

Explorando el Mundo Invisible: Maquetas de Células

Animales y Vegetales

Ciencias Naturales | Biología | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de primaria comprendan las diferencias y características de la célula animal y la célula vegetal a través de la creación de maquetas. Los alumnos aprenderán qué partes componen cada tipo de célula y cómo estas partes funcionan para mantener viva a la célula. La actividad de construir maquetas les permite visualizar y manipular conceptos abstractos, haciendo el aprendizaje más tangible y significativo.

Comprender las células es fundamental porque todos los seres vivos están formados por ellas, y reconocer sus partes básicas ayuda a entender cómo funciona la vida en nuestro cuerpo y en las plantas que nos rodean. Además, al trabajar en equipo, desarrollarán habilidades sociales y de colaboración, y al diseñar sus propias maquetas, potenciarán su creatividad y autonomía.

Este aprendizaje está conectado con su vida cotidiana al relacionar cómo las plantas y los animales, incluyendo ellos mismos, están constituidos por células, y cómo estas células les permiten crecer, alimentarse y protegerse.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y describir las partes principales de la célula animal y vegetal.
- Comparar las diferencias y similitudes entre la célula animal y la célula vegetal.
- Crear una maqueta que represente correctamente la célula animal y otra que represente la célula vegetal.
- Trabajar en equipo para diseñar y construir las maquetas, fomentando la colaboración y la comunicación.

Recursos Necesarios

- Cartón pluma o cartulina grande (2 hojas por grupo)
- Plastilina de colores variados
- Tijeras y pegamento
- Marcadores o plumones
- Imágenes impresas de células animales y vegetales (1 por grupo)
- Videos cortos explicativos sobre células (2 videos de 5 minutos cada uno)
- Hojas de papel para bocetos
- Reglas y lápices
- Carteles con nombres de las partes celulares
- Computadora o proyector para mostrar videos y presentaciones

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre seres vivos (animales y plantas)
- Habilidad para trabajar en grupo
- Experiencia previa con actividades manuales simples (dibujar, recortar, pegar)
- Capacidad para escuchar y seguir instrucciones básicas

Actividades

Sesión 1: Descubriendo las células y comenzando nuestro proyecto

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Introducir el tema de las células y motivar a los estudiantes para que comprendan qué son y por qué son importantes.
Presentar el proyecto final: crear maquetas de células animales y vegetales.

Activación de conocimientos previos:

Docente: “¿Quién sabe qué es una célula? ¿Han oído esa palabra antes?”

Estudiantes: Responden con lo que saben, el docente anota palabras clave en la pizarra.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra imágenes grandes de una célula animal y una vegetal, dice: “¿Ven estas imágenes? Son como pequeñas ciudades donde todo trabaja para que la vida funcione. Hoy vamos a ser científicos y constructores para descubrirlas y hacerlas con nuestras manos.”

Contextualización:

Docente: “Todos ustedes, sus mascotas y las plantas que ven afuera están formados por estas células. Saber cómo son nos ayuda a entender la vida.”

Estudiantes: Escuchan y observan con interés.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica brevemente las partes básicas de las células animales y vegetales usando las imágenes impresas y el proyector, enfatizando diferencias clave: pared celular, cloroplastos en vegetal, y formas distintas. Usa un lenguaje sencillo y preguntas para mantener atención.

Actividad 1: Exploramos con ojos de científicos

- **Objetivo:** Identificar partes principales de las células.
- **Instrucciones:**
 - Dividir la clase en grupos de 4.
 - Entregar a cada grupo una imagen impresa de célula animal y otra vegetal.
 - Pedimos que busquen y nombren las partes visibles (núcleo, membrana, citoplasma, pared celular, cloroplastos).
 - Los estudiantes marcan con un lápiz las partes que reconocen y discuten en grupo.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Imagen marcada con partes señaladas y nombre anotado.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Circula entre grupos, hace preguntas como “¿Por qué creen que esta parte es importante?” o “¿Ven algo que solo está en la célula vegetal?”

Actividad 2: Video y diálogo

- **Objetivo:** Profundizar el conocimiento visual y auditivo sobre células.
- **Instrucciones:**
 - Proyectar un video corto (5 minutos) que muestre las partes y funciones de la célula animal y vegetal.
 - Después del video, realizar una lluvia de ideas en clase sobre lo aprendido.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Lista en pizarrón con aportaciones de estudiantes.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Facilita la conversación, haciendo preguntas de aclaración y reforzando conceptos.

