

Nos movemos, investigamos y cuidamos nuestra salud:

Proyecto de Nutrición y Vida Activa

Educación Física | Nutrición y salud | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase interdisciplinario está diseñado para que estudiantes de primaria (6-11 años) desarrollen hábitos de vida saludables entendiendo la importancia de la actividad física, la alimentación balanceada, el cuidado del ambiente y la gestión de emociones. A través del Aprendizaje Basado en Proyectos, los estudiantes investigarán, crearán y compartirán propuestas para promover una vida activa y saludable en su escuela y comunidad. Este proyecto es relevante porque conecta directamente con su vida diaria y les permite ser agentes de cambio en su entorno, fortaleciendo su bienestar integral y fomentando la colaboración y la autonomía.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y explicar cómo la actividad física, la alimentación, el cuidado del ambiente y las emociones influyen en el bienestar personal.
- Investigar y recopilar información sobre hábitos de vida saludable mediante actividades motrices y recursos didácticos.
- Crear propuestas concretas para promover una vida activa y saludable en su comunidad educativa.
- Trabajar colaborativamente para diseñar y presentar un producto final que refleje sus aprendizajes.
- Reflexionar sobre sus propios hábitos y comprometerse con cambios positivos en su estilo de vida.

Recursos Necesarios

- Cartulinas, marcadores, lápices de colores y pegamento
- Hojas de papel para notas y esquemas
- Imágenes y afiches sobre alimentación saludable, actividad física y cuidado ambiental
- Dispositivo con acceso a videos cortos educativos (tabletas o proyector)
- Materiales para actividades motrices: conos, cuerdas, pelotas (cantidad según grupo)
- Fichas con preguntas guía para investigación
- Plantillas impresas para organizadores gráficos y mapas conceptuales
- Espacio amplio para actividades físicas y montaje de exposiciones

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos sobre alimentos saludables y tipos de actividades físicas simples

- Habilidad para trabajar en equipo y expresar ideas oralmente
- Experiencias previas con juegos y dinámicas grupales en el aula
- Capacidad para seguir instrucciones sencillas y participar activamente

Actividades

Sesión 1: Descubriendo cómo nos movemos y cuidamos nuestra salud

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Presentar el proyecto y motivar a los estudiantes para que exploren la relación entre la actividad física, la alimentación, el cuidado del ambiente y las emociones con su salud y bienestar.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra una imagen colorida de niños y niñas realizando diferentes actividades (comiendo frutas, jugando, reciclando, sonriendo) y pregunta: “¿Qué están haciendo estos niños? ¿Por qué creen que es importante?”
- **Estudiantes:** Responden en voz alta y comparten ideas breves.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta un dato curioso: “¿Sabían que mover nuestro cuerpo por al menos 60 minutos al día nos ayuda a estar más fuertes y felices?” Luego propone un reto: “Hoy iniciaremos un gran proyecto para aprender a cuidarnos y ayudar a otros a hacerlo también.”
- **Estudiantes:** Escuchan atentamente y muestran entusiasmo para participar.

Contextualización:

- **Docente:** Explica: “Vamos a investigar juntos cómo la forma en que comemos, nos movemos, cuidamos nuestro entorno y cómo nos sentimos puede hacer que estemos más sanos y alegres todos los días.”
- **Estudiantes:** Se preparan para iniciar las actividades del proyecto.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Presentación del contenido:

Mediante actividades lúdicas y participativas, los estudiantes explorarán los cuatro elementos clave: actividad física, alimentación, ambiente y emociones, vinculándolos con su bienestar.

Actividad 1: “Mi cuerpo en movimiento”

- **Objetivo:** Identificar la importancia del ejercicio físico para la salud.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Vamos a hacer un circuito de juegos que nos ayude a mover diferentes partes del cuerpo. Presten atención a cómo se sienten mientras se mueven.”
 - Organiza estaciones con actividades motrices (saltar, correr, lanzar y atrapar pelota, estiramientos).
 - Los estudiantes rotan en grupos de 4, realizando cada actividad 5 minutos.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes
- **Producto:** Reflexión oral grupal sobre cómo el movimiento les ayuda a sentirse bien.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Observa participación y fomenta que expresen sus sensaciones preguntando: “¿Cómo se siente tu cuerpo después de moverte?”

