

¡A Saltar y Correr Exploradores de Aventuras!

Educación Física | Recreación | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

En esta sesión de Recreación, los niños y niñas de preescolar explorarán el divertido mundo de los movimientos corporales: saltar, correr, subir y bajar obstáculos. A través de un proyecto de juego colaborativo, los pequeños aprenderán a controlar su cuerpo y a coordinar sus movimientos mientras superan retos físicos diseñados especialmente para ellos. Esta experiencia les ayudará a desarrollar su motricidad gruesa, equilibrio y confianza en sí mismos, habilidades fundamentales para su crecimiento físico y social.

El aprendizaje se vincula con su vida diaria porque estas habilidades les permiten desplazarse con seguridad en su entorno, jugar con amigos y participar en actividades recreativas que fomentan la salud y el bienestar. Además, al trabajar juntos para crear y superar un circuito de obstáculos, los niños desarrollan valores de cooperación, apoyo mutuo y autonomía, preparando el camino para futuros aprendizajes y experiencias en grupo.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y realizar movimientos básicos de correr y saltar con seguridad.
- Explorar y practicar subir y bajar obstáculos con equilibrio y cuidado.
- Colaborar en la creación y recorrido de un circuito de obstáculos en grupo.
- Expresar sus sensaciones y reflexionar sobre sus aprendizajes en el juego físico.

Recursos Necesarios

- Conos plásticos (6 unidades)
- Colchonetas o tapetes suaves (4 unidades)
- Aros de plástico (4 unidades)
- Cuerdas para delimitar áreas (2 cuerdas, cada una de 3 metros)
- Pequeños bancos o bloques bajos para subir y bajar (2 unidades)
- Tarjetas con dibujos de acciones (correr, saltar, subir, bajar)
- Reproductor de música con canciones infantiles animadas (opcional)
- Espacio amplio y seguro para realizar actividad física

Requisitos Previos

- Habilidades básicas de locomoción: caminar y correr con apoyo.
- Experiencia previa en juegos libres de movimiento y exploración física.

- Capacidad para seguir instrucciones sencillas en grupo.
- Conocimiento básico de turnos y respeto al espacio de los demás.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a convertirnos en pequeños exploradores que saltan, corren y suben y bajan por caminos mágicos, ¡como verdaderos aventureros! Esto nos ayudará a fortalecer nuestro cuerpo y divertirnos mucho juntos."

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra tarjetas con dibujos de niños corriendo, saltando, subiendo y bajando obstáculos y pregunta:
"¿Quién me puede mostrar cómo corre? ¿Y cómo salta?"
- **Estudiantes:** Imitan los movimientos indicados con entusiasmo y atención.

Motivación y enganche:

Docente: "¿Sabían que muchos animales y personas usan saltos y carreras para explorar lugares nuevos? Hoy vamos a hacer nuestro propio circuito de aventura y serán los mejores exploradores de la clase."

Contextualización:

Docente: "En el parque, en casa o en el jardín, a veces tenemos que saltar, correr o subir escaleras para movernos. Hoy aprenderemos jugando cómo hacer todo esto con mucho cuidado y diversión."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

40 minutos

Presentación del contenido:

Docente: "Vamos a construir juntos un camino de aventuras usando los conos, aros y colchonetas. Primero, les mostraré cómo hacer cada movimiento para que puedan practicar y luego trabajaremos en equipo para recorrer el circuito."

Actividad 1: "¡Salta como un canguro!"

- **Objetivo:** Identificar y realizar saltos con ambas piernas.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** "Vamos a saltar dentro de los aros que puse en el suelo. Les mostraré cómo hacerlo con los dos pies juntos."
- **Estudiantes:** Practican saltando de aro en aro con ambas piernas unidas.
- **Docente:** "Ahora intenten saltar sin tocar el suelo fuera de los aros."

- **Organización:** Grupos de 3-4 niños para respetar turnos y espacio.

- **Producto:** Realización visible del salto coordinado en el circuito.

- **Tiempo:** 12 minutos

- **Rol del docente:** Observar técnica, animar, corregir suavemente y motivar a los niños que dudan a intentar.

Actividad 2: "Corre y toca el cono"

- **Objetivo:** Practicar correr con control y dirección.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** "Ahora vamos a correr desde un punto hasta el cono y tocarlo con la mano, luego regresamos despacio para no chocar con nadie."
- **Estudiantes:** Corren y tocan el cono, regresan cuidadosamente.

- **Organización:** Individual por turnos, con apoyo del grupo para animar.

