

Jugando para Incluir: Mejorando la Participación en Educación Física con Juego de Roles

Educación Física | Deporte | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de secundaria de la IED San Francisco de Asís analicen los cambios en las condiciones de participación e inclusión de sus compañeros con discapacidad intelectual en las clases de Educación Física. A través de una estrategia didáctica basada en el juego de roles, los jóvenes explorarán cómo la empatía, el respeto y la colaboración favorecen ambientes inclusivos en el deporte escolar.

Los estudiantes aprenderán a identificar barreras y facilitadores para la inclusión, experimentar diferentes perspectivas mediante el juego de roles, y reflexionar sobre la importancia de la participación equitativa en actividades físicas. Este aprendizaje es relevante porque fomenta valores de convivencia, ayuda a derribar prejuicios y promueve una cultura escolar más justa y solidaria, conectando directamente con su vida cotidiana en la escuela y comunidad.

El proyecto culmina en la creación de propuestas concretas que mejoren la inclusión en sus clases, fortaleciendo sus competencias sociales, críticas y colaborativas mediante el Aprendizaje Basado en Proyectos.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar los cambios en la participación e inclusión de estudiantes con discapacidad intelectual tras la implementación del juego de roles en Educación Física.
- Experimentar y representar diferentes roles para comprender mejor las barreras y facilitadores de la inclusión.
- Diseñar propuestas colaborativas que promuevan ambientes más inclusivos en las clases de Educación Física.
- Reflexionar críticamente sobre la importancia de la empatía y el respeto en la participación deportiva.

Recursos Necesarios

- Balones de diferentes tamaños y texturas (4 unidades)
- Conos para delimitar espacios (10 unidades)
- Tarjetas con roles y situaciones específicas para juego de roles (impresas, 20 tarjetas)
- Cartulinas, marcadores, lápices de colores y hojas blancas para elaboración de propuestas
- Proyector o pantalla para mostrar videos y presentaciones
- Video corto sobre inclusión en el deporte (3-5 minutos)
- Cuaderno o fichas para registro de observaciones y reflexiones
- Silbato para organización de actividades
- Reloj o cronómetro para control de tiempos

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos sobre la importancia de la participación e inclusión en actividades grupales.
- Experiencias previas en actividades físicas y deportivas escolares.
- Habilidades sociales básicas para trabajo en equipo y comunicación.
- Familiaridad con conceptos elementales de discapacidad y diversidad.

Actividades

Sesión 1: Introducción y Exploración de la Inclusión en Educación Física

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Presentar el tema de inclusión y participación de estudiantes con discapacidad intelectual en Educación Física, motivar el interés y activar conocimientos previos.

Activación de conocimientos previos: El docente inicia preguntando: "¿Qué significa para ustedes que todos podamos participar en las clases de deporte? ¿Han visto a algún compañero que tenga dificultades para participar? ¿Por qué creen que sucede eso?" Los estudiantes responden en plenaria.

Motivación y enganche: El docente muestra un breve video (3 minutos) sobre inclusión en deportes y comparte un dato curioso: "¿Sabían que las personas con discapacidad intelectual pueden mejorar mucho su calidad de vida y autoestima si los incluimos activamente en los juegos y deportes?"

Contextualización: El docente conecta el tema con su realidad: "En nuestra escuela, algunos compañeros tienen discapacidades intelectuales, y queremos ver cómo podemos hacer que todos participemos y disfrutemos juntos las clases de educación física".

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido: El docente explica brevemente qué es el juego de roles y cómo ayuda a entender diferentes perspectivas, especialmente para valorar la inclusión en el deporte.

• Actividad 1: Juego de Roles - "Ponte en sus zapatos"

Objetivo: Experimentar roles para comprender barreras y oportunidades en la participación.

Instrucciones:

- El docente divide a los estudiantes en grupos de 4.
- Entrega a cada grupo una tarjeta con un rol (ejemplos: estudiante con discapacidad intelectual, compañero inclusivo, profesor de educación física, observador).

- Cada grupo representa una situación en la clase de deporte donde se enfrentan barreras o facilitadores para la inclusión.
- Luego, cada grupo comparte con el resto lo que sintieron y aprendieron.