Actividad 2: “Alimentos amigos”

- **Objetivo:** Reconocer alimentos saludables y su beneficio para el cuerpo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Vamos a clasificar imágenes de alimentos en saludables y no tan saludables. Luego, en grupos, inventarán un plato saludable con los alimentos que eligieron.”
 - Distribuye imágenes y hojas para crear el plato.
 - Los grupos presentan su plato explicando por qué es saludable.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Cartel con plato saludable y explicación oral
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Facilita preguntas: “¿Por qué este alimento es bueno para ti? ¿Qué te aporta?”

Actividad 3: “Cuidamos nuestro entorno”

- **Objetivo:** Comprender la importancia del cuidado ambiental para la salud.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Vamos a hacer un juego de clasificación: ¿Qué objetos podemos reciclar y cuáles no? Después hablaremos de cómo cuidar nuestro espacio ayuda a que todos estemos más sanos.”
 - Entrega objetos o imágenes para clasificar en cajas de “reciclar” y “no reciclar”.
 - Discuten en grupo y comparten ideas para cuidar la escuela.
- **Organización:** Parejas y luego plenaria
- **Producto:** Lista de acciones para cuidar el ambiente en la escuela
- **Tiempo:** 20 minutos

- **Rol docente:** Guía con preguntas: “¿Cómo afecta la basura a nuestra salud? ¿Qué podemos hacer para ayudar?”

Actividad 4: “Mis emociones y mi bienestar”

- **Objetivo:** Reconocer emociones y su relación con la salud.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Vamos a pensar en momentos que nos hacen sentir felices o tristes y cómo podemos cuidarnos para estar mejor.”
 - Realizan un dibujo de una emoción y comparten con un compañero cómo la manejan.
- **Organización:** Individual y luego en parejas
- **Producto:** Dibujo y breve explicación oral
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol docente:** Escucha y fomenta respuestas positivas: “¿Qué haces cuando te sientes triste para sentirte mejor?”

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Proponer que ayuden a sus compañeros en la clasificación o que diseñen un cartel con consejos para salud.
- Para estudiantes que requieren más apoyo: Trabajar en parejas con guía personalizada y usar imágenes claras y ejemplos sencillos.

Transición:

Docente: “Ahora que vimos cómo movernos, alimentarnos, cuidar el ambiente y nuestras emociones nos ayudan a estar sanos, en la próxima sesión vamos a investigar más y crear propuestas para nuestra escuela.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- Realizan un mapa mental colectivo en la pizarra con palabras clave que recuerden: movimiento, alimentos, ambiente, emociones, salud.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí hoy sobre cómo cuidarme mejor?
- ¿Cuál de las actividades me gustó más y por qué?
- ¿Cómo puedo ayudar a mis amigos a estar saludables?

Retroalimentación:

Docente: Felicita la participación, destaca ideas importantes y ofrece apoyo para la siguiente sesión.

Transferencia:

Docente: Explica que en la próxima sesión usarán lo aprendido para investigar y planear propuestas saludables para su escuela.

Tarea o reto:

Observar en casa qué alimentos saludables hay y contar qué actividad física realiza su familia.

Sesión 2: Investigamos y diseñamos propuestas para una vida saludable

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar lo aprendido y preparar a los estudiantes para investigar y diseñar propuestas saludables para su comunidad educativa.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta grupal: “¿Qué recuerdan del proyecto que iniciamos? ¿Qué hábitos saludables podemos mejorar en la escuela?”
- **Estudiantes:** Comparten ideas en voz alta.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra un video corto (3 minutos) sobre niños que mejoraron su salud con hábitos activos y alimentación sana.
- **Estudiantes:** Observan y comentan.

Contextualización:

Docente: “Hoy vamos a investigar más para crear propuestas que ayuden a nuestra escuela a ser un lugar más saludable y divertido.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Presentación del contenido:

Los estudiantes trabajan en grupos para investigar, analizar y planear propuestas relacionadas con los cuatro temas principales.

Actividad 1: “Investigamos en equipo”

- **Objetivo:** Recopilar información sobre hábitos saludables y problemas en la escuela.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “En sus grupos recibirán fichas con preguntas para investigar entre sus compañeros, maestros y entorno escolar.”
 - Ejemplos de preguntas: ¿Qué alimentos comen en la escuela? ¿Cuánto tiempo juegan? ¿Cómo cuidan el ambiente? ¿Qué hacen cuando están tristes o enojados?”
 - Los grupos anotan respuestas y observaciones.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Fichas con respuestas y notas
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Apoya con preguntas aclaratorias y estimula la participación equitativa.