- **Producto:** Ejecución del recorrido de carrera corta con control y respeto al espacio.

- **Tiempo:** 10 minutos

- **Rol del docente:** Supervisar seguridad, reforzar normas de espacio y alentar a cada niño.

Actividad 3: "Sube y baja con cuidado"

- **Objetivo:** Explorar subir y bajar obstáculos manteniendo el equilibrio.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** "Vamos a usar los bancos y colchonetas para hacer una montaña pequeña. Primero subiremos con los pies, luego bajaremos despacio para no caernos."
- **Estudiantes:** Suben y bajan los bancos y colchonetas con ayuda y cuidado.

- **Organización:** En pequeños grupos de 3 para turnarse y ayudarse.

- **Producto:** Recorrido completo del circuito con subir y bajar obstáculos.

- **Tiempo:** 14 minutos

- **Rol del docente:** Observar equilibrio, ofrecer apoyo físico o verbal, y motivar a intentar con seguridad.

Diferenciación

- **Para quienes terminan antes:** Invitar a crear un pequeño reto adicional, como saltar más lejos o correr más rápido respetando las reglas.

- **Para quienes necesitan más apoyo:** Permitir que un adulto o compañero acompañe para guiar y dar seguridad en los movimientos, además de usar ayudas visuales o gestuales.

Transiciones

Docente: "Muy bien, ahora que ya sabemos saltar, vamos a usar eso para correr a nuestro próximo reto. Recuerden esperar su turno y animar a sus amigos."

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

10 minutos

Síntesis:

Docente: "Vamos a sentarnos en círculo y recordar qué movimientos hicimos hoy. ¿Quién me dice cómo saltamos? ¿Y cómo subimos y bajamos la montaña? Vamos a hacer un mural con dibujos de lo que más les gustó hacer."

- **Estudiantes:** Participan contando y dibujando con crayones en hojas grandes.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Qué movimiento fue el que más te gustó hacer?"
- "¿Te sentiste seguro al subir y bajar los obstáculos?"
- "¿Cómo te ayudaron tus amigos en el juego?"

Retroalimentación:

Docente: Felicita a cada niño por sus esfuerzos y destaca ejemplos de cooperación y valentía observados durante la sesión. Usa frases positivas y alentadoras para motivar la participación futura.

Transferencia:

Docente: "En casa o en el parque, pueden buscar lugares para saltar, correr y subir, siempre con cuidado, como verdaderos exploradores. En la próxima sesión seguiremos descubriendo más juegos divertidos."

Tarea o reto:

Docente: "Cuando lleguen a casa, pueden mostrarle a su familia cómo saltan y corren en el circuito de aventuras. ¡Así siguen siendo exploradores activos!"

Evaluación

Tipo de evaluación: Formativa durante la fase de Desarrollo y sumativa al cierre de la sesión.

Criterios de evaluación:

- Realiza movimientos de salto y carrera con control y seguridad (Objetivo 1).

- Sube y baja obstáculos manteniendo equilibrio y cuidado (Objetivo 2).
- Participa activamente en la construcción y recorrido del circuito en equipo (Objetivo 3).
- Expresa sensaciones y reflexiona sobre los aprendizajes vividos (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Observación directa con lista de cotejo para registrar habilidades motrices y participación.
- Portafolio con dibujos y expresiones orales recogidas en la fase de cierre.
- Autoevaluación sencilla con apoyo visual para que el niño señale qué movimientos le gustaron o le costaron.

Evidencias de aprendizaje:

- Demostración de saltos y carreras en el circuito.
- Recorrido completo de subir y bajar obstáculos.
- Participación en la creación y realización del juego grupal.
- Expresiones orales y dibujos que reflejan su experiencia y reflexión sobre la sesión.

Enriquecimientos

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la fase de inicio

¡Hola pequeños exploradores! Hoy vamos a prepararnos para una gran aventura donde usaremos nuestro cuerpo para saltar, correr, subir y bajar, justo como cuando jugamos en el parque o en el jardín de la escuela. ¿Se han fijado cómo los pájaros saltan de rama en rama o cómo los conejitos corren por el campo? Nosotros también podemos movernos así para divertirnos y mantenernos fuertes y saludables.

En nuestras casas y en el parque, muchas veces encontramos obstáculos como escaleras, piedras o columpios que nos invitan a subir, bajar o saltar. Estas acciones nos ayudan a ser más ágiles y a conocer mejor nuestro cuerpo. Hoy, en nuestra sesión, vamos a explorar juntos estas formas de movernos, como verdaderos exploradores que descubren caminos y superan retos.