Actividad 3: Boceto de la maqueta

- **Objetivo:** Planear el diseño de la maqueta para representar correctamente células.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo dibuja un boceto simple de cómo será su maqueta de célula animal y vegetal, identificando las partes que incluirán.
 - Discuten y acuerdan qué materiales usarán para representar cada parte.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Boceto en hoja con anotaciones.

- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Apoya con sugerencias, preguntas como “¿Cómo harán para que se note la pared celular?” o “¿Qué colores usarán para el núcleo?”

Diferenciación:

- Estudiantes que terminan antes pueden ayudar a otros grupos a mejorar sus bocetos o preparar etiquetas para las partes celulares.
- Estudiantes que requieren más apoyo reciben instrucciones visuales adicionales y pueden trabajar con ayuda del docente o un compañero guía.

Transición:

Docente: “Muy bien, ya tenemos claro cómo son las células y cómo las vamos a representar. En la próxima sesión empezaremos a construir nuestras maquetas usando plastilina y otros materiales.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Realizar un juego rápido llamado “¿Dónde está la parte?” en el que el docente menciona una parte celular y los estudiantes la señalan en la imagen impresa o en su boceto.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué partes de la célula animal y vegetal te parecieron más interesantes?
- ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil de entender hoy?
- ¿Cómo te ayudó trabajar en equipo para planear la maqueta?

Retroalimentación:

Docente: Felicita a los grupos por su participación, destaca ideas creativas y corrige suavemente conceptos erróneos, animando a seguir aprendiendo.

Transferencia:

Docente: “En la siguiente sesión vamos a convertir estos dibujos en maquetas reales. Piensen en qué materiales pueden usar y cómo hacerlo divertido.”

Sesión 2: Construyendo las maquetas — parte 1

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar lo aprendido sobre células y comenzar la construcción de las maquetas para representar la célula animal y vegetal.

Activación de conocimientos previos:

Docente: “¿Qué recuerdan de las partes de la célula? ¿Qué diferencia hay entre la célula vegetal y la animal?”

Estudiantes: Responden y comparten ideas.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra ejemplos simples de maquetas hechas previamente para motivar y dar ideas.

Contextualización:

Docente: “Ahora vamos a transformar nuestros dibujos en maquetas que pueden tocar y mostrar a otros.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Actividad 1: Construcción de la maqueta — Célula animal

- **Objetivo:** Crear una maqueta que muestre las partes principales de la célula animal.
- **Instrucciones:**
 - Los grupos toman sus bocetos y materiales.
 - Usan plastilina para formar el núcleo, citoplasma y membrana celular.
 - Recortan la base en cartón pluma o cartulina para pegar sus piezas y que la maqueta sea estable.
 - Colocan etiquetas con los nombres de las partes.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Maqueta básica de célula animal con etiquetas.
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol docente:** Apoya con técnicas de modelado, hace preguntas para que expliquen sus elecciones y corrige errores en tiempo real.

Actividad 2: Construcción de la maqueta — Célula vegetal

- **Objetivo:** Crear una maqueta que muestre las partes principales de la célula vegetal, incluyendo pared celular y cloroplastos.
- **Instrucciones:**
 - Utilizan plastilina para representar el núcleo, citoplasma, membrana, pared celular y cloroplastos.
 - Construyen la base y pegan las partes, etiquetándolas.

- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Maqueta básica de célula vegetal con etiquetas.
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol docente:** Observa avances, fomenta la precisión y la colaboración, y ofrece retroalimentación inmediata.

Diferenciación:

- Alumnos adelantados pueden crear etiquetas extras con funciones de las partes o decorar la maqueta.
- Alumnos que requieren apoyo trabajan con un asistente o compañero para moldear las figuras, usando modelos simples y colores llamativos.

Transición:

Docente: “En la próxima sesión terminaremos nuestras maquetas y prepararemos una presentación para mostrar lo que aprendimos.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Cada grupo comparte qué parte les fue más fácil y cuál les costó más en la construcción.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué parte de la célula te gustó hacer con plastilina?
- ¿Qué aprendiste sobre las diferencias entre células?

Retroalimentación:

Docente: Reconoce el esfuerzo y anima a seguir mejorando sus maquetas en la próxima sesión.

Transferencia:

Docente: “Piensen en cómo usarán sus maquetas para explicar a otros qué son las células.”

Sesión 3: Terminando las maquetas y preparando la presentación

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Revisar avances y preparar las maquetas para la presentación final.

Activación de conocimientos previos:

Docente: “¿Qué partes aún faltan en sus maquetas? ¿Qué etiquetas hay que añadir?”

Estudiantes: Responden y planifican el trabajo.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra ejemplos de presentaciones sencillas para que se inspiren.

