manteniendo la atención.

- **“Medallas de Seguridad”**

- Al finalizar cada reto, el docente otorga medallas simbólicas por aspectos como “Mejor intención”, “Mayor esfuerzo”, “Mejor expresión corporal” o “Trabajo en equipo”.
- Estas medallas no son competitivas, sino que reconocen cualidades que fortalecen la seguridad personal y la autoestima.
- Se pueden hacer con papel o materiales reciclados para que los niños las valoren y las coleccionen.

- **Tablero de Logros Visual**

- Crear un tablero donde se peguen stickers o íconos que representen los logros alcanzados por la clase en conjunto.
- Por ejemplo, al completar un reto grupal exitosamente, se añade una imagen relacionada con el tema (como un sol, una estrella o un animal).
- Esto genera un sentido de pertenencia y orgullo colectivo, estimulando la participación activa.

- **“Reto del Movimiento Creativo” Final**

- Al concluir la segunda sesión, lanzar un reto final donde cada estudiante o equipo crea una pequeña presentación integrando movimientos, expresiones y narración.
- Se puede convertir en una “mini exhibición” donde todos celebran los logros.
- Este desafío sintetiza las capacidades trabajadas y refuerza la seguridad al presentarse frente a sus compañeros.

Estos elementos gamificados están diseñados para ser sencillos, visuales y divertidos, adaptados a la edad y que promueven la integración de capacidades cognitivas, expresivas, motrices y creativas en un ambiente seguro y motivador.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para motivar a estudiantes de primaria (6-11 años) y reforzar los objetivos del plan "Explorando mis capacidades: juego y creatividad en movimiento", se proponen las siguientes mecánicas de juego alineadas con el Aprendizaje Basado en Retos, que integran capacidades cognitivas, expresivas, motrices y creativas en un contexto lúdico y colaborativo.

- **Reto por Equipos: "Circuito de Capacidades"**

- *Descripción:* Los estudiantes formarán equipos de 4-5 integrantes que deberán superar estaciones o mini-retos físicos y creativos que requieren uso de habilidades motrices (equilibrio, coordinación), cognitivas (memoria, observación) y expresivas (imitación, dramatización).
- *Dinámica:* Cada estación es un reto corto (10-15 min) donde se gana una insignia o ficha que representa una capacidad trabajada (ej. "Capacidad de Coordinación", "Capacidad Creativa").
- *Objetivo:* Integrar y reconocer las capacidades en acción, fomentando trabajo colaborativo y seguridad personal y grupal.

- **Juego de Roles: "Exploradores del Movimiento"**

- *Descripción:* Los estudiantes asumen roles creativos (científico, artista, deportista, inventor) y deben resolver un desafío expresivo y motriz que combine sus habilidades (ej. inventar un baile que explique un fenómeno físico simple).
- *Dinámica:* Se asignan puntos por creatividad, expresión y uso consciente del movimiento.
- *Objetivo:* Reforzar la integración de capacidades desde una perspectiva lúdica y expresiva, fortaleciendo la confianza en sus propuestas.

- **Sistema de Recompensas: "Medallas de Autodescubrimiento"**

- *Descripción:* A lo largo de las sesiones, los docentes entregan medallas simbólicas (pueden ser stickers o tarjetas) por evidencias concretas de desarrollo de capacidades: por ejemplo, "Medalla de la Creatividad", "Medalla de la Seguridad en Movimiento".
- *Dinámica:* Los estudiantes coleccionan medallas que luego pueden compartir y explicar en una breve exposición grupal, lo que refuerza la autoevaluación y reconocimiento positivo.
- *Objetivo:* Promover el sentido de logro y motivación continua, apoyando la seguridad individual y colectiva.

- **Tablero de Progreso Visual**

- *Descripción:* Se instala un tablero visible para todo el grupo donde se colocan avances de cada equipo o estudiante en forma de pegatinas o iconos relacionados con las capacidades trabajadas.
- *Dinámica:* Los estudiantes pueden ver su progreso y el de sus compañeros, generando un ambiente de competencia sana y motivación para avanzar en los retos.
- *Objetivo:* Facilitar la visualización del aprendizaje y fomentar la colaboración entre pares.