Antes de comenzar, vamos a respirar profundo, sentir nuestra energía y prepararnos para disfrutar de nuestra gran aventura. ¡Estamos listos para saltar, correr y divertirnos mientras aprendemos!

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "El Juego del Explorador Aventurero"

Duración: 5-7 minutos

Objetivo de la actividad:

- Conectar con las experiencias previas de los niños sobre movimientos de saltar, correr, subir y bajar.
- Motivar la participación activa y la curiosidad para la sesión.
- Introducir vocabulario básico relacionado con los movimientos físicos que se trabajarán.

Descripción de la actividad:

- **Introducción:** El docente se presenta como un "Explorador Aventurero" que necesita la ayuda de los niños para prepararse para una gran aventura en la naturaleza.
- **Invitación a compartir:** El docente pregunta a los niños si alguna vez han saltado como un canguro, corrido como un perro, o trepado y bajado de un árbol o algún lugar seguro.
- **Mini movimientos guiados:** El docente invita a los niños a hacer pequeños movimientos imitando saltos, carreras en el lugar, subir (levantando rodillas) y bajar (flexionando las piernas lentamente), para recordar y activar esos movimientos.
- **Conversación breve:** El docente hace preguntas sencillas para que los niños expresen qué les gusta de saltar, correr, subir o bajar y dónde lo han hecho antes (en casa, parque, jardín).
- **Conexión con la sesión:** Finalmente, el docente explica que durante la aventura de hoy, jugarán a saltar, correr, subir y bajar obstáculos, como verdaderos exploradores.

Materiales necesarios:

- Ninguno, solo espacio suficiente para que los niños se muevan con seguridad.

Esta actividad es breve, dinámica y permite a los niños activar y compartir sus experiencias motoras previas, preparándolos para las actividades principales del proyecto.

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial para "¡A Saltar y Correr Exploradores de Aventuras!"

Duración: 5-10 minutos

Objetivo de la evaluación: Identificar las habilidades motoras básicas y el conocimiento previo de los niños sobre saltar, correr, subir y bajar obstáculos, para ajustar la sesión de aprendizaje a sus necesidades.

Actividades de Evaluación

- **Actividad 1: Charla y preguntas sencillas (3-4 minutos)**

- El docente se sienta en círculo con los niños y les pregunta:
 - ¿Les gusta correr y saltar?
 - ¿Saben qué significa subir y bajar?
 - ¿Han jugado alguna vez a saltar sobre algo o a correr por un lugar divertido?
- Se observa la comprensión y familiaridad con estos conceptos a través de sus respuestas y gestos.

- **Actividad 2: Mini circuito informal (5 minutos)**

- Se coloca un circuito sencillo en el espacio de juego con:
 - Una línea para que los niños corran de un extremo a otro (unos 3 metros).
 - Un par de cojines o pequeños objetos suaves para saltar encima.

- Un pequeño escalón o banco bajo para subir y bajar.
- Se invita a cada niño a realizar el circuito a su ritmo mientras el docente observa:
 - Capacidad para correr en línea recta.
 - Habilidad para saltar con ambos pies o alternando.
 - Equilibrio al subir y bajar del escalón.
- El docente anota observaciones sobre coordinación, equilibrio y confianza motora.

Indicadores para el docente

Habilidad	Indicador de conocimiento previo
Correr	Corre sin perder el equilibrio y sigue la dirección indicada.
Saltar	Salta con ambos pies juntos o de manera coordinada sobre el objeto.
Subir y bajar	Sube y baja del escalón sin dificultad o con mínima ayuda.
Comprensión verbal	Responde a preguntas sobre correr, saltar, subir y bajar, demostrando comprensión básica.

Esta evaluación permitirá al docente conocer el nivel inicial de los niños y planear la sesión de forma acorde a sus habilidades y conocimientos previos.