Actividad 2: “Diseñamos nuestras propuestas”

- **Objetivo:** Crear propuestas concretas para mejorar hábitos saludables en la escuela.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Ahora que saben qué se necesita, diseñen una propuesta para cada tema: actividad física, alimentación, cuidado ambiental y emociones.”
 - Usan cartulina y materiales para hacer carteles o maquetas simples.
 - Preparan una breve explicación para presentar su propuesta.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Carteles o maquetas con propuestas
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol docente:** Facilita recursos, guía ideas y motiva la creatividad.

Actividad 3: “Compartimos avances”

- **Objetivo:** Expresar oralmente las propuestas y recibir comentarios.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su cartel/maqueta en 3 minutos.
 - Los demás hacen preguntas o sugieren mejoras con respeto.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Presentaciones orales y retroalimentación
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol docente:** Modera, valora aportes y orienta el diálogo.

Diferenciación:

- Para estudiantes adelantados: Proponer que añadan dibujos o datos extra en sus carteles.
- Para estudiantes con dificultades: Trabajar con roles definidos en el grupo para facilitar su participación.

Transición:

Docente: “En la próxima sesión vamos a mejorar nuestras propuestas y preparar una exposición para toda la escuela.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- Realizan una lluvia de ideas rápida: ¿Qué aprendimos hoy que puede ayudar a nuestra escuela?

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue lo más interesante que descubrimos?
- ¿Cómo podemos trabajar mejor en equipo para ayudar a otros?
- ¿Qué propuesta me gustaría que todos hicieran en la escuela?

Retroalimentación:

Docente: Reconoce el esfuerzo de los grupos y ofrece sugerencias para mejorar.

Transferencia:

Docente: Invita a pensar cómo aplicarán estas ideas fuera de la escuela.

Tarea o reto:

Observar en casa alguna acción saludable que puedan sugerir a su familia para compartir la próxima sesión.

Sesión 3: Mejoramos y creamos para compartir salud y bienestar

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recapitular las propuestas y preparar la versión final para la exposición a la comunidad educativa.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Qué propusimos para mejorar la salud en la escuela? ¿Qué nos gustaría cambiar o agregar?”
- **Estudiantes:** Comparten ideas y comentarios.

Motivación y engancho:

- **Docente:** Muestra ejemplos de carteles y exposiciones exitosas de proyectos anteriores para inspirar.
- **Estudiantes:** Observan y comentan.

Contextualización:

Docente: “Vamos a trabajar para que nuestras propuestas sean claras, bonitas y fáciles de entender para toda la escuela.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Presentación del contenido:

Se realizan ajustes, mejoras y elaboran materiales para la presentación final.

Actividad 1: “Revisamos y mejoramos”

- **Objetivo:** Refinar las propuestas con base en retroalimentación y nuevas ideas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “En sus grupos lean y observen su cartel/maqueta, piensen qué pueden mejorar para que su mensaje sea más claro y atractivo.”
 - Incorporan dibujos, frases cortas, colores, o pequeños cambios.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Materiales mejorados
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Da sugerencias específicas y apoya con materiales.

Actividad 2: “Ensayamos la presentación”

- **Objetivo:** Preparar una presentación clara y segura para compartir con la comunidad.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Practiquen explicando su propuesta al grupo, usen frases sencillas y miren a sus compañeros.”
 - Cada grupo presenta al resto y recibe retroalimentación constructiva.
- **Organización:** Grupos y plenaria
- **Producto:** Presentación oral ensayada
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol docente:** Observa, guía lenguaje corporal y apoya con preguntas para clarificar ideas.

Actividad 3: “Creamos un cartel colectivo”

- **Objetivo:** Integrar ideas para un cartel que represente todo el proyecto.

- **Instrucciones:**

- **Docente dice:** “Juntos haremos un cartel grande con las palabras y dibujos más importantes para compartir con todos.”
- En plenaria, cada estudiante sugiere palabras o dibujos para el cartel.
- El docente escribe y organiza los aportes en una cartulina grande.

