

¡Vamos al Mundial FIFA 2026! Proyecto de Personajes y Cuentos Mágicos

Ética y Valores | Competencias Ciudadanas | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes de segundo grado de primaria con el fin de desarrollar habilidades de escucha, lectura, escritura, y pensamiento crítico a través del fascinante contexto del Mundial FIFA 2026. Los niños crearán personajes mágicos relacionados con el fútbol, aprenderán a narrar historias secuenciadas y a escribir descripciones y textos instructivos, mientras exploran conceptos básicos de matemáticas y ciencias, como figuras planas y propiedades de materiales. Este enfoque práctico y colaborativo les permitirá conectar el aprendizaje con situaciones reales, fomentando la creatividad, el trabajo en equipo y el uso responsable de materiales. Además, se reflexionará sobre las diferencias entre procesos artesanales e industriales, promoviendo el valor del trabajo manual y la innovación. Este proyecto es relevante porque integra habilidades diversas en un contexto motivador, acercando a los niños a la cultura deportiva y al desarrollo de competencias ciudadanas esenciales para su vida cotidiana y futura.

Objetivos de Aprendizaje

- Escuchar y seguir instrucciones para fabricar personajes y narrar historias de fútbol con una secuencia lógica.
- Leer cuentos de ficción de forma guiada y escribir descripciones de personajes y textos instructivos breves de manera autónoma.
- Describir objetos usando adjetivos y enriquecer relatos con sinónimos, antónimos, verbos y familias de palabras.
- Reconocer figuras planas y medir longitudes, pesos y capacidades de materiales para construir personajes mágicos.
- Describir y comparar materiales (metales, plásticos, biomateriales) para clasificar y seleccionar los más aptos para distintas partes de los juguetes.
- Identificar diferencias entre procesos industriales y artesanales y valorar el "hecho a mano" dentro del aula.

Recursos Necesarios

- Hojas blancas y de colores (al menos 50 hojas)
- Materiales para construcción: cartón, papel reciclado, tijeras, pegamento, cinta adhesiva, palitos de madera, botones, telas pequeñas, plástico reciclado
- Reglas graduadas, balanzas pequeñas, recipientes para medir capacidad
- Marcadores, lápices de colores, crayones
- Cuentos de ficción impresos relacionados con fútbol o personajes mágicos (mínimo 3 títulos)

- Carteles con imágenes de figuras planas (triángulo, cuadrado, rectángulo, círculo) y vocabulario básico (adjetivos, verbos, sinónimos, antónimos)
- Dispositivo con proyector o pantalla para mostrar imágenes y videos cortos sobre el Mundial FIFA 2026 y procesos de fabricación
- Fichas imprimibles con familias de palabras y actividades de vocabulario
- Cuadernos o libretas para escritura
- Lista de cotejo para evaluación formativa

Requisitos Previos

- Habilidades básicas de lectura y escritura (reconocimiento de palabras, escritura de frases simples)
- Capacidad para escuchar y seguir instrucciones orales
- Conocimiento previo de figuras planas básicas y usos simples de la regla graduada
- Experiencia previa en trabajo colaborativo en pequeños grupos
- Familiaridad con cuentos de ficción y narración oral básica

Actividades

Sesión 1: ¡Conociendo el Mundial y creando nuestros personajes mágicos!

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 30 minutos

Propósito de la sesión:

Presentar el proyecto del Mundial FIFA 2026, activar conocimientos previos sobre fútbol y personajes, y motivar a los estudiantes para la creación de sus propios personajes mágicos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra un balón de fútbol y pregunta: "¿Quién sabe qué es el Mundial FIFA? ¿Han visto partidos de fútbol? ¿Qué personajes o jugadores conocen?"
- **Estudiantes:** Responden y comparten experiencias breves sobre fútbol y personajes favoritos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un video corto (3 minutos) sobre el Mundial FIFA 2026 y muestra imágenes de personajes mágicos relacionados con el fútbol.
- **Estudiantes:** Observan con atención y expresan qué personaje les gustaría crear.

