

Construyendo el Pasado: Maqueta del Centro

Arqueológico de Copán

Ciencias Sociales | Historia | Aprendizaje Basado en Investigación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de primaria exploren y comprendan las raíces prehispánicas mediante la investigación activa y la creación de una maqueta del Centro Arqueológico de Copán, un sitio emblemático de la civilización maya. A través de cuatro sesiones, los niños aprenderán sobre la historia, cultura y arquitectura de esta antigua ciudad, desarrollando habilidades de observación, trabajo en equipo y creatividad. La relevancia de este plan radica en conectar a los estudiantes con su patrimonio cultural y fomentar el respeto por las civilizaciones originarias que habitaron su región.

Además, al investigar y construir una maqueta, los estudiantes aplicarán el método científico y el aprendizaje basado en investigación, fortaleciendo sus competencias para indagar, analizar y representar información histórica. Esta experiencia les permitirá valorar la importancia del pasado en la construcción de la identidad y comprender cómo el conocimiento arqueológico aporta a la conservación de la historia. La actividad final de elaboración de la maqueta también estimula habilidades motrices y artísticas, promoviendo un aprendizaje integral y significativo.

Objetivos de Aprendizaje

- Investigar características principales del Centro Arqueológico de Copán utilizando fuentes primarias y secundarias.
- Analizar la importancia cultural y arquitectónica de Copán en la civilización maya.
- Diseñar y elaborar una maqueta representativa del Centro Arqueológico de Copán en equipo.
- Comunicar de manera clara y organizada lo aprendido sobre Copán mediante la presentación de la maqueta.
- Reflexionar sobre la importancia de las raíces prehispánicas en la identidad local y personal.

Recursos Necesarios

- Imágenes impresas y videos cortos sobre el Centro Arqueológico de Copán (al menos 3 videos de 3-5 minutos cada uno).
- Fuentes primarias simplificadas: fotografías, mapas y leyendas arqueológicas adaptadas para niños.
- Cartulina, cajas de cartón, pegamento, tijeras, pinturas, pinceles, plastilina, palitos de helado y otros materiales para manualidades.
- Hojas de trabajo con preguntas guía para la investigación.
- Computadora o tablet con acceso a internet para consulta supervisada.
- Pizarrón o rotafolio para organizar ideas y apuntes colectivos.

- Plantillas impresas de estructuras básicas del sitio arqueológico.
- Reloj o temporizador para control de tiempos.

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos sobre la civilización maya y su ubicación geográfica.
- Habilidades básicas para trabajar en equipo y seguir instrucciones.
- Experiencia previa en actividades manuales como recortar, pegar y pintar.
- Capacidad para escuchar relatos y observar imágenes con atención.
- Conocimiento elemental sobre el uso de fuentes de información (imágenes, videos, textos cortos).

Actividades

Sesión 1: Descubriendo Copán y su historia

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Introducir a los estudiantes al tema de las raíces prehispánicas y presentarles el Centro Arqueológico de Copán para motivar su investigación y proyecto de maqueta.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra una imagen colorida del Centro Arqueológico de Copán y pregunta: "¿Qué creen que es este lugar? ¿Alguien ha oído hablar de Copán o de los mayas?"
- **Estudiantes:** Responden con ideas previas o preguntas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta un dato curioso: "¿Sabían que en Copán hay estatuas y edificios tan antiguos que tienen más de 1,500 años? Hoy vamos a descubrir por qué este lugar es tan especial."
- **Estudiantes:** Escuchan y expresan su interés.

Contextualización:

- **Docente:** Explica: "Copán es un lugar donde vivieron personas muy inteligentes que construyeron casas y esculturas que aún podemos ver. Vamos a aprender sobre ellos y haremos una maqueta para mostrar lo que descubramos."
- **Estudiantes:** Se preparan para investigar y participar activamente.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido: El docente presenta una breve historia de Copán adaptada al nivel, acompañada de imágenes y videos cortos (3 videos de máximo 5 minutos cada uno) que muestran las estructuras principales y la vida maya.