Organización: Grupos de 4 estudiantes.

Producto: Breve dramatización y reflexión oral.

Tiempo: 30 minutos.

Rol docente: Observa dinámicas, formula preguntas como "¿Qué dificultades enfrentaste? ¿Cómo te sentiste? ¿Qué cambiarías para mejorar la inclusión?" y guía las reflexiones.

• Actividad 2: Debate guiado sobre inclusión

Objetivo: Analizar ideas y percepciones sobre la participación inclusiva.

Instrucciones:

- En plenaria, el docente plantea preguntas como: "¿Por qué algunos compañeros no participan como los demás? ¿Cómo podemos ayudar a que todos tengan las mismas oportunidades?"
- Los estudiantes expresan sus opiniones y se anotan ideas clave en la pizarra.

Organización: Plenaria.

Producto: Lista de ideas y compromisos para mejorar la inclusión.

Tiempo: 15 minutos.

Rol docente: Facilita el diálogo, promueve respeto y escucha activa.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis: Los estudiantes realizan un ticket de salida escribiendo una frase que resuma qué aprendieron sobre la inclusión y el juego de roles.

Reflexión metacognitiva: El docente pregunta: "¿Qué aprendiste hoy que puedes aplicar para que tus compañeros se sientan más incluidos en clase?"

Retroalimentación: El docente lee algunas respuestas en voz alta y felicita el compromiso y la empatía mostrada.

Transferencia: Se anuncia que en la próxima sesión explorarán más a fondo cómo identificar cambios en la participación.

Sesión 2: Observando y Registrando la Participación en Educación Física

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Preparar a los estudiantes para observar y analizar la participación en las clases usando una perspectiva inclusiva.

Activación de conocimientos previos: El docente pregunta: "¿Recuerdan algunas barreras que vimos ayer? ¿Cómo podemos observar si en una clase todos participan realmente?"

Motivación y enganche: Se comparte un ejemplo real de un estudiante con discapacidad intelectual que mejoró su participación gracias al apoyo del juego de roles.

Contextualización: El docente explica que hoy harán una observación simulada para aprender a detectar cambios en la inclusión.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

• Actividad 1: Observación Simulada

Objetivo: Analizar las condiciones de participación en una clase de Educación Física.

Instrucciones:

- El docente organiza una actividad sencilla de deporte adaptado en el patio o gimnasio.
- Los estudiantes, en grupos de 3, observan la dinámica prestando atención a cómo participan todos, especialmente compañeros con discapacidad intelectual.
- Utilizan una ficha de observación con ítems concretos (ejemplo: ¿Participó activamente? ¿Recibió apoyo? ¿Hubo momentos de exclusión?).

Organización: Grupos de 3.

Producto: Fichas de observación completadas.

Tiempo: 30 minutos.

Rol docente: Facilita la actividad, aclara dudas, guía la observación con preguntas puntuales.

• Actividad 2: Análisis y discusión en grupo

Objetivo: Interpretar la información recogida para identificar cambios y áreas de mejora.

Instrucciones:

- Cada grupo comparte sus observaciones con la clase.
- Se anotan en la pizarra los cambios positivos detectados y las dificultades que persisten.

Organización: Plenaria.

Producto: Lista visual de análisis de participación.

Tiempo: 15 minutos.

Rol docente: Modera la discusión y resalta puntos clave para la inclusión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis: Los estudiantes elaboran un mapa mental colectivo con los factores que favorecen y dificultan la inclusión observada.

Reflexión metacognitiva: Preguntas para los estudiantes: "¿Qué cambios positivos notaron? ¿Qué podemos hacer para resolver las dificultades?"

Retroalimentación: El docente destaca la capacidad analítica y la actitud crítica.

Transferencia: Se invita a pensar en ideas para mejorar la inclusión que desarrollarán en próximas sesiones.

Sesión 3: Profundizando en el Juego de Roles para Entender la Inclusión

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Reforzar el uso del juego de roles para comprender las emociones y experiencias de la inclusión/exclusión en educación física.

Activación de conocimientos previos: Pregunta detonadora: "¿Qué aprendimos ayer sobre cómo se siente un compañero cuando no puede participar bien?"