- **Organización:** Plenaria

- **Producto:** Cartel colectivo

- **Tiempo:** 10 minutos

- **Rol docente:** Facilita la integración y fomenta la participación.

Diferenciación:

- Para estudiantes rápidos: Ayudar a compañeros que tengan dudas o colaborar en los detalles del cartel.
- Para estudiantes que necesitan apoyo: Trabajar con un adulto o compañero guía para preparar su parte de la presentación.

Transición:

Docente: “En la próxima sesión mostraremos nuestro trabajo a toda la escuela y celebraremos lo que aprendimos.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- Realizan un resumen oral en círculo: “Una cosa que aprendí, una cosa que me gustó y una cosa que quiero hacer en casa.”

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí sobre trabajar en equipo?
- ¿Cómo me sentí al presentar mis ideas?
- ¿Qué puedo hacer para mantener hábitos saludables?

Retroalimentación:

Docente: Ofrece palabras de ánimo y destaca la evolución de cada grupo.

Transferencia:

Docente: Invita a compartir lo aprendido en casa y con amigos.

Tarea o reto:

Practicar la presentación en casa con la familia para ganar confianza.

Sesión 4: Compartimos y celebramos nuestra vida saludable

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar el espacio y motivar a los estudiantes para la exposición final a la comunidad educativa.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Cómo se sienten para compartir lo que hicieron? ¿Qué esperan de la presentación?”
- **Estudiantes:** Comparten emociones y expectativas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Recuerda que compartir sus ideas puede ayudar a muchas personas a vivir mejor.
- **Estudiantes:** Muestran entusiasmo y confianza.

Contextualización:

Docente: “Hoy es un día especial para mostrar todo nuestro esfuerzo y enseñar a otros cómo vivir saludable y feliz.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Presentación del contenido:

Se realiza la exposición formal del proyecto a otros grupos, maestros y posiblemente padres de familia.

Actividad 1: “Montaje y organización del espacio”

- **Objetivo:** Preparar el lugar para la presentación y organizar materiales.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Vamos a colocar nuestros carteles y maquetas en diferentes estaciones para que todos puedan conocer nuestras propuestas.”
 - Los estudiantes organizan cada estación y preparan su área.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Espacio organizado para exposición
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Supervisa y apoya la disposición del material.

Actividad 2: “Exposición a la comunidad educativa”

- **Objetivo:** Comunicar de manera clara y segura las propuestas para promover hábitos saludables.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo recibe visitantes y presenta su trabajo en 5 minutos.
 - Responden preguntas y motivan a la audiencia a adoptar buenas prácticas.
- **Organización:** Grupos y visitantes
- **Producto:** Presentación oral y diálogo con audiencia
- **Tiempo:** 70 minutos
- **Rol docente:** Facilita el flujo, anima a estudiantes y visitantes, y asegura respeto y orden.

Actividad 3: “Celebramos nuestro aprendizaje”

- **Objetivo:** Reconocer el esfuerzo y aprendizajes obtenidos durante el proyecto.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** “Vamos a compartir en círculo una palabra que describa cómo nos sentimos y qué nos llevamos de este proyecto.”
 - Cada estudiante dice su palabra y explica brevemente.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Expresiones orales y ambiente positivo
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol docente:** Da cierre emocional y reconoce a cada estudiante.

Diferenciación:

- Para estudiantes tímidos: Pueden presentar con un compañero o apoyar en la organización.
- Para estudiantes con mayores habilidades: Pueden responder preguntas más detalladas o ayudar a explicar a visitantes.

Transición:

Docente: “Este es solo el inicio para vivir mejor todos los días. Podemos seguir compartiendo y cuidándonos siempre.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- Realizan un “ticket de salida” donde cada estudiante escribe o dibuja una acción saludable que se compromete a hacer.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí que me ayudará a estar más saludable?
- ¿Cómo puedo ayudar a mi familia y amigos a cuidarse?
- ¿Qué me gustó más de este proyecto?

Retroalimentación:

Docente: Elogia el compromiso de cada niño y su participación activa, destacando la importancia de continuar con hábitos saludables.

Transferencia:

Docente: Anima a los estudiantes a compartir lo aprendido en casa y en la comunidad, y a mantener el proyecto vivo en su vida diaria.

