

Creando Identidades: Caretas de Yeso y Mapas del Mundial Sudamericano

Tecnología e Informática | Tecnología | Aprendizaje Basado en Investigación

Descripción

Este plan de clase invita a los estudiantes de secundaria a explorar la geografía y cultura del fútbol sudamericano a través de un proyecto artístico y tecnológico. Los estudiantes investigarán los países de América del Sur que participan en el mundial, utilizando mapas para entender su ubicación y características. Además, diseñarán y crearán caretas de yeso inspiradas en los jugadores más populares de estos países, combinando habilidades manuales con investigación y creatividad.

Esta experiencia es relevante porque conecta el deporte, la cultura y la tecnología, áreas que interesan a los jóvenes y que están presentes en su entorno cotidiano. Al trabajar con mapas, los estudiantes desarrollan su sentido espacial y conocimiento regional, mientras que la elaboración de caretas de yeso fomenta la destreza manual, la observación detallada y la expresión artística. Además, el uso del método científico en la investigación permite un aprendizaje activo y reflexivo, fortaleciendo competencias clave para su formación integral.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar la ubicación geográfica y características de los países de América del Sur que participan en el mundial mediante el uso de mapas.
- Investigar las características y popularidad de los jugadores destacados de cada país participante.
- Diseñar y crear caretas de yeso que representen a los jugadores más populares, aplicando técnicas de modelado y escultura.
- Aplicar el método científico para responder preguntas de investigación sobre los jugadores y sus países.
- Colaborar en equipo para integrar conocimientos geográficos, artísticos y tecnológicos en un producto final.

Recursos Necesarios

- Mapas físicos y digitales de América del Sur (1 por grupo)
- Computadoras o tabletas con acceso a internet para investigación
- Materiales para caretas de yeso: yeso en polvo (suficiente para 3 caretas por grupo), agua, recipientes para mezcla, pinceles, cintas adhesivas y bolsas plásticas
- Imágenes impresas a color de los jugadores más populares del mundial sudamericano (1 set por grupo)
- Tijeras, lápices, marcadores y papeles para bocetos
- Proyector para presentaciones y videos

- Hojas de trabajo para guiar la investigación y registro de datos
- Guías impresas del método científico adaptado para secundaria
- Material para limpieza y protección (delantales, toallas, guantes desechables)

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de la geografía de América del Sur
- Habilidades básicas en investigación en internet y manejo de dispositivos digitales
- Experiencia previa con técnicas manuales simples (recorte, pegado, dibujo)
- Familiaridad con el método científico y sus etapas elementales
- Interés o conocimiento general del fútbol y eventos deportivos internacionales

Actividades

Plan de actividades para 6 sesiones (360 minutos)

Sesión 1: Explorando América del Sur y los jugadores del mundial

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Conectar con conocimientos previos sobre América del Sur y el mundial, presentar el proyecto y motivar el interés en la investigación y creación artística.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra un mapa grande de América del Sur y pregunta: "¿Cuáles países de América del Sur creen que participan en el mundial? ¿Conocen algún jugador famoso de esos países?"
- **Estudiantes:** Responden en plenaria y discuten brevemente sus respuestas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un dato curioso: "¿Sabían que las caretas de yeso se usan para crear moldes perfectos del rostro? Hoy vamos a hacer caretas de yeso de jugadores famosos para conocer más de sus países y su historia."
- **Estudiantes:** Escuchan y manifiestan interés por el proyecto.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que durante las próximas sesiones trabajarán mapas y crearán caretas para conectar la geografía con la cultura deportiva y el arte.
- **Estudiantes:** Asienten y preparan sus materiales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido: Introducción al uso de mapas y presentación breve del método científico para investigación de jugadores.

Actividades:

• **Actividad 1: Identificación y localización de países participantes**

Objetivo: Analizar y ubicar los países de América del Sur en el mapa que participan en el mundial.

Instrucciones:

- **Docente:** Entrega mapas a cada grupo y pide identificar y marcar con colores los países participantes.
- **Estudiantes:** En grupos de 3-4, investigan si algún país está ausente y discuten su posición en el mapa, anotan datos relevantes en hojas de trabajo.

Organización: Grupos de 3-4

Producto: Mapa marcado y listado de países participantes

Tiempo: 20 minutos

Rol docente: Observa la correcta identificación, formula preguntas como "¿Qué países limitan con...?" o "¿Qué regiones tienen más jugadores populares?" para guiar el análisis.