Motivación y enganche: El docente muestra testimonios breves escritos o en audio de estudiantes con discapacidad intelectual.

Contextualización: Se recalca la importancia de entender emociones para crear un ambiente justo y respetuoso.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

• Actividad 1: Juego de Roles Avanzado - "Cambiando perspectivas"

Objetivo: Profundizar en la empatía y análisis de la inclusión mediante situaciones complejas.

Instrucciones:

- En grupos de 4, se entregan roles más detallados y situaciones específicas que involucran conflictos o retos en la participación.
- Los estudiantes preparan una dramatización que incluye posibles soluciones para favorecer la inclusión.

Organización: Grupos de 4.

Producto: Dramatización con propuestas de mejora.

Tiempo: 30 minutos.

Rol docente: Acompaña los grupos, plantea preguntas "¿Qué harías para cambiar esta situación? ¿Cómo se siente cada personaje?"

• Actividad 2: Retroalimentación entre pares

Objetivo: Evaluar y enriquecer las propuestas presentadas.

Instrucciones:

- Cada grupo representa su dramatización ante la clase.
- Los demás grupos dan retroalimentación constructiva, señalando fortalezas y sugerencias.

Organización: Plenaria.

Producto: Comentarios orales y listado de ideas para mejorar.

Tiempo: 15 minutos.

Rol docente: Modera la retroalimentación promoviendo respeto y enfoque positivo.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis: Cada estudiante escribe en su cuaderno una acción concreta que pueda realizar para promover la inclusión en las clases de educación física.

Reflexión metacognitiva: Preguntas: "¿Cómo cambió tu forma de ver la inclusión? ¿Qué aprendiste del juego de roles?"

Retroalimentación: El docente revisa algunas respuestas y felicita el compromiso personal.

Transferencia: Se invita a aplicar estas acciones en la próxima clase práctica.

Sesión 4: Aplicando el Juego de Roles en una Clase Práctica

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Preparar a los estudiantes para aplicar el juego de roles en una actividad física real que simule inclusión.

Activación de conocimientos previos: Pregunta: "¿Qué aprendimos hasta ahora sobre cómo incluir a todos en el deporte? ¿Qué rol te gustaría representar hoy?"

Motivación y enganche: El docente explica que hoy vivirán una clase diferente, poniendo en práctica lo aprendido para mejorar la participación de todos.

Contextualización: Se conecta con el objetivo de construir un ambiente deportivo más justo y agradable para todos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

• Actividad 1: Clase práctica con roles asignados

Objetivo: Experimentar la inclusión activa en una sesión de deporte adaptado.

Instrucciones:

- El docente organiza un juego deportivo adaptado (p.ej. mini baloncesto o fútbol con reglas adaptadas).
- A cada estudiante se le asigna un rol (jugador con discapacidad intelectual, compañero de apoyo, árbitro, observador).
- Durante el juego, deben actuar según su rol, promoviendo inclusión y apoyo mutuo.

Organización: Grupos grandes (todos participan).

Producto: Experiencia vivencial y registro breve de sensaciones.

Tiempo: 35 minutos.

Rol docente: Supervisa, interviene para fomentar colaboración y respeto, hace observaciones puntuales.

• Actividad 2: Registro y primeras impresiones

Objetivo: Reflexionar sobre la experiencia vivida.

Instrucciones:

- Los estudiantes escriben en su cuaderno o ficha cómo se sintieron en su rol y qué notaron sobre la participación de todos.

Organización: Individual.

Producto: Registro personal.

Tiempo: 10 minutos.

Rol docente: Invita a la honestidad y apertura.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis: En plenaria, se comparten algunas experiencias destacadas y aprendizajes.

Reflexión metacognitiva: Preguntas: "¿Qué sentiste en tu rol? ¿Cómo cambió tu percepción sobre la inclusión en el deporte?"

Retroalimentación: El docente reconoce el esfuerzo y motiva a seguir practicando la inclusión.

Transferencia: Se invita a observar y aplicar estas actitudes en futuras clases.

Sesión 5: Diseñando Propuestas para Promover la Inclusión en Educación Física**Fase de Inicio**

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Preparar a los estudiantes para crear propuestas concretas que mejoren la participación e inclusión en sus clases.