Tarea o reto:

Invitar a sus familias a practicar juntos alguna de las actividades saludables sugeridas durante el proyecto.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: Al inicio de la Sesión 1, mediante preguntas y observación de conocimientos previos.
- Formativa: Durante las actividades de investigación, diseño, ensayo y presentación de propuestas en las Sesiones 2 y 3, con observación directa y retroalimentación continua.
- Sumativa: En la Sesión 4, con la presentación final del proyecto y el compromiso reflejado en las reflexiones y tickets de salida.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente la relación entre actividad física, alimentación, ambiente y emociones con la salud (objetivo 1).
- Participa activamente en la investigación y recopilación de información (objetivo 2).
- Diseña propuestas claras, creativas y aplicables para promover vida saludable (objetivo 3).
- Colabora efectivamente en equipo para elaborar y presentar el producto final (objetivo 4).
- Reflexiona sobre sus hábitos y muestra compromiso con cambios saludables (objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para evaluar participación y trabajo en equipo.
- Rúbrica sencilla para la presentación oral y el producto final (carteles/maquetas).
- Observación directa durante actividades motrices y exposiciones.
- Autoevaluación y coevaluación mediante preguntas de reflexión.
- Portafolio con evidencias (fichas de investigación, dibujos, propuestas).

Evidencias de aprendizaje:

- Respuestas y notas en fichas de investigación.
- Carteles y maquetas con propuestas para vida saludable.
- Presentaciones orales y participación en exposiciones.
- Mapas mentales colectivos y carteles integradores.
- Tickets de salida con compromisos personales.

Enriquecimientos

Recomendaciones - Tecnología

Inicio

- **Herramienta:** Presentaciones interactivas con Genially (Sustitución)

El docente puede usar Genially para mostrar imágenes coloridas y animadas que representan niños practicando actividades saludables. Esta herramienta permite agregar preguntas interactivas simples para que los estudiantes respondan en voz alta o con gestos, facilitando la activación de conocimientos previos de forma visual y atractiva.

Contribución: Facilita la motivación y contextualización del proyecto, haciendo el contenido más accesible y estimulante para niños de 6 a 11 años, alineándose con el objetivo de despertar interés por los hábitos saludables.

- **Herramienta:** Chatbot básico para preguntas frecuentes sobre salud y bienestar, como Woebot para niños o similar adaptado (Aumento)

El docente puede presentar un chatbot sencillo que responda preguntas comunes sobre ejercicio, alimentación y emociones, permitiendo que los estudiantes formulen preguntas simples y reciban respuestas inmediatas y amigables.

Contribución: Mejora la comprensión inicial del proyecto y genera curiosidad para la investigación posterior, apoyando la comprensión de la relación entre salud y bienestar.

Desarrollo

- **Herramienta:** Grabadora de video o app sencilla como Seesaw para documentar actividades motrices (Modificación)

Durante el circuito de juegos y actividades motrices, los estudiantes pueden grabar breves videos o fotos de sus movimientos y sensaciones con la guía del docente. Luego, compartirán sus experiencias en la plataforma para reflexionar y comentar.

Contribución: Rediseña la actividad tradicional al incorporar autoevaluación y reflexión mediada por tecnología, fortaleciendo la comprensión del efecto del ejercicio físico en su bienestar.

- **Herramienta:** Aplicación de creación de infografías o posters digitales como Canva para niños (Redefinición)

Al finalizar la exploración de los cuatro elementos (actividad física, alimentación, ambiente y emociones), los estudiantes crearán infografías digitales en grupos, incorporando textos, imágenes y datos investigados para

promover hábitos saludables en su comunidad.

Contribución: Permite la creación de productos digitales colaborativos que integran la investigación y creatividad, facilitando la comunicación de propuestas saludables de forma innovadora y compartible.

Cierre

- **Herramienta:** Plataforma para crear presentaciones colaborativas como Google Slides o Genially (Aumento)

Los estudiantes presentarán sus infografías y propuestas mediante presentaciones digitales, con apoyo del docente para organizar y compartir con la comunidad educativa.

Contribución: Mejora el impacto y la difusión de las propuestas de vida saludable, desarrollando habilidades comunicativas y trabajo en equipo.

- **Herramienta:** Evaluación formativa con cuestionarios interactivos tipo Kahoot o Quizizz (Sustitución)

Para valorar lo aprendido, el docente puede aplicar un cuestionario interactivo que motive a los estudiantes a repasar conceptos clave sobre nutrición, actividad física, ambiente y emociones.