Consideraciones para la implementación

- Los retos y roles deben ser sencillos, claros y adaptados a la edad para evitar frustraciones.
- El docente debe guiar y apoyar para que el enfoque permanezca en el aprendizaje y la integración de capacidades, evitando que el juego se vuelva solo una competencia.

- Los tiempos para cada actividad están pensados para que encajen en la duración total de las dos sesiones de 2 horas.
- Promover siempre la reflexión final donde los estudiantes compartan qué capacidades usaron y cómo se sintieron, para consolidar el aprendizaje.

Desarrollo - Tareas

Tarea 1: "Descubro y describo mis movimientos" (Sesión 1, 40 minutos)

Instrucciones: Cada estudiante realizará una serie de movimientos sencillos (caminar en puntas, saltar, girar, estirarse) y luego describirá cómo se siente su cuerpo al hacer cada uno. Después, en equipos pequeños, compartirán qué movimientos les parecieron más divertidos y por qué.

Tiempo estimado: 40 minutos

Producto esperado: Cada estudiante entregará un dibujo o escrito corto que muestre uno de los movimientos y cómo se sintió al realizarlo.

Conexión con objetivo: Integrar capacidades motrices y expresivas en una situación lúdica individual y colectiva para fortalecer la seguridad en el propio cuerpo.

Tarea 2: "Construyo mi juego creativo" (Sesión 1, 50 minutos)

Instrucciones: En equipos de 3 o 4 niños, los estudiantes diseñarán un pequeño juego que incluya movimientos físicos y creatividad para expresarse (por ejemplo, una carrera con obstáculos inventados o un juego de imitación). Deberán definir las reglas y practicar el juego para presentarlo a los demás.

Tiempo estimado: 50 minutos

Producto esperado: La presentación y demostración del juego creado frente al grupo.

Conexión con objetivo: Integrar capacidades motrices, expresivas y creativas en una situación colectiva para fortalecer la seguridad y el trabajo en equipo.

Tarea 3: "Reto de la expresión corporal" (Sesión 2, 40 minutos)

Instrucciones: De manera individual, cada estudiante recibirá una tarjeta con una emoción o situación (alegría, sorpresa, sorpresa, cansancio, etc.). Debe representar esa emoción solo con movimientos y gestos, sin palabras. Los demás intentarán adivinar la emoción.

Tiempo estimado: 40 minutos

Producto esperado: Participación activa en la dinámica y reflexión grupal sobre cómo el cuerpo puede expresar sentimientos.

Conexión con objetivo: Potenciar las capacidades expresivas y motrices para comunicar emociones, contribuyendo a la seguridad personal y la empatía.

Tarea 4: "Invento un baile colectivo" (Sesión 2, 50 minutos)

Instrucciones: En grupos, los estudiantes crearán una pequeña coreografía usando movimientos simples que todos puedan hacer. Deberán pensar en una historia o tema que quieran contar con el baile y presentarlo al grupo al final.

Tiempo estimado: 50 minutos

Producto esperado: Presentación del baile colectivo y explicación breve de la historia o tema detrás del movimiento.

Conexión con objetivo: Integrar capacidades motrices, creativas y sociales en una experiencia colectiva que fortalezca la seguridad y el sentido de pertenencia.

Desarrollo - Rubrica

Rúbrica para Evaluar el Proceso de Aprendizaje: "Explorando mis capacidades: juego y creatividad en movimiento"