Inicio - Rubrica

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

Criterio	Indicadores Observables	Nivel Excelente (3 puntos)	Nivel Satisfactorio (2 puntos)	Nivel Necesita Apoyo (1 punto)
Atención y escucha	Capacidad para prestar atención y seguir instrucciones básicas	Escucha con interés, sigue instrucciones sin dificultad	Escucha la mayoría del tiempo y sigue instrucciones con apoyo	Se distrae con frecuencia y necesita mucha ayuda para seguir instrucciones
Participación activa	Involucramiento en actividades iniciales como juegos de calentamiento o explicación	Participa con entusiasmo y se muestra motivado	Participa pero con poca iniciativa o motivación visible	No participa o se muestra reacio a integrarse en la actividad
Disposición para explorar	Actitud abierta para probar movimientos y explorar el espacio	Muestra curiosidad y disposición para participar en las actividades físicas	Se muestra algo interesado pero necesita estímulo para participar	Evita participar o muestra inseguridad para probar movimientos

Criterio	Indicadores Observables	Nivel Excelente (3 puntos)	Nivel Satisfactorio (2 puntos)	Nivel Necesita Apoyo (1 punto)
Interacción con compañeros	Capacidad para relacionarse y compartir espacio con otros niños	Interactúa de manera positiva y colabora con sus compañeros	Interactúa con algunos compañeros pero de forma limitada	Prefiere estar solo o no muestra interés por interactuar

Instrucciones para el docente: Durante la fase de inicio (aproximadamente los primeros 15 minutos de la sesión), observe a cada niño y marque el nivel que mejor describa su comportamiento en cada criterio. Esta rúbrica facilita una evaluación sencilla y formativa para identificar la disposición y participación desde el comienzo de la clase, asegurando que las actividades puedan ajustarse para favorecer la inclusión y motivación de todos los niños.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos para la Sesión "¡A Saltar y Correr Exploradores de Aventuras!"

Para estudiantes de preescolar (3-5 años), los ejemplos prácticos deben ser cercanos a su mundo y fomentar la exploración, movimiento y socialización. La metodología Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) permitirá que los niños se involucren activamente en la creación y ejecución de una aventura física que integre saltar, correr y superar obstáculos.

• Ejemplo 1: La Aventura del Bosque Encantado

- Contexto: Los niños se convierten en exploradores que deben atravesar un bosque lleno de obstáculos para encontrar un tesoro escondido.
- Actividad: Se organiza un circuito con diferentes estaciones donde los niños deben saltar sobre "troncos" (cojines o barras bajas), correr entre árboles (conos o postes), y subir y bajar colchonetas o rampas pequeñas.
- Objetivos relacionados: Desarrollo de coordinación motriz, equilibrio, fuerza y resistencia, al tiempo que se fomenta la imaginación y el trabajo en equipo.

• Ejemplo 2: Carrera de Animales en la Selva

- Contexto: Cada niño escoge un animal de la selva y debe imitar su forma de moverse para completar un circuito.
- Actividad:
 - Saltos: Como canguros o ranas saltando sobre "charcos" (círculos en el suelo).
 - Correr: Como guepardos corriendo rápidamente entre árboles.
 - Subir y bajar: Como monos trepando y bajando de "árboles" (paredes acolchonadas o escalones).
- Objetivos relacionados: Mejorar la motricidad gruesa, la creatividad y la comprensión de instrucciones.

Casos de Estudio para Reflexionar y Aprender

• Caso 1: El Equipo que Construyó su Propio Circuito

- Descripción: Un grupo de niños planificó junto con la maestra las estaciones del circuito, decidiendo qué obstáculos usar y cómo organizar la aventura.
- Aprendizaje: Los niños experimentaron la colaboración, la toma de decisiones y la creatividad, además de practicar las habilidades motrices necesarias para cada obstáculo.
- Reflexión para el docente: Observar cómo la planificación activa mejora la motivación y la comprensión de los movimientos.

• **Caso 2: Superando el Miedo a Subir y Bajar**

- Descripción: Algunos niños mostraron inseguridad al subir y bajar las rampas, y la maestra implementó juegos de confianza y apoyo entre compañeros.
- Aprendizaje: Se fortaleció la seguridad personal, la confianza en sus habilidades y el apoyo social.
- Reflexión para el docente: Importancia de adaptar las actividades al ritmo de cada niño y promover un ambiente seguro y alentador.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para la sesión de 1 hora con estudiantes de preescolar (3-5 años), los elementos de gamificación deben ser sencillos, motivadores y apoyar el aprendizaje de saltar, correr, subir y bajar obstáculos. A continuación se proponen mecánicas adecuadas que se integran naturalmente en la actividad física y refuerzan los objetivos de desarrollo motriz.

• **Historia Temática de Exploradores:**

Convertir la clase en una aventura donde los niños son pequeños exploradores que deben cruzar diferentes terrenos (caminos, montañas, ríos) representados por estaciones con obstáculos para saltar, correr, subir y bajar.