Activación de conocimientos previos: Se revisan las listas y mapas mentales de sesiones anteriores para recordar factores que afectan la inclusión.

Motivación y enganche: El docente presenta ejemplos de proyectos escolares exitosos que promovieron la inclusión.

Contextualización: Se invita a pensar en soluciones reales que puedan aplicar en su escuela.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

• Actividad 1: Lluvia de ideas y selección de propuestas

Objetivo: Generar y seleccionar ideas para mejorar la inclusión.

Instrucciones:

- Los estudiantes trabajan en grupos de 4.
- Realizan una lluvia de ideas sobre acciones, juegos o adaptaciones que pueden implementar en clases.
- Seleccionan 2-3 ideas para desarrollar.

Organización: Grupos de 4.

Producto: Lista de ideas priorizadas.

Tiempo: 20 minutos.

Rol docente: Facilita, estimula creatividad y enfoque en soluciones prácticas.

• **Actividad 2: Elaboración de propuestas**

Objetivo: Diseñar un plan o estrategia para fomentar la inclusión.

Instrucciones:

- Cada grupo elabora en cartulina un plan que incluya: descripción de la propuesta, objetivos, recursos necesarios y pasos para aplicarla.

Organización: Grupos de 4.

Producto: Cartulina con plan de inclusión.

Tiempo: 25 minutos.

Rol docente: Apoya en la organización, clarifica dudas y orienta hacia planes viables.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis: Cada grupo presenta brevemente su propuesta en plenaria.

Reflexión metacognitiva: Preguntas: "¿Cómo creen que sus propuestas pueden cambiar la inclusión? ¿Qué aprendieron al diseñarlas?"

Retroalimentación: El docente valora la creatividad y viabilidad, motivando la implementación.

Transferencia: Se acuerda que en la siguiente sesión se profundizará en la implementación y evaluación.

Sesión 6: Presentación, Reflexión y Evaluación Final del Proyecto

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Preparar a los estudiantes para presentar y reflexionar sobre el proyecto completo de inclusión.

Activación de conocimientos previos: Breve revisión de las propuestas desarrolladas y aprendizajes de sesiones previas.

Motivación y enganche: Se destaca la importancia de compartir sus ideas para transformar su escuela.

Contextualización: Se enfatiza que su trabajo puede generar un cambio real en la comunidad educativa.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

• **Actividad 1: Presentación formal de propuestas**

Objetivo: Comunicar claramente las propuestas de inclusión.

Instrucciones:

- Cada grupo expone su plan frente a la clase, explicando objetivos, pasos y beneficios.
- Los demás estudiantes hacen preguntas y sugieren mejoras.

Organización: Plenaria.

Producto: Presentación oral y discusión.

Tiempo: 30 minutos.

Rol docente: Modera, fomenta participación, y evalúa presentaciones.

• **Actividad 2: Autoevaluación y coevaluación**

Objetivo: Reflexionar sobre el propio aprendizaje y valorar el trabajo en equipo.

Instrucciones:

- Se entrega una lista de cotejo con criterios claros para que cada estudiante se autoevalúe y evalúe a sus compañeros.

Organización: Individual y en grupos.

Producto: Listas de cotejo completadas.

Tiempo: 15 minutos.

Rol docente: Supervisa y guía el proceso, aclarando criterios.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis: El docente realiza un resumen de los aprendizajes y felicita el compromiso de los estudiantes.

Reflexión metacognitiva: Preguntas: "¿Qué cambió en tu forma de ver la inclusión? ¿Cómo vas a aplicar lo aprendido en el futuro?"

Retroalimentación: Se entrega retroalimentación individual y grupal, destacando fortalezas y áreas para mejorar.

Transferencia: Se invita a implementar las propuestas en próximas clases y a compartir la experiencia con otros docentes y estudiantes.