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	En proceso (2 puntos)	Necesita apoyo (1 punto)
Integración de capacidades cognitivas Uso de ideas y soluciones creativas durante las actividades	Propone ideas originales y las aplica con confianza en las actividades lúdicas y expresivas.	Propone ideas adecuadas y participa activamente en las actividades, con algunas dificultades para aplicarlas.	Participa con apoyo, presenta pocas ideas y le cuesta conectarlas con la actividad.	No logra integrar ideas ni participar activamente en las actividades.
Expresión motriz y corporal Uso adecuado del cuerpo para expresar y participar en movimientos y juegos	Demuestra control y coordinación motriz al expresar ideas y emociones mediante el movimiento con seguridad.	Muestra coordinación motriz adecuada, aunque con algunas dudas o imprecisiones en la expresión corporal.	Realiza movimientos básicos con dificultad y poca confianza en la expresión corporal.	Presenta dificultades para participar con movimientos y no expresa emociones mediante el cuerpo.
Participación en situaciones colectivas Colaboración y comunicación con compañeros durante las actividades grupales	Colabora activamente, escucha y responde con respeto, aportando ideas para el grupo.	Participa en grupo, aunque a veces necesita apoyo para comunicarse o colaborar.	Participa mínimamente y requiere apoyo constante para integrarse en el grupo.	No participa ni colabora en actividades colectivas.

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	En proceso (2 puntos)	Necesita apoyo (1 punto)
Creatividad en la resolución de retos Uso de la imaginación para superar desafíos propuestos	Encuentra soluciones novedosas y las pone en práctica con entusiasmo.	Propone soluciones adecuadas, aunque poco originales, y las intenta aplicar.	Necesita guía para encontrar soluciones y resolver los retos.	No logra identificar ni aplicar soluciones a los retos planteados.
Seguridad y confianza personal Actitud positiva y confianza al participar en las actividades lúdicas y expresivas	Participa con seguridad y entusiasmo, mostrando confianza en sus capacidades.	Participa con confianza moderada y actitud positiva, aunque con dudas ocasionales.	Participa con inseguridad y necesita motivación para integrarse a las actividades.	No participa o lo hace con mucha inseguridad que limita su desempeño.

Cierre - Sintetizar

Actividad de Síntesis para la Fase de Cierre: "Mi Mural de Capacidades en Movimiento"

Duración: 40 minutos

Objetivo: Consolidar y expresar de manera creativa y colectiva las capacidades cognitivas, expresivas, motrices y creativas que los estudiantes han explorado durante las sesiones, además de fortalecer su seguridad al compartir sus logros.

Descripción de la actividad:

- **Preparación:** En un espacio amplio de la clase, se coloca un gran papel mural o cartulina donde se irá construyendo un collage colectivo.
- **Materiales:** Hojas de colores, marcadores, tijeras, pegamento, revistas para recortar imágenes, y cualquier material reciclable para decorar.
- **Instrucciones:**
 - Cada estudiante recibe una hoja para dibujar o escribir una representación de una capacidad que descubrió o fortaleció durante las sesiones (puede ser una habilidad para pensar, un movimiento que aprendió a hacer, una idea creativa que tuvo o una forma expresiva con la que se sintió cómodo).
 - Los estudiantes pueden apoyarse en dibujos, palabras, símbolos o pequeñas frases sencillas.
 - Una vez terminados sus aportes, uno a uno se acercan al mural para pegar su trabajo y explicar brevemente a sus compañeros qué representa y cómo se sintieron al realizarlo.
 - El docente guía la reflexión sobre cómo estas capacidades se integran y ayudan a sentirse seguros y capaces en diferentes situaciones.

Verificación del logro de objetivos:

- Observación de la participación activa y entusiasta de los estudiantes al compartir sus aportes.
- Escucha de las explicaciones individuales que evidencien comprensión de las capacidades exploradas.
- Evaluación de la integración colectiva en el mural, demostrando trabajo en equipo y respeto por las ideas de los demás.
- Reflexión final grupal guiada por el docente para identificar cómo estas capacidades pueden aplicarse en otros contextos.

Esta actividad promueve la síntesis creativa y lúdica, integrando lo aprendido en un producto tangible que refuerza la seguridad y el reconocimiento de las propias capacidades y las de los compañeros.

Cierre - Reflexionar

Preguntas de reflexión metacognitiva para el cierre

- ¿Qué aprendí hoy sobre cómo puedo usar mi cuerpo para expresar ideas o emociones?
- ¿Cuál fue la parte del juego o la actividad que más me ayudó a sentirme seguro(a) y por qué?
- ¿Cómo me sentí cuando trabajé con mis compañeros para resolver un reto o hacer una expresión creativa?
- ¿Qué habilidades nuevas descubrí que tengo en movimiento, creatividad o pensamiento?
- Si tuviera que explicar a un amigo cómo usar mis capacidades para crear o jugar, ¿qué le diría?
- ¿En qué momento sentí que usé mi cuerpo y mi mente al mismo tiempo para lograr algo?
- ¿Qué haría igual o diferente si volviera a hacer alguna de las actividades?