• **Desafíos por Estaciones:**

Distribuir el área en 4 estaciones, cada una con un reto motriz:

- Saltar sobre “piedras mágicas” (colchonetas o aros en el suelo)
- Correr rápido para alcanzar un “tesoro” (conos o pelotas)
- Subir una pequeña rampa o escalón bajo
- Bajar con cuidado por un plano inclinado o escalón

Los niños deben completar cada estación para avanzar a la siguiente.

• **Recolección de Pegatinas o Sellos:**

Al completar cada estación con éxito, el docente entrega una pegatina o sello en una tarjeta personal de “Explorador de Aventuras”. Esto motiva a los niños a esforzarse y completar todas las estaciones.

• **Personajes y Roles:**

Asignar roles simples como “Saltador Valiente”, “Corredor Veloz”, “Escalador Ágil”, “Explorador Cuidadoso”, para que cada niño se identifique con una habilidad motriz, reforzando su participación y confianza.

- **Feedback Positivo en Tiempo Real:**

Usar palabras alentadoras, aplausos y pequeñas celebraciones cuando los niños completan los desafíos, reforzando su motivación y autoestima.

- **Competencia Cooperativa:**

Organizar a los niños en pequeños grupos para completar el circuito juntos, promoviendo la cooperación y el apoyo mutuo, que es adecuado para la edad y la metodología basada en proyectos.

Estos elementos permiten que la sesión sea divertida y educativa, manteniendo el foco en el desarrollo de habilidades motrices básicas a través del juego y la exploración.

Desarrollo - Evaluar

Herramientas de Evaluación Formativa para "¡A Saltar y Correr Exploradores de Aventuras!"

Las siguientes herramientas están diseñadas para que el docente pueda monitorear de forma rápida y efectiva el progreso de los niños durante la sesión, asegurando que los objetivos de aprendizaje se estén alcanzando. Son apropiadas para la edad preescolar (3-5 años) y se ajustan a la duración de 1 hora en una sola sesión.

1. Observación Directa Guiada

- **Descripción:** El docente observa a los niños mientras realizan las actividades de saltar, correr, subir y bajar obstáculos.
- **Cómo aplicar:** Usar una lista de verificación sencilla con ítems clave para cada habilidad:
 - Corre hacia adelante sin perder el equilibrio
 - Salta con ambos pies juntos
 - Sube un obstáculo pequeño con ayuda mínima
 - Baja un obstáculo con control y sin caerse
- **Tiempo:** Durante la ejecución de cada actividad, en segundos.
- **Propósito:** Identificar si cada niño está logrando los movimientos básicos y nivel de independencia.

2. Ronda de Preguntas Cortas y Sencillas

- **Descripción:** Al finalizar cada actividad, hacer preguntas breves para evaluar la comprensión y sentimientos del niño sobre la tarea.
- **Ejemplos:**
 - ¿Te gustó saltar? ¿Fue fácil o difícil?
 - ¿Cómo te sentiste cuando bajaste el obstáculo?
 - ¿Quieres intentarlo otra vez?
- **Cómo aplicar:** Hacer preguntas de forma individual o en pequeño grupo, fomentando la expresión verbal.
- **Tiempo:** 1-2 minutos por actividad.

- **Propósito:** Evaluar la autopercepción y motivación, además de la comprensión de la tarea.

3. Autoevaluación Visual con Tarjetas de Caritas

- **Descripción:** Usar tarjetas con caritas felices, neutras y tristes para que los niños indiquen cómo se sienten respecto a su desempeño.
- **Cómo aplicar:** Después de cada actividad, mostrar las tarjetas y pedir que señalen la carita que mejor describa su experiencia.
- **Tiempo:** 30 segundos por actividad.
- **Propósito:** Permitir que el niño exprese emociones y confianza, apoyando la reflexión simple.

4. Registro Fotográfico o Video Corto

- **Descripción:** Tomar fotos o videos breves de los niños realizando las actividades clave para documentar avances.
- **Cómo aplicar:** Capturar momentos representativos durante el desarrollo de las actividades, con consentimiento.
- **Tiempo:** Breves momentos durante la sesión, sin interrumpir.
- **Propósito:** Tener evidencia visual para revisión posterior y para mostrar a familias el progreso.

5. Juego de Repetición Guiada

- **Descripción:** Invitar a los niños a repetir una actividad (por ejemplo, salto o subida de obstáculo) y notar mejoras o dificultades.
- **Cómo aplicar:** Pedir a cada niño que intente nuevamente y observar si hay mayor control o confianza.
- **Tiempo:** 5 minutos en total durante la sesión.
- **Propósito:** Evaluar progreso inmediato y fomentar la motivación para mejorar habilidades.