Contextualización:

Docente: “Hoy vamos a dejar listas las maquetas y a practicar cómo contaremos a los demás lo que aprendimos.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Actividad 1: Finalización de maquetas

- **Objetivo:** Completar y mejorar detalles de las maquetas para representar correctamente las células.
- **Instrucciones:**
 - Revisan y agregan detalles con plastilina o materiales disponibles.
 - Preparan etiquetas legibles y colores claros.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Maqueta terminada con etiquetas claras.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol docente:** Da apoyo técnico, sugiere mejoras y revisa exactitud.

Actividad 2: Preparación de presentación grupal

- **Objetivo:** Organizar una explicación sencilla sobre las maquetas y las células.
- **Instrucciones:**
 - Los grupos preparan un pequeño discurso (3-5 frases) para explicar su maqueta.
 - Practican con compañeros para ganar confianza.
- **Organización:** Grupos de 4
- **Producto:** Guion breve para presentación oral.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Ayuda a redactar frases claras, sugiere palabras, y fomenta la expresión oral.

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados pueden preparar respuestas a preguntas del público.
- Estudiantes con dificultades pueden apoyarse en compañeros o usar dibujos para complementar su explicación.

Transición:

Docente: “En la última sesión presentaremos nuestras maquetas y celebraremos todo lo que aprendimos.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Realizar un resumen grupal donde cada grupo diga una parte de la célula y su función.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendiste al explicar tu maqueta a tus compañeros?
- ¿Qué parte de la célula te gustaría conocer mejor?

Retroalimentación:

Docente: Da palabras de ánimo y resalta la importancia de comunicar lo aprendido.

Transferencia:

Docente: “Mañana presentaremos nuestras maquetas a todo el grupo y podrán enseñar a otros.”

Sesión 4: Presentación final y reflexión sobre las células

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar el espacio y a los estudiantes para la presentación final de sus maquetas.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Recordar en conjunto las partes que deben mencionar en su presentación.

Estudiantes: Repasan su guion y maqueta.

Motivación y enganche:

Docente: “Hoy ustedes serán maestros y mostrarán a todos lo que aprendieron.”

Contextualización:

Docente: Explica la importancia de compartir conocimiento y escuchar a otros.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Actividad 1: Presentaciones grupales

- **Objetivo:** Comunicar correctamente las características de la célula animal y vegetal usando la maqueta.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su maqueta frente a la clase, explicando las partes y diferencias.
 - Los demás estudiantes escuchan y pueden hacer preguntas.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Exposición oral y maqueta presentada.
- **Tiempo:** 60 minutos (15 minutos por grupo si hay 4 grupos)
- **Rol docente:** Facilita el turno de palabra, hace preguntas para clarificar y anima a los estudiantes a participar.

Actividad 2: Retroalimentación colectiva

- **Objetivo:** Reflexionar en conjunto sobre lo aprendido y valorar el trabajo de los compañeros.
- **Instrucciones:**
 - Tras cada presentación, el docente y los estudiantes comentan aspectos positivos y hacen preguntas.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Comentarios orales y apreciaciones.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Modera la retroalimentación, destacando aprendizajes y dando apoyo positivo.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis:

Realizar un “ticket de salida” donde cada estudiante escribe o dibuja una cosa que aprendió sobre las células y una pregunta que aún tenga.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Puedo explicar qué partes tiene una célula animal y una vegetal?
- ¿Cómo me sentí trabajando en equipo para hacer la maqueta?
- ¿Por qué es importante conocer las células?

Retroalimentación:

Docente: Lee algunos tickets, felicita a todos por su esfuerzo y anima a seguir explorando la ciencia.

Transferencia:

Docente: “Recuerden que las células son la base de la vida, y lo que aprendieron hoy puede ayudarles a entender muchas cosas sobre su cuerpo y la naturaleza.”

Tarea o reto:

Invitar a los estudiantes a observar alguna planta o animal en casa o en el parque y pensar en las células que podrían tener, para compartirlo en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: Sesión 1, durante la activación de conocimientos previos para conocer ideas iniciales.
- Formativa: Durante todas las actividades de desarrollo, observando participación, construcción y explicaciones.
- Sumativa: Sesión 4, evaluación de la maqueta terminada y presentación oral.

Criterios de evaluación:

- Identifica y nombra correctamente las partes principales de la célula animal y vegetal.
- Distingue diferencias básicas entre célula animal y vegetal en la maqueta y explicación.
- Construye una maqueta detallada y ordenada que representa la célula animal y vegetal.
- Participa activamente en el trabajo en equipo y en la presentación oral.