Actividades de reflexión metacognitiva para el cierre

- **El círculo de compartir:** Los estudiantes se sientan en círculo y cada uno comparte una cosa que aprendió sobre sí mismo en las actividades y cómo eso le ayuda a sentirse más seguro.
- **Diario de aprendizajes:** Cada estudiante dibuja o escribe (según su nivel) una experiencia que le gustó y una habilidad que cree que mejoró durante las sesiones.
- **Mapa de capacidades:** En grupo, los niños crean un cartel donde colocan dibujos o palabras que representan sus capacidades motrices, creativas, cognitivas y expresivas que usaron en las actividades.
- **El reto de la próxima vez:** Los estudiantes piensan en un nuevo reto o juego que podrían crear usando lo que aprendieron, y lo comparten con el grupo.
- **Autoevaluación sencilla:** Con caritas felices, neutras y tristes, los niños indican cómo se sintieron respecto a su participación y aprendizaje en las dos sesiones.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Estas estrategias están diseñadas para que los estudiantes reflexionen sobre su aprendizaje, reconozcan sus logros y áreas de mejora, y se motiven a seguir desarrollando sus capacidades cognitivas, expresivas, motrices y creativas, siempre en un ambiente positivo y de apoyo.

- **Ronda de reflexiones guiadas:** Al finalizar cada sesión, el docente invita a los estudiantes a compartir en voz alta una cosa que aprendieron, una habilidad que mejoraron y cómo se sintieron al integrarlas en las actividades lúdicas.

Ejemplo de preguntas:

- ¿Qué fue lo que más te gustó hacer hoy y por qué?
- ¿Qué habilidad nueva crees que desarrollaste en el juego?
- ¿Cómo te sentiste trabajando con tus compañeros?

Esta estrategia promueve la autoevaluación y el reconocimiento personal, reforzando la seguridad y el valor de la experiencia colectiva.

- **“El mural de los logros”:** Crear un espacio en el aula donde los niños puedan pegar dibujos, frases o símbolos que representen lo que aprendieron o lograron en las sesiones. El docente acompaña con comentarios específicos para cada aporte, por ejemplo:

- "Me gusta cómo usaste tus movimientos para expresar una idea, ¡muy creativo!"
- "Noté que trabajaste muy bien en equipo, escuchando a tus compañeros."

Esto refuerza la valoración positiva y visual de sus avances.

- **Feedback en pares con “El elogio y la idea”:** Los alumnos, en parejas, se dan un elogio específico sobre una capacidad que observaron en el compañero durante las actividades y le proponen una idea para seguir mejorando.

Por ejemplo:

- "Me gustó cómo usaste tu cuerpo para contar una historia, podrías intentar usar más expresiones faciales la próxima vez."

Fomenta la empatía, la comunicación positiva y la colaboración.

- **Diario de experiencias con preguntas guía:** Al final de la segunda sesión, se invita a los estudiantes a escribir o dibujar en un cuaderno personal una breve reflexión sobre:

- Qué capacidades usaron durante el reto.
- Qué les ayudó a sentirse seguros y creativos.
- Qué les gustaría seguir explorando en el futuro.

El docente revisa estos diarios y ofrece comentarios personalizados que reconozcan esfuerzos y avances.

- **Celebración colectiva y reconocimiento:** Finalizar con un breve espacio donde se reconocen los esfuerzos y aprendizajes del grupo, destacando ejemplos concretos de integración de capacidades y actitudes positivas. Se puede usar un lenguaje sencillo y motivador, por ejemplo:

- "Hoy todos demostraron mucha creatividad y valentía al expresarse y moverse juntos. ¡Qué gran equipo!"