Resumen Tabla de Herramientas

Herramienta	Tiempo Aproximado	Objetivo Evaluado	Forma de Aplicación
Observación Directa Guiada	Durante la actividad	Habilidades motrices básicas y control corporal	Lista de verificación sencilla
Ronda de Preguntas Cortas	1-2 minutos por actividad	Comprensión y motivación	Preguntas verbales
Autoevaluación con Tarjetas	30 segundos por actividad	Expresión emocional y autopercepción	Señalar tarjetas visuales
Registro Fotográfico/Video	Momentos breves	Documentación del progreso	Foto/video sin interrumpir
Juego de Repetición Guiada	5 minutos total	Progreso y refuerzo motor	Invitación a repetir la actividad

Desarrollo - Tareas

Tareas para la Fase de Desarrollo - Plan de Clase: ¡A Saltar y Correr Exploradores de Aventuras!

Estas tareas están diseñadas para que los niños y niñas de preescolar (3-5 años) desarrollen habilidades motrices básicas como saltar, correr, subir y bajar obstáculos, a través de la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos. Cada tarea es sencilla, divertida y adaptada a su nivel de comprensión y destreza.

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo Conectado
1. Carrera de Exploradores	• Explicar a los niños que simularán ser exploradores que deben correr para llegar a un lugar mágico. • Marcar una línea de inicio y una de llegada en el espacio de juego. • Los niños deben correr desde la línea de inicio hasta la de llegada sin detenerse.	10 minutos	Participación activa en la carrera, demostrando capacidad para correr de forma segura.	Desarrollar la habilidad para correr de manera coordinada y segura.
2. Saltos de Piedras Mágicas	• Colocar “piedras” (colchonetas o círculos de colores) en el suelo formando un camino. • Explicar que los niños deben saltar de una piedra a otra sin tocar el suelo entre ellas. • Animar a los niños a saltar con ambos pies juntos.	15 minutos	Recorrido completado saltando entre las piedras sin perder el equilibrio.	Mejorar la coordinación y fuerza en los saltos.
3. Subir y Bajar Montañas	• Utilizar estructuras bajas seguras (bancos, rampas pequeñas o colchonetas elevadas) para simular montañas. • Enseñar a los niños a subir con cuidado y bajar despacio, usando manos y pies si es necesario. • Fomentar el trabajo en equipo ayudándose entre ellos si desean.	15 minutos	Capacidad para subir y bajar obstáculos bajos con seguridad y confianza.	Desarrollar el equilibrio y la motricidad gruesa al subir y bajar.

4. Circuito de Aventuras	• Organizar un circuito que combine correr, saltar y subir/bajar obstáculos en secuencia. • Guiar a los niños para que realicen el circuito paso a paso. • Motivar la repetición para que mejoren coordinación y confianza.	15 minutos	Recorrido completo del circuito realizando cada actividad con entusiasmo.	Integrar las habilidades motrices aprendidas en una actividad lúdica y secuenciada.
--------------------------	---	------------	---	---

Nota para el docente: Durante todas las tareas, es importante mantener un ambiente seguro y alentador, utilizar lenguaje sencillo, reforzar positivamente los esfuerzos y adaptar las actividades según las necesidades individuales de los niños.

Desarrollo - Rubrica

Rúbrica de Evaluación para "¡A Saltar y Correr Exploradores de Aventuras!"

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el proceso de aprendizaje de estudiantes de preescolar (3-5 años) durante la sesión de 1 hora, enfocada en saltar, correr, subir y bajar obstáculos. Los criterios valoran las habilidades motrices, la participación y la actitud, procurando un lenguaje y niveles de desempeño adecuados para la edad.

Criterio	Excelente (3 puntos)	En Proceso (2 puntos)	Necesita Apoyo (1 punto)
Coordinación motriz Habilidad para realizar saltos, carreras y desplazamientos sobre obstáculos	Realiza movimientos con coordinación y control, saltando, corriendo y superando obstáculos con seguridad y fluidez.	Realiza movimientos con cierta coordinación pero necesita apoyo para mantener equilibrio o completar algunos obstáculos.	Presenta dificultad para coordinar movimientos básicos y requiere ayuda constante para realizar las actividades.
Participación activa Interés y motivación para participar en las actividades propuestas	Muestra entusiasmo, participa con alegría y sigue las indicaciones con atención durante toda la sesión.	Participa en la mayoría de las actividades pero se distrae o requiere recordatorios para mantener la atención.	Muestra poco interés o reticencia para participar y requiere motivación constante para integrarse.
Seguridad y manejo del espacio Capacidad para desplazarse respetando el espacio propio y el de los compañeros	Se desplaza con confianza, respetando el espacio de los demás y evitando chocar o interrumpir a sus compañeros.	Generalmente respeta el espacio, pero en ocasiones necesita guía para evitar colisiones o invadir zonas.	Tiene dificultad para manejar el espacio, chocando frecuentemente o invadiendo el área de otros niños.