Actividad 1: Observamos y describimos Copán

- **Objetivo:** Investigar características principales del sitio arqueológico.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 3-4 y entrega imágenes impresas y hojas con preguntas guía: "¿Qué ven en estas imágenes? ¿Qué creen que significa cada estructura? ¿Qué materiales piensan que usaron para construirlas?"
 - Los grupos observan, discuten y responden en las hojas.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Hojas con respuestas y observaciones.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Circula apoyando, haciendo preguntas como "¿Por qué creen que esta escultura es importante?" o "¿Qué diferencia hay entre estas dos estructuras?"

Actividad 2: Presentamos lo que descubrimos

- **Objetivo:** Comunicar hallazgos y desarrollar habilidades de expresión oral.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Cada grupo comparte con la clase sus respuestas y observaciones sobre Copán, usando las imágenes para apoyar sus ideas.
 - **Estudiantes:** Presentan y escuchan a sus compañeros.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Presentación oral breve.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Refuerza conceptos clave, hace preguntas para profundizar y aclara dudas.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: investigar imágenes adicionales en tabletas con supervisión para descubrir más detalles.
- Para estudiantes que necesitan apoyo: trabajar con el docente o un asistente para completar las preguntas con ayuda de imágenes simplificadas.

Transición: El docente explica que en la próxima sesión comenzarán a planear cómo será su maqueta usando lo aprendido.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis: El docente pide a los estudiantes que digan en voz alta tres cosas nuevas que aprendieron sobre Copán hoy.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué parte de Copán te pareció más interesante y por qué?
- ¿Cómo te ayudaron las imágenes y videos a entender mejor la historia?
- ¿Qué te gustaría saber más sobre este lugar?

Retroalimentación: El docente felicita las participaciones y resalta la importancia de cada aportación para el proyecto.

Transferencia: Se menciona que en la próxima sesión se empezará a diseñar la maqueta y que deben pensar en las formas y tamaños de las construcciones.

Sesión 2: Planificando nuestra maqueta del Centro Arqueológico de Copán

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Revisar lo aprendido y preparar el diseño de la maqueta para construirla en las siguientes sesiones.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra de nuevo imágenes y algunas preguntas: "¿Qué partes de Copán recuerdan? ¿Cómo creen que podemos representar estas partes en una maqueta?"
- **Estudiantes:** Comparten respuestas y recuerdos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Propone un reto: "Hoy vamos a planear cómo será nuestra maqueta para que sea lo más parecida posible a Copán. ¿Quién quiere ser arquitecto o arqueólogo con nosotros?"
- **Estudiantes:** Se entusiasman y participan.

Contextualización:

- **Docente:** Explica la importancia de planear antes de construir para que el trabajo sea organizado y divertido.
- **Estudiantes:** Se preparan para diseñar en equipo.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido: El docente explica cómo hacer un plano sencillo y cómo identificar las partes principales de la maqueta (pirámides, plazas, estelas).

Actividad 1: Elaboramos el plano de la maqueta

- **Objetivo:** Diseñar el esquema básico del Centro Arqueológico para la maqueta.
- **Instrucciones:**

- **Docente:** Entrega plantillas en blanco y guías para dibujar las estructuras vistas en Copán.
- Los grupos dibujan el plano asignando espacios para cada estructura y anotan materiales que necesitarán.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Plano o esquema de maqueta con dibujos y anotaciones.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol del docente:** Apoya en el diseño, orienta sobre proporciones y materiales, fomenta la discusión entre los miembros.

Actividad 2: Presentamos y ajustamos el plano

- **Objetivo:** Refinar el diseño de la maqueta con base en la retroalimentación.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Cada grupo presenta su plano al resto de la clase.
 - Se discuten y sugieren mejoras para que el diseño sea claro y representativo.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Plano ajustado y consensado.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Modera la discusión, destaca buenas ideas, guía para mejorar el diseño.

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados pueden sugerir detalles decorativos o investigar tipos de materiales usados en la época.
- Estudiantes con dificultades reciben apoyo para expresar sus ideas a través de dibujos o verbalmente.