Contextualización:

- **Docente:** Explica: "Vamos a ser creadores de personajes mágicos para nuestro propio Mundial. Aprenderemos a construir, describir y contar sus historias."
- **Estudiantes:** Se preparan para iniciar el proyecto con entusiasmo.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 195 minutos

Presentación del contenido:

Introducción al vocabulario básico: adjetivos, verbos de acción, sinónimos y antónimos. Explicación práctica de cómo usarlos para describir personajes y acciones. Presentación de figuras planas y materiales para construcción.

Actividad 1: "Mi personaje mágico del Mundial"

- **Objetivo:** Escuchar y seguir instrucciones para diseñar un personaje.
- **Instrucciones:**
 - Docente lee una historia corta de un personaje mágico del fútbol.
 - Los estudiantes escuchan atentamente y luego dibujan su personaje en hoja blanca.
 - Con apoyo, escriben 3 adjetivos que describen a su personaje.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Dibujo y lista de adjetivos del personaje
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol del docente:** Escuchar, apoyar con vocabulario, hacer preguntas guía: "¿Qué colores tiene? ¿Cómo es su carácter?"

Actividad 2: "Jugamos con palabras: verbos, sinónimos y antónimos"

- **Objetivo:** Reconocer verbos y familias de palabras para enriquecer relatos.
- **Instrucciones:**
 - Docente presenta tarjetas con verbos (ej. correr, saltar) y familias de palabras.
 - En grupos de 3, los estudiantes clasifican las palabras y buscan sinónimos/antónimos.
 - Después, inventan una pequeña frase usando algunas palabras para describir acciones de su personaje.
- **Organización:** Grupos de 3
- **Producto:** Frases escritas y clasificación de palabras
- **Tiempo:** 65 minutos
- **Rol del docente:** Supervisar grupos, promover uso de vocabulario, corregir errores y promover la creatividad.

Actividad 3: "Exploramos figuras y materiales para construir"

- **Objetivo:** Reconocer figuras planas y clasificar materiales para construir partes del personaje.

- **Instrucciones:**

- Docente muestra objetos y materiales (cartón, plástico, metal, tela) y explica cómo distinguirlos.
- Los estudiantes identifican figuras planas en los materiales y miden con regla sus tamaños.
- En grupos, deciden qué material usarían para cada parte del personaje y por qué.

- **Organización:** Grupos de 4

- **Producto:** Tabla clasificatoria y selección de materiales

- **Tiempo:** 70 minutos

- **Rol del docente:** Facilitar materiales, guiar mediciones, promover discusión sobre ventajas de materiales.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Crear sinónimos o antónimos nuevos y compartir con la clase.
- Para estudiantes que necesitan apoyo: Trabajar en parejas con guía visual y apoyo verbal adicional.

Transición:

El docente conecta la exploración de materiales con la próxima sesión donde comenzarán la fabricación práctica de los personajes.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

- Cada estudiante comparte su dibujo y un adjetivo que describe a su personaje.
- Docente escribe en pizarra palabras clave aprendidas.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue lo más divertido de crear tu personaje?
- ¿Qué palabras nuevas aprendiste para describirlo?
- ¿Por qué crees que es importante medir y elegir bien los materiales?

Retroalimentación:

Docente comenta positivamente la creatividad y el esfuerzo, haciendo énfasis en la escucha y la descripción.

Transferencia:

Se anuncia que en la próxima sesión fabricarán sus personajes usando los materiales seleccionados.

Sesión 2: Construyendo nuestros personajes mágicos del Mundial

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión:

Revisar aprendizajes previos y preparar la fabricación artesanal de personajes mágicos usando materiales diversos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué materiales escogieron para sus personajes? ¿Qué figuras planas vamos a usar?"
- **Estudiantes:** Responden y muestran sus tablas de clasificación.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra un video breve (3 min) que compara procesos industriales y artesanales en la fabricación de juguetes.
- **Estudiantes:** Observan y reflexionan.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 195 minutos

Actividad 1: "Manos a la obra: fabricamos nuestro personaje mágico"

- **Objetivo:** Seguir instrucciones para fabricar personajes y aplicar mediciones con regla y balanza.
- **Instrucciones:**
 - Docente entrega materiales y guía escrita con pasos para construir partes básicas.
 - Estudiantes miden, cortan, ensamblan y pesan partes de su personaje con ayuda del docente.
- **Organización:** Individual con apoyo del docente
- **Producto:** Personaje mágico construido artesanalmente
- **Tiempo:** 120 minutos
- **Rol del docente:** Supervisar uso seguro de materiales, ayudar en mediciones, hacer preguntas: "¿Qué figura usaste aquí? ¿Qué material y por qué?"