Criterio	Excelente (3 puntos)	En Proceso (2 puntos)	Necesita Apoyo (1 punto)
Desarrollo de la autonomía Realización de las actividades con independencia según sus posibilidades	Intenta realizar las actividades de manera autónoma y pide ayuda solo cuando es necesario.	Realiza algunas actividades con independencia, pero depende frecuentemente del apoyo del docente o compañeros.	Requiere acompañamiento constante para completar las actividades propuestas.

Indicaciones para la evaluación:

- Observar a cada niño durante la sesión en actividades específicas de saltar, correr y superar obstáculos.
- Registrar el nivel de desempeño en cada criterio, sumando los puntos para identificar el progreso general.
- Proporcionar retroalimentación positiva y sugerencias para fortalecer áreas que necesiten apoyo.

Cierre - Sintetizar

Actividad de Síntesis para la Fase de Cierre

Nombre de la actividad: "Circuito de Aventuras Final"

Duración: 10-15 minutos

Objetivo de la actividad: Consolidar y poner en práctica las habilidades de saltar, correr, subir y bajar obstáculos, verificando que los niños hayan alcanzado los objetivos de aprendizaje mediante una experiencia lúdica y motivadora.

- **Preparación:** Organizar un pequeño circuito con estaciones que involucren las acciones aprendidas durante la sesión:
 - Zona para saltar (por ejemplo, sobre aros colocados en el suelo o pequeños cojines)
 - Zona para correr (un tramo corto marcado con conos o cintas)
 - Zona para subir y bajar (usar un pequeño banco, escalón o colchoneta elevada segura)
- **Desarrollo:**
 - Los niños pasarán uno a uno por el circuito, realizando cada acción en las estaciones de forma secuencial.
 - El docente acompañará con palabras de estímulo y corrección suave, asegurando que cada niño realice el movimiento correctamente y con seguridad.
 - Invitar a los niños a nombrar la acción que están realizando en cada estación para reforzar el aprendizaje verbal y motriz.
- **Evaluación informal:** Durante el circuito, el docente observará si los niños logran:
 - Realizar saltos seguros y coordinados
 - Correr con equilibrio y dirección
 - Subir y bajar obstáculos manteniendo el control corporal

Se puede hacer preguntas sencillas al finalizar, como "¿Qué hiciste aquí?" o "¿Te gustó saltar?" para verificar

comprensión y disfrute.

Justificación: Esta actividad integra todas las habilidades trabajadas en una experiencia concreta y motivadora, respetando las capacidades y atención de los niños de 3 a 5 años, y permite al docente reforzar y verificar el logro de los objetivos de aprendizaje de forma lúdica y dinámica.

Cierre - Reflexionar

Preguntas de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- ¿Qué fue lo que más te gustó hacer hoy cuando saltamos y corrimos?
- ¿Cómo te sentiste cuando subiste y bajaste los obstáculos? ¿Fue fácil o difícil?
- ¿Qué parte del juego te ayudó a moverte mejor, saltando o corriendo?
- ¿Qué aprendiste sobre tu cuerpo y cómo se mueve hoy?
- ¿Qué harías diferente la próxima vez que juegues a subir y bajar obstáculos?

Actividades de Reflexión Metacognitiva para el Cierre

- **Charla de Círculo:** Sentarse en círculo y que cada niño comparta una cosa que aprendió sobre saltar, correr o subir y bajar obstáculos. El docente guía con preguntas simples para que expresen sus ideas.
- **Dibujo de Aventuras:** Invitar a los niños a dibujar su parte favorita del juego donde saltaron, corrieron o subieron obstáculos. Luego, cada niño explica su dibujo a sus compañeros.
- **Juego de las Emociones:** Mostrar caras con diferentes emociones y pedir a los niños que elijan cómo se sintieron durante la actividad (feliz, cansado, emocionado, etc.) y por qué.
- **Mini Entrevista:** De manera individual, el docente pregunta a cada niño qué aprendió y cómo puede usar ese aprendizaje en otros juegos o momentos.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Para el plan de clase "¡A Saltar y Correr Exploradores de Aventuras!", las estrategias de retroalimentación deben ser positivas, motivadoras y adecuadas para el desarrollo de niños y niñas de 3 a 5 años. A continuación se presentan las estrategias específicas orientadas al logro de los objetivos de aprendizaje relacionados con saltar, correr, subir y bajar obstáculos, en una sesión de 1 hora.