Transición: El docente explica que en la siguiente sesión comenzarán a construir la maqueta usando el plano diseñado.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis: Realizar un resumen verbal con la pregunta: "¿Qué partes tiene nuestra maqueta y por qué son importantes?"

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil al hacer el plano?
- ¿Cómo trabajaron en equipo para diseñar la maqueta?
- ¿Qué esperan construir en la próxima sesión?

Retroalimentación: El docente reconoce el esfuerzo y anima a seguir trabajando con entusiasmo.

Transferencia: Se anticipa que las habilidades de planificación y diseño son útiles en muchas actividades creativas.

Sesión 3: Construimos la maqueta del Centro Arqueológico de Copán

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Preparar y organizar los materiales para iniciar la construcción de la maqueta.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Revisa el plano con la clase y pregunta: "¿Qué materiales necesitamos? ¿Cómo vamos a empezar a construir?"
- **Estudiantes:** Proponen ideas y repasan el diseño.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra ejemplos de maquetas sencillas y dice: "Hoy van a ser artesanos y arqueólogos, ¡manos a la obra!"
- **Estudiantes:** Se muestran entusiastas y listos para iniciar.

Contextualización:

- **Docente:** Recuerda la importancia de cuidar los materiales y trabajar en equipo.
- **Estudiantes:** Preparan su espacio de trabajo.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Actividad única: Construcción de la maqueta

- **Objetivo:** Elaborar la maqueta aplicando lo investigado y planificado.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Organiza a los grupos para que cada uno construya diferentes partes del Centro Arqueológico según el plano.
 - Los estudiantes utilizan materiales para recrear pirámides, plazas y estelas, respetando formas y tamaños aproximados.
 - El docente supervisa el trabajo, sugiere soluciones y motiva la colaboración.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Partes de la maqueta en proceso de construcción.
- **Tiempo:** 45 minutos.
- **Rol del docente:** Observa habilidades manuales, fomenta el diálogo para resolver problemas, guía en la aplicación del diseño.

Diferenciación:

- Para quienes terminan antes: decorar con detalles usando pinturas o plastilina.
- Para quienes requieren apoyo: recibir asistencia para cortar, pegar o modelar.

Transición: El docente explica que en la próxima sesión terminarán la maqueta y prepararán una presentación para compartirla.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis: Breve ronda donde cada grupo comenta qué parte construyeron y qué aprendieron al hacerlo.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue lo más divertido de construir la maqueta?
- ¿Qué dificultades tuvieron y cómo las solucionaron?
- ¿Cómo ayudaron y se apoyaron en el grupo?

Retroalimentación: El docente destaca el compromiso y creatividad, y resalta la importancia del trabajo en equipo.

Transferencia: Se anticipa que en la siguiente sesión completarán la maqueta y compartirán sus aprendizajes.

Sesión 4: Terminamos y presentamos nuestra maqueta de Copán

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Finalizar los detalles de la maqueta y preparar una presentación para explicar lo aprendido.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Repasa con los estudiantes el plano y las partes construidas, pregunta: "¿Qué falta por hacer para que nuestra maqueta esté lista?"
- **Estudiantes:** Identifican pendientes y proponen soluciones.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Anima diciendo: "¡Hoy es el día para mostrar todo lo que aprendimos y construimos! ¿Están listos para ser expertos en Copán?"
- **Estudiantes:** Muestran entusiasmo y disposición.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que una buena presentación es tan importante como la maqueta misma para compartir conocimientos.
- **Estudiantes:** Se preparan para presentar en grupo.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Actividad 1: Finalización de la maqueta

- **Objetivo:** Completar la maqueta con detalles y acabados.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Supervisa mientras los grupos agregan decoraciones, etiquetas y pulen detalles.
- **Estudiantes:** Trabajan colaborativamente para terminar la maqueta.

- **Organización:** Grupos.

- **Producto:** Maqueta terminada y etiquetada.

- **Tiempo:** 25 minutos.

- **Rol del docente:** Da apoyo y sugerencias para mejorar la presentación.