Actividad 2: "Escribimos instrucciones para construir nuestro personaje"

- **Objetivo:** Escribir textos instructivos breves y usar vocabulario enriquecido.
- **Instrucciones:**
 - Docente guía la escritura de un texto con pasos para construir el personaje.
 - Estudiantes redactan en sus cuadernos, usando verbos, adjetivos y sinónimos aprendidos.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Texto instructivo escrito
- **Tiempo:** 75 minutos

- **Rol del docente:** Apoyar con vocabulario, corregir redacción y motivar autonomía.

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados pueden ilustrar sus instrucciones.
- Estudiantes con dificultades pueden dictar su texto al docente o compañero.

Transición:

Invitar a los estudiantes a preparar la exposición de sus personajes y cuentos en la próxima sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 25 minutos

Síntesis:

- Cada estudiante muestra una parte de su personaje y explica qué figura y material usó.
- Se repasan algunas instrucciones escritas en voz alta.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendiste al construir tu personaje?
- ¿Qué fue difícil y cómo lo solucionaste?
- ¿Por qué es importante seguir instrucciones?

Retroalimentación:

Docente reconoce esfuerzo, precisión y creatividad.

Transferencia:

Anuncio: En la siguiente sesión contaremos historias con nuestros personajes, usando secuencia lógica.

Sesión 3: Narramos y escribimos historias de fútbol y magia

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión:

Revisar personajes y vocabulario para iniciar la creación de relatos secuenciados sobre fútbol y magia.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué adjetivos y verbos usarías para contar la historia de tu personaje en un partido de fútbol?"

- **Estudiantes:** Comparten ideas oralmente.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Lee un cuento corto de fútbol con personajes mágicos.
- **Estudiantes:** Escuchan y comentan.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 195 minutos

Actividad 1: "Planificamos la historia de nuestro personaje"

- **Objetivo:** Organizar ideas y narrar en secuencia lógica.
- **Instrucciones:**
 - Docente entrega organizador gráfico con etapas: inicio, desarrollo, final.
 - Estudiantes en parejas planifican la historia de su personaje en un partido.
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Organizador gráfico completado
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol docente:** Guiar preguntas: "¿Qué pasa primero? ¿Cómo termina?"

Actividad 2: "Escribimos la historia en nuestro cuaderno"

- **Objetivo:** Escribir narraciones usando vocabulario enriquecido y secuencia lógica.
- **Instrucciones:**
 - Docente apoya con vocabulario y estructura del texto.
 - Estudiantes redactan la historia de su personaje.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Texto narrativo escrito
- **Tiempo:** 90 minutos
- **Rol docente:** Revisar progresos, corregir con preguntas guía y motivar detalle descriptivo.

Actividad 3: "Compartimos nuestras historias"

- **Objetivo:** Practicar la expresión oral y comprensión auditiva.
- **Instrucciones:**
 - Estudiantes leen o narran su historia en grupos pequeños.
 - Compañeros hacen preguntas o comentarios positivos.
- **Organización:** Grupos de 4

- **Producto:** Presentación oral y retroalimentación entre pares
- **Tiempo:** 45 minutos
- **Rol docente:** Observar participación, fomentar respeto y valorar esfuerzos.

Diferenciación:

- Para estudiantes rápidos: Añadir sinónimos y antónimos en el texto.
- Para estudiantes con dificultades: Dictar historia o escribir con ayuda de compañero.

Transición:

Preparar la siguiente sesión para integrar medidas y comparaciones de materiales en sus personajes.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 25 minutos

Síntesis:

- Actividad de ticket de salida: escribir 3 palabras nuevas que aprendieron y una parte de su historia favorita.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo usaste los adjetivos para describir a tu personaje?
- ¿Qué verbo te ayudó a contar mejor la acción?
- ¿Te gustó contar la historia en voz alta? ¿Por qué?