• **Actividad 2: Investigación sobre jugadores populares**

Objetivo: Investigar características y datos de jugadores populares de los países seleccionados.

Instrucciones:

- **Docente:** Proporciona imágenes y dispositivos para que los estudiantes busquen información básica: nombre, posición, características físicas y curiosidades.
- **Estudiantes:** Registran la información en hojas guía, preparando preguntas para la siguiente sesión.

Organización: Parejas o grupos pequeños

Producto: Fichas informativas de jugadores

Tiempo: 25 minutos

Rol docente: Acompaña la búsqueda, apoya con preguntas aclaratorias y fomenta la comparación entre jugadores.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis: Cada grupo comparte un dato interesante encontrado.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué nuevo descubrí sobre los países de América del Sur?
- ¿Por qué es importante conocer a los jugadores para entender su cultura?

Retroalimentación: El docente felicita las primeras investigaciones y motiva a profundizar en la próxima sesión.

Transferencia: Se adelanta que en la siguiente sesión comenzarán a diseñar las caretas basadas en la información recopilada.

Sesión 2: Diseño y bocetos de caretas de yeso

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Revisar lo aprendido y preparar bocetos para las caretas basadas en las características de los jugadores.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué características físicas son más llamativas en los jugadores que investigamos? ¿Cómo podemos representarlas en una careta?"
- **Estudiantes:** Responden y discuten brevemente en grupos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra ejemplos de caretas de yeso famosas y explica cómo el detalle hace que sean únicas.

Contextualización:

- **Docente:** Introduce la actividad de bocetos para planificar la creación artística.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

• Actividad 1: Elaboración de bocetos

Objetivo: Diseñar bocetos detallados que representen los rasgos faciales y características únicas de los jugadores.

Instrucciones:

- **Docente:** Entrega hojas y materiales de dibujo.
- **Estudiantes:** En parejas o grupos, dibujan bocetos considerando proporciones, expresiones y detalles importantes para el molde de yeso.

Organización: Parejas o grupos de 3

Producto: Bocetos de caretas

Tiempo: 30 minutos

Rol docente: Da retroalimentación individual, guía sobre proporciones y detalles a destacar.

• Actividad 2: Presentación y retroalimentación

Objetivo: Compartir ideas y mejorar los diseños mediante la crítica constructiva.

Instrucciones:

- **Docente:** Facilita la presentación breve de cada boceto al grupo.
- **Estudiantes:** Presentan sus bocetos, reciben y ofrecen sugerencias respetuosas.

Organización: Plenaria

Producto: Bocetos mejorados

Tiempo: 15 minutos

Rol docente: Modera y enfatiza aspectos positivos y oportunidades de mejora.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis: Reflexión grupal sobre la importancia del diseño previo.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo nos ayudaron los bocetos para imaginar la careta final?
- ¿Qué aprendí sobre las características faciales de los jugadores?

Retroalimentación: El docente destaca el esfuerzo creativo.

Transferencia: Se explica que en la próxima sesión iniciarán la elaboración práctica con yeso.

Sesión 3: Preparación y técnica básica de yeso

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Introducir la técnica de uso del yeso para la creación de moldes seguros.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué sabemos sobre el yeso y cómo puede usarse para crear una careta?"
- **Estudiantes:** Comparten ideas y experiencias previas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra video corto con proceso seguro de aplicación de yeso para moldes faciales.

Contextualización:

- **Docente:** Explica normas de seguridad y pasos para la actividad práctica.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

• Actividad 1: Preparación de la mezcla de yeso

Objetivo: Aplicar la proporción correcta para mezclar yeso y agua.

Instrucciones:

- **Docente:** Demuestra cómo mezclar yeso en polvo con agua usando recipientes y pinceles.
- **Estudiantes:** En grupos, preparan su mezcla siguiendo instrucciones y medidas.

Organización: Grupos de 3-4

Producto: Mezcla lista para aplicación

Tiempo: 15 minutos

Rol docente: Supervisa seguridad, corrige proporciones y responde dudas.

- **Actividad 2: Práctica de aplicación sobre moldes base**

Objetivo: Practicar la aplicación del yeso en moldes base o maniqués para entender el proceso.

Instrucciones:

- **Docente:** Proporciona moldes base o maniqués faciales.
- **Estudiantes:** Aplican la mezcla en capas finas para practicar técnica.