Actividad 2: Presentación de la maqueta y reflexión

- **Objetivo:** Comunicar y reflexionar sobre lo aprendido.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Cada grupo presenta su parte de la maqueta explicando las características y el significado de las estructuras.
- **Estudiantes:** Explican con sus propias palabras y atienden preguntas de compañeros y docente.

- **Organización:** Plenaria.

- **Producto:** Presentación oral y maqueta completa.

- **Tiempo:** 15 minutos.

- **Rol del docente:** Facilita la presentación, hace preguntas para profundizar y da retroalimentación positiva.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis: Realizan un mapa mental colectivo en el pizarrón con los aprendizajes clave sobre Copán.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendiste sobre Copán que no sabías antes?
- ¿Cómo te ayudó construir la maqueta a entender mejor la historia?
- ¿Por qué es importante conocer nuestras raíces prehispánicas?

Retroalimentación: El docente felicita el esfuerzo y destaca la importancia de preservar el patrimonio cultural.

Transferencia: Invita a los estudiantes a compartir con su familia lo aprendido y a pensar en otros lugares históricos.

Tarea o reto: Dibujar en casa una estructura de Copán o contar a un familiar lo que aprendieron y construyeron.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Al inicio de la Sesión 1, mediante la activación de conocimientos previos sobre Copán y la civilización maya.

- **Formativa:** Durante las sesiones 1 a 3, observando la participación en actividades de investigación, diseño y construcción de la maqueta, con retroalimentación continua.
- **Sumativa:** Al final de la Sesión 4, mediante la presentación oral y la maqueta terminada que demuestran los aprendizajes alcanzados.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para investigar y describir características del Centro Arqueológico de Copán (Objetivo 1).
- Comprensión de la importancia cultural y arquitectónica de Copán (Objetivo 2).
- Habilidad para diseñar y elaborar una maqueta colaborativa (Objetivo 3).
- Claridad y organización en la presentación de la maqueta (Objetivo 4).
- Reflexión sobre la relevancia de las raíces prehispánicas (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar la participación y habilidades en investigación y trabajo en equipo.
- Rúbrica para evaluar la maqueta (creatividad, fidelidad al diseño, uso de materiales).
- Lista de observación para evaluar la presentación oral (claridad, uso de vocabulario, trabajo en equipo).
- Autoevaluación y coevaluación mediante preguntas guiadas en la reflexión final.

Evidencias de aprendizaje:

- Hojas de trabajo con respuestas a preguntas guía sobre Copán.
- Plano o esquema diseñado para la maqueta.
- Maqueta terminada del Centro Arqueológico de Copán.
- Presentación oral explicativa de la maqueta.
- Respuestas y reflexiones escritas o verbales en las actividades de cierre.

Enriquecimientos

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial

Duración: 5-10 minutos

Objetivo: Identificar los conocimientos previos de los estudiantes sobre las civilizaciones prehispánicas, especialmente los mayas y el Centro Arqueológico de Copán, para orientar adecuadamente el desarrollo de la maqueta.

Actividad: "Lo que sé sobre los mayas y Copán"

- **Materiales:** Hojas blancas y lápices de colores o crayones.
- **Instrucciones para el docente:** Explicar a los estudiantes que van a compartir lo que ya saben sobre los mayas y el lugar llamado Copán. Pueden hacerlo escribiendo o dibujando.

Preguntas para orientar la actividad (pueden ser leídas en voz alta):

- ¿Has escuchado alguna vez sobre los mayas? ¿Qué sabes de ellos?
- ¿Sabes qué es un centro arqueológico o un lugar antiguo donde vivieron personas hace mucho tiempo?
- ¿Conoces el nombre "Copán"? ¿Qué crees que es o dónde está?
- ¿Qué objetos o construcciones crees que usaban o construían los mayas?

Procedimiento:

- Los estudiantes tienen 5 minutos para dibujar o escribir lo que saben sobre los temas mencionados.
- Al finalizar, el docente podrá hacer una breve ronda de preguntas orales para aclarar respuestas o motivar a los estudiantes a compartir sus ideas.