Retroalimentación:

Docente reconoce creatividad y mejora en la expresión oral y escrita.

Transferencia:

Se anticipa la próxima sesión donde medirán y compararán materiales para sus personajes.

Sesión 4: Medimos y comparamos materiales de nuestros personajes mágicos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión:

Repasar figuras planas y vocabulario de materiales para medir y comparar propiedades de objetos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Realiza un juego de identificación rápida: "¿Qué figura es esta?" mostrando objetos y dibujos.

- **Estudiantes:** Participan señalando y nombrando figuras.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta una balanza y regla y pregunta: "¿Para qué creen que sirven?"
- **Estudiantes:** Sugieren ideas y comentan.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 200 minutos

Actividad 1: "Medimos partes de los personajes mágicos"

- **Objetivo:** Utilizar regla graduada para medir longitudes y balanza para pesos.
- **Instrucciones:**
 - Docente explica cómo usar la regla y la balanza con ejemplos.
 - En parejas, estudiantes miden lados de figuras planas en materiales y pesan partes de sus personajes.
 - Registran datos en tabla.
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Tabla con medidas y pesos
- **Tiempo:** 100 minutos
- **Rol docente:** Supervisar manejo de herramientas, corregir medidas y promover precisión.

Actividad 2: "Comparamos materiales y clasificamos"

- **Objetivo:** Describir y comparar materiales para elegir los más adecuados.
- **Instrucciones:**
 - Docente presenta una ficha con características de materiales (metales, plásticos, biomateriales).
 - Estudiantes, en grupos, comparan sus materiales y clasifican según uso y propiedades.
 - Discuten cuál material es mejor para cada parte del personaje.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Tabla comparativa y lista de selección
- **Tiempo:** 100 minutos
- **Rol docente:** Facilitar discusión, promover razonamiento y uso de vocabulario.

Diferenciación:

- Estudiantes rápidos pueden preparar una breve exposición oral sobre materiales.
- Estudiantes con dificultades reciben apoyo con ejemplos visuales y preguntas guía.

Transición:

Preparar la siguiente sesión para reflexionar sobre procesos industriales y artesanales.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis:

- Mapa mental colectivo en pizarra con características de materiales y figuras.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué materiales te parecieron más fuertes? ¿Por qué?
- ¿Qué figuras planas usaste para medir?
- ¿Cómo te ayudó medir para construir mejor tu personaje?

Retroalimentación:

Docente comenta sobre la importancia de medir y clasificar para tomar buenas decisiones.

Transferencia:

Invita a la próxima sesión a conocer cómo se hacen los juguetes en la fábrica y en el aula.

Sesión 5: Procesos industriales y artesanales: ¿cómo se hacen nuestros personajes?

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión:

Introducir la diferencia entre proceso industrial y artesanal, valorando el trabajo hecho a mano.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Cómo hicieron sus personajes? ¿Creen que es igual a una fábrica?"
- **Estudiantes:** Responden y expresan opiniones.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra imágenes y video corto sobre producción industrial de juguetes.
- **Estudiantes:** Observan y comentan.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 200 minutos

Actividad 1: "Comparando procesos"

- **Objetivo:** Identificar diferencias entre proceso industrial y artesanal.
- **Instrucciones:**
 - Docente entrega una tabla con características de ambos procesos.
 - En grupos, estudiantes completan la tabla con ejemplos y diferencias.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Tabla comparativa con ejemplos
- **Tiempo:** 90 minutos
- **Rol del docente:** Facilitar comprensión y aclarar dudas.

Actividad 2: "Reflexionamos y valoramos el 'hecho a mano'"

- **Objetivo:** Valorar la importancia del trabajo artesanal en el aula.
- **Instrucciones:**
 - Docente guía una conversación grupal sobre ventajas y retos del trabajo manual.
 - Estudiantes expresan sus experiencias y sentimientos al construir sus personajes.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Reflexión colectiva escrita o verbal
- **Tiempo:** 90 minutos
- **Rol del docente:** Promover escucha activa y respeto, sintetizar ideas.