Contribución: Permite una retroalimentación inmediata y divertida, reforzando los objetivos de aprendizaje y consolidando conocimientos.

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "Mi Día Saludable"

Duración: 7 minutos

Objetivo de la actividad: Conectar los conocimientos previos de los estudiantes sobre hábitos saludables relacionados con la alimentación, la actividad física, el cuidado del ambiente y las emociones, para vincularlos con los objetivos del proyecto.

Materiales: Pizarrón o papelógrafo, plumones o tizas, hojas blancas y lápices para cada estudiante.

Desarrollo de la actividad

- **Introducción (1 minuto):** El docente explica brevemente que van a recordar y compartir las cosas que cada uno hace en su día para cuidar su salud y bienestar.
- **Dinámica grupal (4 minutos):** Se invita a los estudiantes a pensar en cuatro aspectos clave:
 - ¿Qué comes para estar saludable?
 - ¿Qué actividades haces para moverte y estar activo?
 - ¿Cómo cuidas el ambiente en tu casa o escuela?
 - ¿Qué haces cuando te sientes triste o enojado para sentirte mejor?

Cada estudiante escribe o dibuja una respuesta rápida en su hoja para cada pregunta (pueden ser palabras o dibujos, según su nivel).

- **Compartir y registrar (2 minutos):** El docente invita a varios estudiantes a compartir una respuesta por cada aspecto. En el pizarrón o papelógrafo se anotan o dibujan las ideas principales, agrupándolas por tema.

- **Cierre (1 minuto):** El docente comenta que todas esas acciones son formas de cuidar su salud y bienestar, y que en este proyecto aprenderán más para fortalecer esos hábitos y ayudar a su comunidad.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para mantener la motivación y el compromiso de los estudiantes durante las 4 sesiones del proyecto "Nos movemos, investigamos y cuidamos nuestra salud", se integrarán mecánicas de juego adecuadas para niños de 6 a 11 años. Estos elementos reforzarán los objetivos de aprendizaje sin distraer del contenido principal, favoreciendo el aprendizaje activo y colaborativo.

• 1. Sistema de Puntos “Salud en Acción”

- Los estudiantes ganan puntos al completar actividades relacionadas con hábitos saludables, investigación, y propuestas.
- Ejemplos de actividades puntuables:
 - Participar activamente en actividades motrices (10 puntos).
 - Responder preguntas sobre nutrición y actividad física (5 puntos).
 - Identificar elementos para cuidar el ambiente (5 puntos).
 - Compartir ideas para promover la vida activa en la comunidad (10 puntos).
- Los puntos se registran en un tablero visible para toda la clase para fomentar la sana competencia y el trabajo en equipo.

• 2. “Misiones Saludables”

- Cada sesión incluye pequeñas misiones o retos relacionados con el tema del día, por ejemplo:
 - Sesión 1: Completar un circuito de actividades motrices y anotar cómo se sienten después.
 - Sesión 2: Investigar en grupo sobre alimentos nutritivos y compartir un dato curioso.
 - Sesión 3: Realizar una mini campaña para cuidar el ambiente en la escuela.
 - Sesión 4: Crear y presentar una propuesta para promover la vida activa en la comunidad.
- Al cumplir la misión, el equipo recibe una insignia digital o física (pegatina o sello) que simboliza su logro.

• 3. Roles de Equipo con Nombres Temáticos

- Para fomentar la colaboración, los estudiantes se organizan en equipos donde cada integrante asume un rol relacionado con la salud y el bienestar, por ejemplo:
 - Explorador Nutricional (investiga alimentos saludables).
 - Capitán Movimiento (lidera actividades físicas).
 - Guardían del Ambiente (cuida el espacio y promueve el reciclaje).
 - Embajador de Emociones (identifica y comparte formas de manejar emociones).
- Los roles rotan cada sesión para que todos experimenten diferentes responsabilidades.

• 4. Tablero de Progreso Visual

- Se utiliza un tablero grande en el aula que refleja el avance del proyecto a través de iconos o stickers que representan los temas trabajados: actividad física, nutrición, ambiente y emociones.
- Cada equipo va colocando sus stickers conforme completan actividades y misiones, visualizando así su progreso colectivo.