Uso de la evaluación diagnóstica:

- Identificar ideas previas, conceptos erróneos o desconocimiento sobre los mayas y Copán.
- Adaptar las actividades posteriores para fortalecer y conectar con lo que ya saben los estudiantes.
- Fomentar un ambiente de curiosidad y respeto por los conocimientos de cada niño.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para el Plan de Clase

Para apoyar el objetivo de elaborar una maqueta del Centro Arqueológico de Copán mediante la metodología de Aprendizaje Basado en Investigación (ABI), se proponen ejemplos prácticos y casos de estudio que sean accesibles, motivadores y pertinentes para estudiantes de primaria (6-11 años). Estos ejemplos guían a los estudiantes a descubrir, explorar y aplicar conocimientos mientras desarrollan la maqueta.

Ejemplo Práctico 1: Explorando las Pirámides y Estelas de Copán

- **Actividad:** Presentar imágenes y videos cortos del Centro Arqueológico de Copán, enfocándose en las pirámides y las estelas (piedras talladas con figuras y símbolos).
- **Investigación guiada:** Los estudiantes formulan preguntas como: ¿Para qué servían las pirámides? ¿Qué historias cuentan las estelas? ¿Cómo se ven las esculturas?
- **Resultado esperado:** Los estudiantes anotan características importantes de las estructuras para representar en la maqueta (por ejemplo, formas, tamaños y detalles).

Ejemplo Práctico 2: Materiales y Técnicas Usadas en la Construcción

- **Actividad:** Investigar qué materiales usaban los antiguos mayas para construir en Copán (piedras, barro, madera).
- **Experimento sencillo:** Probar con diferentes materiales escolares (cartón, plastilina, papel maché) para ver cuál se adapta mejor para hacer las partes de la maqueta.
- **Reflexión:** Discutir cómo los materiales elegidos por los mayas ayudaron a que sus construcciones duraran tanto tiempo y cómo eso influye en la maqueta.

Ejemplo Práctico 3: La Vida en Copán - Personas y Tradiciones

- **Investigación:** Explorar quiénes vivían en Copán, qué actividades realizaban y qué tradiciones tenían (por ejemplo, ceremonias, escritura maya).
- **Actividad creativa:** Dibujar o modelar figuras pequeñas que representen a las personas y actividades para colocar en la maqueta, mostrando la vida cotidiana.
- **Discusión:** Analizar por qué era importante el centro arqueológico para la gente que vivía allí.

Ejemplo Práctico 4: Ubicación y Entorno del Centro Arqueológico

- **Investigación en mapas:** Localizar Copán en un mapa y observar su entorno natural (bosques, ríos, montañas).
- **Actividad:** Representar en la maqueta algunos elementos del entorno natural para contextualizar el sitio arqueológico.
- **Pregunta guía:** ¿Cómo crees que el lugar donde está Copán ayudó a las personas a vivir y construir allí?

Aplicación en las 4 Sesiones

Sesión	Ejemplo Práctico / Actividad	Objetivo Relacionado
1	Explorar imágenes y formular preguntas sobre las pirámides y estelas de Copán	Comprender características del sitio arqueológico para diseñar la maqueta
2	Investigar materiales y experimentar con materiales para maqueta	Seleccionar materiales adecuados para construir la maqueta
3	Investigar la vida cotidiana y representar personas/actividades en la maqueta	Integrar elementos culturales y sociales en la maqueta
4	Ubicar Copán en el mapa y representar el entorno natural en la maqueta	Contextualizar geográficamente el sitio arqueológico

Estos ejemplos prácticos y casos de estudio motivan la curiosidad, promueven la investigación guiada y ayudan a los estudiantes a construir una maqueta rica en detalles que refleje el conocimiento adquirido sobre el Centro Arqueológico de Copán, cumpliendo con los objetivos del plan y respetando el nivel académico.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Conexión con Objetivo