Tarea o reto: Observar en próximas clases de educación física y registrar situaciones de inclusión o exclusión, proponiendo acciones de mejora.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Sesión 1 - Activación de conocimientos previos y observación inicial.
- **Formativa:** Durante el desarrollo de sesiones 1 a 6, mediante observación directa, fichas de registro, debates, dramatizaciones y listas de cotejo.
- **Sumativa:** Sesión 6 - Evaluación de presentaciones de propuestas, autoevaluación y coevaluación.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para analizar y expresar cambios en la participación e inclusión (Objetivo 1).
- Demostrar empatía y comprensión de roles diversos mediante el juego de roles (Objetivo 2).
- Diseñar propuestas claras y viables para promover la inclusión (Objetivo 3).
- Reflexionar críticamente sobre la importancia de la inclusión en el deporte (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación de participación y desempeño en juego de roles.
- Rúbrica para evaluación de propuestas y presentaciones.
- Portafolio con registros individuales (fichas de observación, reflexiones escritas).
- Autoevaluación y coevaluación mediante listas de cotejo.

Evidencias de aprendizaje:

- Dramatizaciones y reflexiones orales sobre juego de roles.
- Fichas de observación completadas durante actividades prácticas.
- Propuestas de inclusión elaboradas en cartulinas y presentadas en plenaria.
- Registros escritos de reflexiones personales.
- Resultados de autoevaluación y coevaluación.

Enriquecimientos

Recomendaciones - Dei

Diversidad

Para promover el reconocimiento y valoración de las diferencias individuales y grupales en este plan de clase, se recomiendan las siguientes adaptaciones:

- **Adaptación de roles culturalmente diversos:** Al asignar tarjetas para el juego de roles, incluir personajes que reflejen diferentes orígenes culturales, idiomas y experiencias socioeconómicas presentes en la escuela. Esto sensibiliza a los estudiantes sobre la diversidad real de su contexto y fomenta empatía hacia distintas realidades.
- **Incorporar lenguaje inclusivo y accesible:** Utilizar un lenguaje claro y sencillo en las instrucciones y materiales, considerando que algunos estudiantes pueden tener dificultades de comprensión. Además, ofrecer explicaciones en español y, si es posible, en la lengua materna de estudiantes que hablen otro idioma en casa.
- **Modificación de la actividad de juego de roles:** Permitir que los estudiantes elijan o adapten sus roles según sus propias experiencias o intereses, por ejemplo, también representando roles relacionados con identidad de género o creencias, para enriquecer el entendimiento de la diversidad humana.

Impacto: Estas recomendaciones aumentan el respeto y la valoración de las diferencias, mejoran la comunicación y permiten que más estudiantes se sientan representados y motivados a participar activamente.

Equidad de Género

Para dismantelar estereotipos y desigualdades de género en la experiencia educativa y deportiva, sugerimos:

- **Roles no estereotipados en el juego de roles:** Asegurar que los roles asignados o elegidos por los estudiantes no refuercen estereotipos de género (por ejemplo, que tanto niños como niñas puedan representar profesoras, compañeros inclusivos, líderes, etc.). Promover que los estudiantes experimenten roles tradicionalmente asociados con el género opuesto.
- **Reflexión guiada sobre género:** Incluir una breve discusión o preguntas al final de la sesión que inviten a los estudiantes a identificar y cuestionar ideas preconcebidas sobre quién puede participar o destacar en deportes, vinculando con las experiencias del juego de roles.
- **Material visual inclusivo:** En el video motivacional o en materiales complementarios, utilizar imágenes y ejemplos que muestren a niños y niñas con discapacidad intelectual participando activamente y en igualdad de condiciones en actividades deportivas.

Impacto: Estas acciones contribuyen a romper prejuicios, fomentan la igualdad de oportunidades y refuerzan la confianza de estudiantes de todos los géneros para participar plenamente en Educación Física.

Inclusión

Para garantizar acceso equitativo y participación plena de estudiantes con discapacidad intelectual y otras necesidades educativas, se recomiendan:

- **Adaptaciones físicas y sensoriales:** Durante las actividades prácticas, ofrecer materiales adaptados (pelotas más suaves, espacio ampliado, instrucciones visuales) para facilitar la participación activa de estudiantes con discapacidad intelectual o dificultades motoras.
- **Apoyo entre pares:** Fomentar que los estudiantes que actúan como “compañeros inclusivos” en el juego de roles apoyen activamente a sus pares con discapacidad intelectual, promoviendo un ambiente colaborativo y empático.
- **Estrategias de evaluación inclusiva:** Más allá de evaluar la ejecución técnica, valorar la actitud, la participación y la capacidad de empatía demostrada durante el juego de roles, permitiendo que todos los estudiantes puedan mostrar sus aprendizajes y reflexiones desde sus fortalezas.