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar partes señaladas en la maqueta.
- Rúbrica simple para evaluar la presentación oral (claridad, contenido, trabajo en equipo).
- Observación directa durante actividades grupales.
- Portafolio con boceto, maqueta y guion de presentación.
- Autoevaluación y coevaluación simple con preguntas guiadas.

Evidencias de aprendizaje:

- Bocetos y anotaciones de las partes celulares.
- Maquetas terminadas con etiquetas correctas.
- Presentación oral clara y organizada.
- Participación activa y colaboración en el grupo.

Enriquecimientos

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial: "¿Qué Sabemos Sobre las Células?"

Duración: 5-10 minutos

Objetivo: Identificar los conocimientos previos de los estudiantes sobre la célula animal y vegetal para orientar mejor el desarrollo del proyecto de maquetas.

Instrucciones para el docente:

- Realizar la actividad en grupo o individualmente, según la dinámica del aula.
- Animar a los estudiantes a responder con sus propias palabras, sin preocuparse por la exactitud técnica.
- Observar y anotar las respuestas para detectar ideas previas, confusiones y nivel general de conocimiento.

Actividad Diagnóstica

Tipo de Pregunta	Pregunta / Actividad	Propósito
Pregunta abierta	¿Sabes qué es una célula? ¿Puedes decirme qué crees que hace o para qué sirve?	Explorar la comprensión básica del concepto de célula.
Pregunta de elección múltiple (oral o escrita)	¿Las células están en...? a) Solo en las plantas b) Solo en los animales c) En las plantas y en los animales d) No sé	Evaluar la idea sobre la presencia de células en seres vivos.
Actividad de dibujo rápido	Dibuja algo que creas que es una célula o lo que imaginas que tiene dentro.	Observar la representación visual y detectar ideas sobre la estructura celular.
Pregunta de comparación sencilla	¿Sabes si las células de las plantas son iguales o diferentes a las de los animales? ¿Por qué?	Identificar conocimientos sobre diferencias básicas entre células animales y vegetales.

Recomendación para el docente

Con base en las respuestas, planear la introducción de conceptos claves y aclarar ideas erróneas en la primera sesión para facilitar la construcción de las maquetas y el aprendizaje significativo.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos para el Proyecto de Maquetas de Células

Para que los estudiantes de primaria comprendan y representen correctamente las células animal y vegetal, proponemos ejemplos prácticos que conecten con su entorno cotidiano y experiencias previas, facilitando el aprendizaje mediante la exploración y la creación colaborativa.

• Ejemplo 1: La Célula como una Casa

- Comparar la célula con una casa para que los niños entiendan la función de cada parte.
- La membrana celular es la puerta que permite entrar y salir.
 - El núcleo es el cuarto donde está el jefe de la casa que da las órdenes.

- El citoplasma es como la sala donde están todas las cosas y personas.
- Las mitocondrias son como la cocina que da energía para que todo funcione.
- En la célula vegetal, la pared celular es la cerca que protege la casa y la vacuola es el tanque de agua.

Esto les ayudará a identificar y representar las partes en su maqueta.

• **Ejemplo 2: Observación de Plantas y Animales Cercanos**

Invitar a los estudiantes a observar hojas, flores, insectos y pequeños animales en su entorno, para relacionar lo observado con la célula vegetal o animal.

- Recolectar una hoja para observar textura y estructura (pared celular, cloroplastos).
- Observar un insecto o animal pequeño para identificar que está formado por células animales.
- Dialogar sobre qué diferencias notan entre plantas y animales y cómo se reflejan en las células.

• **Ejemplo 3: Uso de Materiales Reales para la Maqueta**

Incorporar materiales accesibles y cotidianos que representen las partes de la célula.

- Gelatina o plastilina para el citoplasma.
- Bolas de algodón o pompones para representar el núcleo y mitocondrias.
- Cartulina verde para la pared celular y cloroplastos en la célula vegetal.
- Cuerda o hilo para delimitar la membrana celular.

Esto ayuda a que los estudiantes comprendan la tridimensionalidad y características de las células.

Casos de Estudio para Fortalecer el Aprendizaje

• **Caso 1: Diferencias entre la Célula Animal y Vegetal**

Presentar dos maquetas sencillas (una animal y una vegetal) y pedir a los estudiantes que identifiquen y expliquen las diferencias observadas.

- Reconocer la pared celular y cloroplastos solo en la célula vegetal.
- Observar que la vacuola en la célula vegetal es más grande que en la animal.

Luego, los estudiantes aplicarán este conocimiento en su propia maqueta.