Tarea 1: Investigación Guiada sobre el Centro Arqueológico de Copán	• En equipos pequeños, lean y observen imágenes y textos sobre Copán proporcionados por el docente. • Busquen respuestas a preguntas sencillas como: ¿Qué es Copán? ¿Qué construcciones importantes tiene? ¿Quiénes vivieron allí? • Anoten en una hoja las ideas principales usando palabras clave o dibujos.	1 hora (Sesión 1)	Lista con ideas principales y dibujos sobre Copán como apoyo para construir la maqueta.	Comprender las características y elementos importantes del Centro Arqueológico de Copán para construir la maqueta.
Tarea 2: Planificación de la Maqueta	• En equipo, con ayuda del docente, dibujen un plano simple que muestre dónde ubicarán las construcciones principales de Copán (pirámides, estelas, plazas). • Decidan qué materiales usarán para cada parte de la maqueta (cartón, plastilina, papel, etc.). • Hagan una lista corta de materiales que necesitan para la próxima sesión.	1 hora (Sesión 2)	Plano simple de la maqueta y lista de materiales para construirla.	Planificar la distribución de los elementos para la maqueta, relacionando la información investigada con la construcción física.
Tarea 3: Construcción de la Maqueta	• Usando el plano y lista, comiencen a construir las partes principales de la maqueta en equipo. • Trabajen colaborativamente para moldear, pegar o armar cada sección. • El docente acompañará para apoyar y resolver dudas.	1 hora (Sesión 3)	Maqueta en proceso con las construcciones principales identificables.	Materializar la investigación y planificación en una maqueta física del Centro Arqueológico de Copán.

Tarea 4: Presentación y Reflexión sobre la Maqueta	• Terminen los detalles finales de la maqueta (decoración y etiquetas simples). • Preparar una explicación corta en equipo sobre las partes de la maqueta y lo que aprendieron. • Presentar la maqueta al grupo y responder preguntas sencillas del docente y compañeros. • Reflexionar juntos sobre qué fue lo más interesante y qué les gustaría aprender después.	1 hora (Sesión 4)	Maqueta terminada, presentación oral sencilla y reflexión grupal.	Comunicar el conocimiento adquirido y consolidar el aprendizaje mediante la reflexión y la explicación del trabajo realizado.
---	---	----------------------	---	---

Cierre - Rubrica

Rúbrica para Evaluar la Maqueta del Centro Arqueológico de Copán

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Satisfactorio (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
Representación de elementos del Centro Arqueológico	Incluye los principales elementos del Centro Arqueológico de Copán (templos, estelas, plaza), claramente identificables y bien ubicados.	Incluye la mayoría de los elementos importantes, con buena ubicación y representación.	Incluye algunos elementos, pero faltan o están poco claros algunos espacios importantes.	Faltan varios elementos importantes o la maqueta no representa bien el centro arqueológico.
Creatividad y detalle en la elaboración	La maqueta muestra creatividad, uso de colores y detalles que enriquecen el trabajo, demostrando esfuerzo y cuidado.	La maqueta presenta algunos detalles y colores, con esfuerzo visible en su elaboración.	La maqueta tiene pocos detalles y poco uso de colores, mostrando esfuerzo limitado.	La maqueta carece de detalles y colores, con poco esfuerzo evidente en su elaboración.
Trabajo en equipo y colaboración	Participa activamente y colabora con los compañeros, respetando ideas y aportando al grupo.	Participa y colabora en la mayoría de las actividades en equipo.	Participa poco y colabora de manera limitada con el grupo.	No participa ni colabora adecuadamente con el equipo.

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Satisfactorio (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
Comprensión del tema (explicación de la maqueta)	Explica claramente los elementos de la maqueta y cómo representan el Centro Arqueológico de Copán, demostrando buena comprensión.	Explica la mayoría de los elementos y su relación con Copán, con comprensión adecuada.	Explica algunos elementos, pero con comprensión limitada del tema.	No puede explicar los elementos ni la relación con el Centro Arqueológico.
Uso adecuado del tiempo y orden en la presentación	Utiliza el tiempo de las sesiones de manera eficiente y presenta la maqueta ordenadamente.	Utiliza bien la mayoría del tiempo y presenta su maqueta de forma clara.	Utiliza el tiempo de manera irregular y la presentación es poco organizada.	No aprovecha el tiempo y presenta la maqueta de forma desordenada.