Organización: Grupos pequeños

Producto: Capa de yeso aplicada en molde

Tiempo: 30 minutos

Rol docente: Asiste técnicas, garantiza seguridad y fomenta la precisión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis: Diálogo sobre dificultades y aprendizajes en la técnica.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue lo más difícil al trabajar con yeso?
- ¿Cómo podemos mejorar la técnica para la careta final?

Retroalimentación: El docente reconoce esfuerzo y cuidado en la práctica.

Transferencia: Se anticipa que en la próxima sesión iniciarán la creación de las caretas personales.

Sesión 4: Creación de caretas de yeso de jugadores

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Revisar técnicas y preparar materiales para moldear las caretas personales.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Revisa pasos clave para aplicar yeso y preguntas de seguridad.
- **Estudiantes:** Responden y preparan su espacio de trabajo.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Anima a los estudiantes recordando que crearán una careta única que representa a su jugador.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

- **Actividad: Moldeado de caretas de yeso**

Objetivo: Crear una careta de yeso basada en el boceto y características del jugador.

Instrucciones:

- **Docente:** Distribuye materiales y supervisa seguridad.

- **Estudiantes:** Aplican yeso sobre un soporte facial (puede ser rostro propio con protección o maniquí), siguiendo su diseño para capturar detalles.

Organización: Grupos pequeños o individual (según disponibilidad de materiales)

Producto: Molde de careta de yeso en proceso

Tiempo: 45 minutos

Rol docente: Asiste técnicamente, asegura condiciones seguras y motiva la atención al detalle.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis: Compartir impresiones sobre la experiencia del moldeado.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué parte del moldeado me pareció más interesante?
- ¿Qué aprendí sobre la conexión entre la investigación y la creación artística?

Retroalimentación: El docente reconoce el esfuerzo y cuidado en la actividad.

Transferencia: Se explica que en la siguiente sesión se trabajará en el secado y detalles finales.

Sesión 5: Acabados y detalles artísticos en las caretas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Preparar la superficie de las caretas para agregar pintura y detalles finales.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué colores y detalles usarán para que la careta se parezca a su jugador?"
- **Estudiantes:** Comparten ideas y referencias visuales.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra ejemplos de acabados artísticos en caretas y esculturas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

- **Actividad: Pintura y decoración de caretas**

Objetivo: Aplicar colores y detalles artísticos para personalizar las caretas.

Instrucciones:

- **Docente:** Distribuye pinturas, pinceles y materiales decorativos.
- **Estudiantes:** Pintan y decoran las caretas, usando sus bocetos como guía.

Organización: Individual o grupos pequeños

Producto: Caretas terminadas con detalles artísticos

Tiempo: 45 minutos

Rol docente: Supervisa, sugiere técnicas y motiva la creatividad.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis: Exposición rápida de las caretas y comentarios positivos.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué detalles me ayudaron a representar mejor a mi jugador?
- ¿Cómo me sentí al transformar un boceto en un objeto real?

Retroalimentación: El docente reconoce la originalidad y compromiso.

Transferencia: Se anuncia que en la próxima sesión presentarán sus trabajos y realizarán actividades finales.

Sesión 6: Presentación final y reflexión del proyecto

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Preparar la presentación oral y visual de los trabajos realizados.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Revisa con los estudiantes los puntos clave para presentar: mapa, ficha del jugador y careta.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Explica la importancia de comunicar sus aprendizajes y compartir el trabajo con el grupo.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

- **Actividad: Presentación de proyectos integrados**

Objetivo: Comunicar el proceso de investigación, diseño y creación de las caretas.

Instrucciones:

- **Docente:** Organiza el espacio para las presentaciones.
- **Estudiantes:** En grupos, presentan su mapa, ficha del jugador y careta, explicando su proceso y aprendizajes.

Organización: Plenaria

Producto: Presentación oral y visual

Tiempo: 45 minutos

Rol docente: Escucha activamente, toma notas para retroalimentación, fomenta preguntas y diálogo.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis: Mapa mental colectivo con las etapas y aprendizajes del proyecto.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué parte del proyecto me gustó más y por qué?
- ¿Cómo me ayudó investigar y crear para entender mejor a los jugadores y sus países?
- ¿Qué habilidades nuevas desarrollé durante el proyecto?

Retroalimentación: El docente entrega comentarios finales y destaca el trabajo en equipo.

Transferencia: Se propone explorar otros temas culturales usando la misma metodología.

Tarea o reto: Invitar a compartir la careta y el mapa con su familia, explicando lo aprendido.