Impacto: Estas recomendaciones facilitan la participación real y significativa de estudiantes con diferentes necesidades, promoviendo un ambiente donde todos se sientan valorados y capaces de contribuir.

Modificaciones específicas a actividades y recursos adicionales

- **Modificación de la dinámica "Ponte en sus zapatos":** Añadir una fase donde los estudiantes escriban o dibujen sus emociones y dificultades experimentadas durante el rol, para facilitar la reflexión y expresión emocional, especialmente para quienes tengan dificultades para comunicarse verbalmente.
- **Uso de apoyos visuales y audiovisuales:** Complementar el video inicial con imágenes, pictogramas o un pequeño cómic que represente historias de inclusión, ayudando a estudiantes con dificultades de atención o comprensión a conectar mejor con el contenido.
- **Evaluación formativa por auto y coevaluación:** Implementar una pequeña rúbrica sencilla donde los estudiantes puedan autoevaluar su participación y la de sus compañeros en términos de respeto, inclusión y

colaboración, fomentando la conciencia y responsabilidad colectiva.

Desarrollo - Evaluar

Herramientas de Evaluación Formativa para el Plan de Clase

Estas herramientas rápidas y apropiadas para estudiantes de secundaria permitirán monitorear el progreso hacia el objetivo de analizar los cambios en participación e inclusión mediante la estrategia de juego de roles en Educación Física.

Sesión	Herramienta de Evaluación	Descripción	Propósito / Qué mide
1	Lista de chequeo de participación inicial	Registro rápido por parte del docente observando la participación activa de cada estudiante en actividades físicas previas al juego de roles.	Establecer línea base de la participación de estudiantes con discapacidad intelectual.
2	Autoevaluación breve con emojis	Los estudiantes indican con emojis (😊, 😐, 😞) cómo se sintieron participando en el juego de roles y si se sintieron incluidos.	Reflejar percepción personal sobre inclusión y participación.
3	Rúbrica simplificada para observación del docente	Rúbrica con criterios básicos (participación, colaboración, respeto) calificando con niveles: Bajo, Medio, Alto.	Medir progreso en participación e interacción social durante el juego de roles.
4	Preguntas rápidas en grupo	Preguntar en plenaria: ¿Qué aprendimos hoy sobre incluir a todos? ¿Cómo ayudamos a nuestros compañeros?	Evaluar comprensión y reflexión sobre inclusión.
5	Diario de campo del estudiante	Escribir 2-3 frases sobre cómo se sintió participando y qué pudo mejorar en la inclusión.	Fomentar autoanálisis y seguimiento del propio progreso en participación.
6	Cuestionario final grupal	Breve cuestionario con preguntas cerradas y abiertas sobre cambios percibidos en la participación e inclusión durante las sesiones.	Analizar globalmente los avances y percepciones finales del proyecto.

Detalles para Implementación

- **Lista de chequeo de participación inicial:** El docente lleva una lista con nombres y marca si el estudiante participa activamente (sí/no) en actividades físicas típicas antes de usar el juego de roles. Toma 5 minutos.
- **Autoevaluación con emojis:** Al final de la sesión 2, cada estudiante elige un emoji en una hoja o pizarra. Es visual y fácil para adolescentes.

- **Rúbrica simplificada:** El docente observa en tiempo real y califica rápidamente a cada estudiante en tres aspectos claves. Se puede usar una tabla impresa para marcar niveles.
- **Preguntas rápidas en grupo:** Al iniciar la sesión 4, se realiza una lluvia de ideas rápida y se anotan respuestas clave para revisar comprensión.
- **Diario de campo:** Se entrega un cuaderno o hoja para que los estudiantes escriban al final de la sesión 5. Si hay dificultades, pueden expresar con dibujos o frases cortas.
- **Cuestionario final grupal:** Se realiza en la última sesión, puede ser oral o escrito, con preguntas como: “¿Crees que todos participaron mejor? ¿Por qué?”, para evaluar el aprendizaje colectivo.