Diferenciación:

- Estudiantes con alta expresión pueden liderar la reflexión.
- Estudiantes con dificultad pueden expresar emociones a través de dibujos.

Transición:

Preparar la presentación final de personajes, historias y aprendizajes para la última sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis:

- Elaboración colectiva de cartel con diferencias y valor del proceso artesanal.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendiste sobre cómo se hacen los juguetes?
- ¿Por qué es importante el trabajo hecho a mano?

- ¿Qué te gustaría mejorar en tu personaje para la próxima presentación?

Retroalimentación:

Docente destaca la importancia del esfuerzo y la creatividad artesanal.

Transferencia:

Invita a preparar la exposición final para compartir con familia y compañeros.

Sesión 6: Exposición final: ¡Nuestro Mundial FIFA 2026 mágico!

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión:

Organizar el espacio y preparar a los estudiantes para la exposición oral y visual de sus personajes y relatos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Revisa con estudiantes sus personajes, textos y materiales.
- **Estudiantes:** Repasan y ensayan su presentación.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Motiva con palabras: "Hoy mostrarán su talento y todo lo que aprendieron."
- **Estudiantes:** Se preparan con entusiasmo.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 195 minutos

Actividad 1: "Exposición de personajes y relatos"

- **Objetivo:** Presentar sus personajes y narrar historias con secuencia lógica y vocabulario enriquecido.
- **Instrucciones:**
 - Cada estudiante presenta su personaje, explica materiales y figuras usadas, y narra la historia.
 - Compañeros escuchan y hacen preguntas respetuosas.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Presentación oral y visual
- **Tiempo:** 180 minutos
- **Rol del docente:** Facilitar orden, evaluar participación, promover respeto y retroalimentación positiva.

Actividad 2: "Evaluación y cierre"

- **Objetivo:** Reflexionar sobre el aprendizaje y celebrar logros.
- **Instrucciones:**
 - Docente entrega una hoja para autoevaluación y coevaluación con preguntas sencillas.
 - Estudiantes completan y comparten sus opiniones.
- **Organización:** Individual y en parejas
- **Producto:** Autoevaluación y coevaluación escrita
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Recoger evidencias, felicitar y motivar para futuros proyectos.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 25 minutos

Síntesis:

- Rueda de cierre: cada niño dice qué aprendió y qué le gustó más del proyecto.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo te sentiste al mostrar tu personaje y contar tu historia?
- ¿Qué habilidad nueva usaste más en este proyecto?
- ¿Qué te gustaría crear la próxima vez?

Retroalimentación:

Docente entrega reconocimiento simbólico y destaca el esfuerzo colectivo.

Transferencia:

Invita a aplicar lo aprendido en otras áreas y proyectos personales.

Tarea o reto:

Invitar a los estudiantes a contar la historia de su personaje a familiares o amigos en casa.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Sesión 1, Fase de Inicio, para conocer conocimientos previos sobre fútbol, vocabulario y construcción.
- **Formativa:** Durante todas las sesiones, observando participación, productos escritos, dibujos, tablas y exposiciones.
- **Sumativa:** Sesión 6, durante la exposición final y en la autoevaluación y coevaluación.

Criterios de evaluación:

- Escucha y sigue instrucciones para fabricar y narrar (Objetivo 1).
- Lee y escribe descripciones y textos con vocabulario adecuado (Objetivo 2 y 3).
- Identifica y usa figuras planas y herramientas de medición con precisión (Objetivo 4).
- Describe, compara y clasifica materiales para construcciones (Objetivo 5).
- Reconoce diferencias entre procesos industriales y artesanales y valora el trabajo manual (Objetivo 6).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para habilidades orales y escritas.
- Rúbrica para evaluación de presentaciones orales y productos creativos.
- Observación directa y notas anecdóticas del docente.
- Portafolio con dibujos, textos y tablas.
- Autoevaluación y coevaluación con preguntas sencillas adaptadas al nivel.

Evidencias de aprendizaje:

- Dibujo y descripción escrita del personaje.
- Textos instructivos y narrativos producidos.
- Tablas con mediciones y clasificaciones de materiales.
- Presentaciones orales en la exposición final.
- Reflexiones escritas y orales sobre procesos y aprendizajes.