Evaluación

Tipo de evaluación: Se implementa evaluación diagnóstica al inicio (Sesión 1), formativa durante el desarrollo (Sesiones 2 a 5) y sumativa en la presentación final (Sesión 6).

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente los países participantes y su ubicación en el mapa (Objetivo 1).
- Investiga y registra información relevante y precisa sobre los jugadores seleccionados (Objetivo 2).
- Realiza bocetos detallados que reflejen características faciales y elementos distintivos (Objetivo 3).
- Aplica técnicas adecuadas para la creación de caretas de yeso (Objetivo 3).
- Explica con claridad el proceso de investigación y creación durante la presentación (Objetivo 4 y 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para seguimiento de la investigación y trabajos prácticos.
- Rúbrica para evaluar bocetos, técnica de yeso y presentación oral.
- Observación directa durante actividades prácticas.
- Autoevaluación y coevaluación al final del proyecto para reflexionar sobre el aprendizaje y trabajo en equipo.
- Portafolio con fichas de investigación, bocetos y fotografías de las caretas.

Evidencias de aprendizaje:

- Mapas marcados y listados de países participantes.
- Fichas informativas de jugadores.
- Bocetos de las caretas.
- Caretas de yeso terminadas y decoradas.
- Presentación oral y visual del proyecto final.

Enriquecimientos

Recomendaciones - Tic_ia

Inicio de la sesión

- **Herramienta:** Google Earth (o Google Maps en modo exploración)

Implementación: El docente proyecta un mapa interactivo de América del Sur usando Google Earth para mostrar los países participantes en el mundial. Los estudiantes pueden explorar virtualmente los países, observando detalles geográficos y culturales relevantes.

Contribución: Esta herramienta sustituye un mapa estático tradicional, facilitando la visualización dinámica y enriquecida del continente, ayudando a los estudiantes a conectar mejor con la geografía de los países participantes.

Nivel SAMR: Sustitución

- **Herramienta:** Kahoot! o Quizizz con preguntas sobre jugadores y países

Implementación: Al inicio, el docente lanza un quiz interactivo donde los estudiantes responden preguntas rápidas sobre jugadores famosos y países participantes, utilizando sus dispositivos móviles o tablets.

Contribución: Esta herramienta aumenta la motivación y el compromiso, proporcionando retroalimentación inmediata y haciendo más efectiva la activación de conocimientos previos.

Nivel SAMR: Aumento

Desarrollo de la sesión

- **Herramienta:** Google Jamboard o Padlet para investigación colaborativa de jugadores

Implementación: Los grupos usan Google Jamboard o Padlet para recopilar y organizar información sobre jugadores populares y países participantes. Pueden agregar imágenes, textos y enlaces de videos en tiempo real.

Contribución: Modifica la dinámica tradicional de trabajo en papel, permitiendo una colaboración simultánea y visual que enriquece la investigación y el análisis.

Nivel SAMR: Modificación

- **Herramienta:** Aplicaciones de reconocimiento facial básicas o filtros de IA (por ejemplo, FaceApp o apps de filtros de cámara)

Implementación: Para acercar a los estudiantes a la creación de las caretas, se pueden usar apps con filtros faciales que muestren una aproximación visual de máscaras, ayudando a conceptualizar la forma y detalles del rostro.

Contribución: Permite rediseñar la tarea creativa, integrando tecnología para visualizar y experimentar antes de realizar la careta física de yeso, fomentando la creatividad y el autoconocimiento.

Nivel SAMR: Redefinición

Cierre de la sesión

- **Herramienta:** Padlet o Flipgrid para compartir reflexiones y resultados

Implementación: Los estudiantes suben fotos de sus mapas y bocetos de caretas, además de grabar breves reflexiones sobre lo aprendido y lo que les llamó la atención, utilizando Padlet o Flipgrid.

Contribución: Esta herramienta permite compartir y presentar el aprendizaje de forma digital, promoviendo la expresión oral y escrita, y facilitando la retroalimentación entre pares y docente.

Nivel SAMR: Modificación

- **Herramienta:** Asistente de IA para generación de ideas creativas (ejemplo: ChatGPT con guía docente)

Implementación: El docente orienta a los estudiantes a usar un asistente de IA para obtener ideas sobre detalles artísticos que pueden incluir en sus caretas, o para elaborar descripciones de los jugadores y sus historias.

Contribución: Permite crear nuevas tareas de creatividad e investigación asistida que antes no se podían realizar con facilidad, enriqueciendo el proceso artístico y cultural.

Nivel SAMR: Redefinición