• **Caso 2: ¿Qué pasa si falta una parte de la célula?**

Simular situaciones donde alguna parte está dañada o falta (por ejemplo, sin membrana celular o sin núcleo) y preguntar a los estudiantes qué creen que sucedería con la célula.

- Esto fomenta la reflexión sobre la función y la importancia de cada parte.
- Motiva a representar correctamente todas las partes en la maqueta.

• **Caso 3: La Célula como Unidad de Vida**

Mostrar imágenes o videos de células reales y explicar que todos los seres vivos están formados por células, desde una planta hasta ellos mismos.

- Invitar a los niños a pensar en que su cuerpo está hecho de muchas células y que la maqueta representa una parte muy pequeña pero importante.
- Esto da sentido al proyecto y conecta con su experiencia personal.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

En esta fase, los estudiantes desarrollarán habilidades y conocimientos para construir maquetas de células animales y vegetales, trabajando en equipo y utilizando materiales diversos. Las tareas están diseñadas para que el aprendizaje sea activo, significativo y acorde con la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos.

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo Conectado
Tarea 1: Observación y Dibujo de Células	• Usa imágenes y videos para observar la célula animal y vegetal. • Dibuja en tu cuaderno la célula animal y la célula vegetal, marcando las partes principales (núcleo, membrana, citoplasma, pared celular, cloroplastos). • Colorea y etiqueta las partes con ayuda del docente.	30 minutos	Dibujo completo y etiquetado de ambas células en cuaderno	Reconocer y diferenciar las partes principales de la célula animal y vegetal
Tarea 2: Planificación de la Maqueta	• En equipo, revisen el dibujo y decidan qué materiales usarán para representar cada parte de la célula. • Hagan un dibujo o esquema simple de cómo será su maqueta y qué materiales usarán para cada parte. • Elijan colores y formas para que la maqueta sea clara y vistosa.	30 minutos	Esquema o plano de maqueta con lista de materiales y colores	Planificar la representación correcta de la célula para la maqueta

Tarea 3: Construcción de la Maqueta de la Célula Animal	• Construyan en equipo la maqueta de la célula animal usando los materiales seleccionados. • Coloquen y peguen las partes respetando la ubicación y proporciones. • Usen etiquetas para nombrar cada parte visible en la maqueta.	1 hora 30 minutos	Maqueta tridimensional de la célula animal con etiquetas	Representar correctamente la célula animal en una maqueta
Tarea 4: Construcción de la Maqueta de la Célula Vegetal	• Construyan en equipo la maqueta de la célula vegetal siguiendo el esquema planeado. • Incluyan las partes exclusivas de la célula vegetal como la pared celular y los cloroplastos. • Coloquen etiquetas para identificar las partes de la célula.	1 hora 30 minutos	Maqueta tridimensional de la célula vegetal con etiquetas	Representar correctamente la célula vegetal en una maqueta

Cierre - Rubrica

Rúbrica para Evaluar Maquetas de Células Animales y Vegetales

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
Representación de la célula animal	Maqueta incluye todas las partes principales de la célula animal con detalles claros y correctos.	Maqueta incluye la mayoría de las partes principales de la célula animal con algunos detalles correctos.	Maqueta incluye algunas partes de la célula animal pero con errores o detalles poco claros.	Maqueta tiene pocas o ninguna parte reconocible de la célula animal.
Representación de la célula vegetal	Maqueta incluye todas las partes principales de la célula vegetal con detalles claros y correctos, destacando diferencias con la célula animal.	Maqueta incluye la mayoría de las partes principales de la célula vegetal y algunas diferencias con la célula animal.	Maqueta incluye algunas partes de la célula vegetal, pero con errores o sin diferencias claras con la célula animal.	Maqueta tiene pocas o ninguna parte reconocible de la célula vegetal.

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
Precisión y corrección científica	Los nombres y funciones de las partes están correctamente identificados y explicados.	La mayoría de los nombres y funciones son correctos con pocos errores.	Algunos nombres o funciones están incorrectos o faltan explicaciones claras.	Muchos errores en nombres y funciones, sin explicaciones claras.
Creatividad y presentación	Maqueta es creativa, bien organizada, limpia y atractiva para el público.	Maqueta es clara y organizada, con algunos elementos creativos.	Maqueta es algo desordenada o simple, con poca creatividad.	Maqueta está desordenada, incompleta o poco atractiva.
Trabajo en equipo y participación	Participa activamente y colabora con sus compañeros para lograr un buen trabajo.	Participa y colabora, aunque en algunas ocasiones de forma limitada.	Participa poco y colabora de manera mínima en el grupo.	No participa ni colabora en la elaboración de la maqueta.