• 5. Recompensas y Reconocimientos

- Al final de cada sesión, se realiza un breve reconocimiento de los logros:
 - “Superhéroe Saludable del Día”: estudiante destacado por actitud positiva y esfuerzo.
 - Equipo con más puntos o misiones cumplidas recibe un pequeño premio simbólico (por ejemplo, medallas de papel, diplomas).
- Estas recompensas fomentan la autoestima y el sentido de pertenencia sin que el enfoque sea la competencia extrema.

Estos elementos gamificados se integran naturalmente en las actividades del proyecto, promoviendo el aprendizaje significativo y la participación activa de todos los estudiantes, en línea con los objetivos de fortalecer hábitos saludables, comprender la influencia de diversos factores en el bienestar y fomentar la investigación y la creación de propuestas comunitarias.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre del Proyecto

Para cerrar el proyecto "Nos movemos, investigamos y cuidamos nuestra salud" con estudiantes de primaria (6-11 años), es fundamental que la retroalimentación sea constructiva, específica y motivadora, alineada con los objetivos de aprendizaje y el nivel de desarrollo de los niños. A continuación, se proponen estrategias concretas para lograrlo, considerando el tiempo disponible y el enfoque de Aprendizaje Basado en Proyectos.

• 1. Ronda de Reflexión Guiada

Al finalizar la última sesión, se puede realizar una ronda donde cada estudiante responda preguntas breves y sencillas que los ayuden a reflexionar sobre su aprendizaje y experiencias:

- ¿Qué fue lo que más te gustó aprender sobre cómo cuidar tu salud?
- ¿Qué actividad física o hábito nuevo piensas practicar en casa?
- ¿Cómo crees que puedes ayudar a tus amigos o familia a tener una vida más saludable?

El docente debe escuchar atentamente y ofrecer retroalimentación positiva y específica, por ejemplo: “Me gusta que hayas aprendido la importancia de tomar agua todos los días, eso es fundamental para tu bienestar”.

• 2. Uso de Tarjetas de Logros y Sugerencias

Preparar tarjetas con frases constructivas para cada estudiante, destacando un logro observado y una sugerencia para seguir mejorando. Ejemplos:

- “Has investigado muy bien sobre los alimentos saludables, ¡sigue haciendo preguntas!”
- “Me gustó cómo participaste en las actividades físicas. Intenta practicar ejercicios en casa para estar aún más fuerte.”
- “¡Buen trabajo compartiendo ideas para cuidar el ambiente! Podrías ayudar a tus familiares a reciclar.”

Estas tarjetas pueden entregarse en la última sesión para reforzar el aprendizaje y motivar el compromiso con hábitos saludables.

• 3. Creación de un Mural de Reconocimiento y Compromisos

Invitar a los estudiantes a colaborar en un mural donde escriban o dibujen qué aprendieron y cuál es un compromiso personal para cuidar su salud y la de su comunidad. El docente retroalimenta señalando aspectos sobresalientes y animando a cumplir esos compromisos.

Ejemplo de retroalimentación: “Veo que muchos quieren hacer ejercicio diario, eso es excelente para su bienestar. Recuerden que pequeños cambios hacen una gran diferencia”.

• 4. Feedback a través del Juego de Roles

Organizar una breve actividad donde los estudiantes representen situaciones relacionadas con hábitos saludables, como elegir alimentos nutritivos o hacer ejercicio. Luego, el docente ofrece retroalimentación enfatizando decisiones acertadas y proponiendo mejoras de forma amable y clara.

Ejemplo: “Muy bien al elegir frutas para la merienda, eso ayuda a tener más energía. Recuerden también beber suficiente agua mientras juegan.”

• 5. Diario de Aprendizaje Colectivo

Al final del proyecto, el docente puede escribir en un cuaderno o cartulina colectiva una síntesis de los aprendizajes y destacar contribuciones específicas de los estudiantes, señalando avances y áreas para seguir trabajando. Se invita a los niños a agregar sus propias frases o dibujos.

Este recurso sirve para que los estudiantes visualicen su progreso y valoren su esfuerzo.

Estas estrategias favorecen una retroalimentación positiva, concreta y motivadora, adaptada a la edad y necesidades de los estudiantes, y promueven el logro de los objetivos de fortalecer hábitos saludables, comprensión integral y compromiso comunitario.