- **Rueda de Éxitos:** Al concluir la actividad, reunir a los niños en círculo y pedirles que compartan algo que lograron hacer bien durante el juego (por ejemplo: "Me gusta cómo saltaste el obstáculo", "Corres muy rápido", "Subiste la rampa con cuidado"). El docente refuerza con frases específicas y positivas como "¡Qué bien saltaste, mantuviste los pies juntos y con buen equilibrio!" Esto ayuda a que los niños reconozcan sus logros concretos y se sientan orgullosos.
- **Estrella del Día:** Seleccionar a uno o varios niños que hayan demostrado esfuerzo o mejora en alguna habilidad motriz durante la sesión. El docente les entrega un reconocimiento simbólico (pegatina, estrella de papel) y explica

con palabras sencillas qué hizo bien, por ejemplo: "María, me gustó cómo bajaste el obstáculo con cuidado y sin caerte, eso es ser una exploradora cuidadosa". Esto motiva a los niños a seguir practicando y valorando sus progresos.

- Imitación Guiada:** Mostrar a los niños ejemplos específicos de movimientos bien realizados (por el docente o un compañero) y pedirles que intenten imitarlos. Luego, felicitar sus intentos haciendo énfasis en detalles concretos, por ejemplo: "Veo que Luis levantó mucho las rodillas al correr, ¡muy bien para que corras rápido y seguro!". Esta retroalimentación visual y verbal ayuda a consolidar aprendizajes motores.
- Preguntas Sencillas de Reflexión:** Formular preguntas cortas para que los niños piensen en lo que aprendieron, por ejemplo: "¿Qué te gustó más hacer hoy, saltar o correr?", "¿Cómo bajaste del obstáculo para no caerte?". Escuchar sus respuestas y reforzar con comentarios positivos y específicos, favorece la comprensión y la expresión verbal.
- Juego de Aplausos:** Al finalizar, realizar un aplauso grupal dirigido a cada niño que haya participado con esfuerzo, nombrando alguna acción concreta: "¡Aplausos para Ana que corrió muy rápido!", "¡Aplausos para Pedro que subió y bajó la rampa con mucho cuidado!". Esto fomenta el reconocimiento social y la motivación.

Cierre - Rubrica

Rúbrica de Evaluación para "¡A Saltar y Correr Exploradores de Aventuras!"

Objetivos de Aprendizaje:

- Desarrollar habilidades básicas de motricidad gruesa: correr, saltar, subir y bajar obstáculos.
- Participar activamente en actividades físicas de manera segura y con entusiasmo.
- Trabajar en equipo y seguir instrucciones simples durante las actividades.

Criterio	Excelente (3 puntos)	Bien (2 puntos)	En proceso (1 punto)
Habilidad para correr	Corre con coordinación y control, manteniendo un ritmo constante y sin perder el equilibrio.	Corre pero con dificultad para mantener equilibrio o ritmo constante.	Se cansa rápido o tiene problemas para desplazarse corriendo.
Habilidad para saltar	Salta con ambas piernas y aterriza con estabilidad, mostrando control corporal.	Salta pero con poca coordinación o estabilidad al aterrizar.	Intenta saltar pero presenta dificultades para coordinar el movimiento.
Subir y bajar obstáculos	Sube y baja obstáculos pequeños con seguridad y sin ayuda.	Sube y baja con algo de inseguridad o con ayuda ocasional.	Requiere ayuda constante para subir y bajar obstáculos.
Participación activa y entusiasmo	Participa con mucha motivación, sigue indicaciones con interés y se muestra entusiasmado.	Participa pero a veces muestra desinterés o distracción.	Muestra poco interés o se niega a participar en las actividades.

Criterio	Excelente (3 puntos)	Bien (2 puntos)	En proceso (1 punto)
Trabajo en equipo y seguimiento de instrucciones	Escucha y sigue instrucciones de forma correcta y coopera con sus compañeros.	Sigue instrucciones con ayuda y coopera algunas veces con sus compañeros.	Presenta dificultades para seguir instrucciones y trabajar con otros.