Este cierre fortalece el sentido de pertenencia y seguridad en el grupo.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de retroalimentación para el cierre

Para el plan de clase "Explorando mis capacidades: juego y creatividad en movimiento", las siguientes estrategias de retroalimentación están diseñadas para ser constructivas, específicas y adecuadas para estudiantes de primaria (6-11 años). Estas estrategias buscan reforzar el logro de los objetivos de integrar capacidades cognitivas, expresivas, motrices y creativas en contextos lúdicos y colectivos, promoviendo además la seguridad personal y grupal.

• Ronda de comentarios positivos y sugerencias

- Al finalizar cada sesión, realizar una dinámica donde cada estudiante comparta una cosa que hizo bien durante la actividad (por ejemplo, cómo usó su creatividad o trabajó en equipo).
- El docente complementa con un comentario específico sobre alguna capacidad observada (motricidad, expresión, pensamiento) y su aporte al grupo.
- Se invita a un compañero a dar una sugerencia amable o una idea para mejorar en la próxima actividad, fomentando la escucha activa y el respeto.

• Diálogo guiado con preguntas reflexivas

- Proponer preguntas que ayuden a los estudiantes a identificar sus logros y retos, por ejemplo:
 - ¿Qué parte del juego te hizo pensar más y cómo lo resolviste?
 - ¿Cómo te sentiste al expresarte con movimientos o palabras?
 - ¿En qué momento colaboraste mejor con tus compañeros?
 - ¿Qué harías diferente la próxima vez para sentirte más seguro?
- El docente recoge respuestas y destaca las fortalezas y avances individuales y grupales.

• Autoevaluación sencilla y visual

- Entregar una hoja con emojis o caritas (feliz, neutral, pensativo) donde cada niño marque cómo se sintió respecto a su participación en:
 - Uso de sus capacidades cognitivas y creativas
 - Expresión personal y grupal
 - Movimiento y coordinación
 - Seguridad al enfrentarse al reto
- El docente revisa estas autoevaluaciones para identificar áreas de apoyo y reforzar los logros.

• Reconocimiento grupal con cierre positivo

- Al concluir la segunda sesión, el docente realiza un breve resumen destacando cómo el grupo integró sus capacidades para superar los retos.
- Se otorgan “medallas simbólicas” o distintivos (pueden ser stickers o tarjetas) que reconozcan aspectos como “Creatividad brillante”, “Gran compañero/a”, “Movimiento ágil”, “Pensador/a curioso/a”.
- Esto refuerza la autoestima y la motivación para futuras actividades.

Cierre - Rubrica

Rúbrica para Evaluar Resultados Finales

Criterio	4 - Excelente	3 - Bueno	2 - Satisfactorio	1 - Necesita Mejorar
Integración de Capacidades Cognitivas	Demuestra comprensión clara y aplica conceptos físicos en juegos y actividades de forma creativa y adecuada.	Comprende la mayoría de los conceptos físicos y los usa correctamente en las actividades.	Aplica conceptos básicos con alguna ayuda, pero muestra dificultades en la comprensión o aplicación.	No logra aplicar los conceptos físicos en las actividades o muestra comprensión limitada.
Expresión Motriz y Creativa	Realiza movimientos y expresiones creativas con seguridad, coordinación y entusiasmo en actividades individuales y grupales.	Realiza movimientos adecuados y expresiones creativas con leve inseguridad o torpeza.	Participa en movimientos y expresiones creativas, pero con poca coordinación o inseguridad notable.	No participa activamente o presenta dificultades significativas para realizar movimientos y expresiones.
Trabajo Colaborativo	Colabora activamente, escucha a sus compañeros y contribuye con ideas en actividades grupales para resolver retos.	Participa en el grupo y coopera, aunque a veces requiere motivación para colaborar plenamente.	Participa con apoyo del docente, pero la colaboración es limitada o irregular.	No colabora ni participa en los trabajos grupales o genera conflictos en el equipo.
Seguridad y Autoconfianza	Muestra seguridad al realizar las actividades y expresa sus ideas con confianza y respeto.	Generalmente se siente seguro, aunque en algunas actividades muestra dudas o timidez.	Muestra inseguridad frecuente y requiere apoyo para participar con confianza.	No participa por inseguridad o miedo, y evita expresar sus ideas.