

# Ciencia ficción y moda del futuro: maratón creativa de lectura, escritura y diseño

*Bellas artes | Artes escénicas | Aprendizaje Basado en Retos*

## Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes de educación técnica y tecnológica en la asignatura de Artes Escénicas, enfocado en el tema “Ciencia ficción: la moda del futuro”. A través de una maratón de lectura, escritura y diseño, los estudiantes explorarán textos de ciencia ficción que imaginan vestimentas futuristas y sus posibles funciones. El propósito es que los estudiantes desarrollen su capacidad crítica y creativa integrando habilidades de lectura comprensiva, escritura expresiva y diseño visual, vinculando la narrativa con el diseño escénico.

Este enfoque es relevante porque permite a los estudiantes conectar la literatura y el arte con las tendencias tecnológicas y sociales, estimulando su imaginación para proponer innovaciones en el vestuario escénico. Además, desarrolla competencias clave como el análisis, la síntesis y la producción creativa, que son esenciales para su formación técnica y artística, y para su futuro profesional en ámbitos creativos.

El plan se apoya en la metodología de Aprendizaje Basado en Retos, donde los estudiantes trabajan activamente para resolver el desafío de conceptualizar una propuesta de moda futurista inspirada en la ciencia ficción, integrando lectura, escritura y diseño en un proceso colaborativo.

## Objetivos de Aprendizaje

- Analizar textos de ciencia ficción que describen la moda futura para identificar elementos clave.
- Crear textos escritos que expresen ideas originales sobre las características y funcionalidad de la moda del futuro.
- Diseñar propuestas visuales de vestuario basado en conceptos de ciencia ficción y las ideas desarrolladas en la escritura.
- Integrar lectura, escritura y diseño en un proyecto creativo que refleje comprensión y originalidad.
- Colaborar en equipo para presentar una maratón de lectura y diseño que comunique la visión colectiva del futuro en la moda escénica.

## Recursos Necesarios

- Copias impresas de fragmentos seleccionados de textos de ciencia ficción relacionados con moda y futuro (uno por estudiante).
- Hojas blancas tamaño carta y papel kraft para bocetos (mínimo 2 hojas por estudiante).
- Materiales para dibujo: lápices, marcadores, crayones, reglas, tijeras y pegamento.
- Computadoras o tabletas con software básico de diseño gráfico (opcional para diseño digital).

- Pizarras o rotafolios para organizar ideas y realizar lluvia de ideas.
- Proyector o pantalla para mostrar ejemplos visuales y lecturas digitales.
- Cuadernos o libretas para anotaciones y escritura creativa.

## Requisitos Previos

- Habilidades básicas de lectura comprensiva y escritura en español.
- Conocimientos elementales de diseño gráfico o dibujo técnico.
- Experiencia previa en trabajo colaborativo y presentación oral.
- Familiaridad con conceptos básicos de ciencia ficción y tendencias en moda o diseño (puede ser a través de experiencias previas o introducción breve).

## Actividades

### Sesión 1: Introducción y exploración de la ciencia ficción en la moda

#### Fase de Inicio

**Tiempo estimado:** 10 minutos

**Propósito de la sesión:** Presentar el tema de ciencia ficción y moda del futuro, motivar a los estudiantes y activar conocimientos previos para preparar la maratón de lectura.

#### Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta detonadora: “¿Qué prendas o accesorios han visto en películas o series de ciencia ficción que les parecieron interesantes o futuristas? ¿Por qué?”
- **Estudiantes:** Responden con ejemplos breves y comparten ideas en plenaria.

**Motivación y enganche:** El docente muestra imágenes icónicas de moda futurista de películas (ejemplos: “Blade Runner”, “Black Panther”, “Los Supersónicos”) y comenta un dato curioso: “¿Sabían que algunos diseñadores ya están creando ropa que cambia de color o que tiene funciones tecnológicas?”

**Contextualización:** El docente conecta el tema con su vida al explicar que la moda escénica puede anticipar tendencias y que ellos pueden ser creadores de estas ideas para teatro, cine o espectáculos.

#### Fase de Desarrollo

**Tiempo estimado:** 45 minutos

**Presentación del contenido:** Introducción al reto: “Vamos a leer fragmentos de textos de ciencia ficción donde se describen prendas del futuro, luego escribiremos nuestras propias ideas y finalmente las transformaremos en diseños.”

#### • Actividad 1: Lectura guiada y análisis

**Objetivo específico:** Analizar textos de ciencia ficción para identificar características de la moda futura.

**Instrucciones:**

- El docente distribuye fragmentos impresos y lee un ejemplo en voz alta.
- Estudiantes leen en silencio y subrayan palabras o frases que describan prendas, materiales o funciones.
- En grupos de 3-4, discuten qué elementos les parecieron más innovadores o interesantes.

**Organización:** Grupos pequeños

**Producto:** Lista breve de características destacadas.

**Tiempo:** 20 minutos

**Rol docente:** Circular entre grupos, hacer preguntas como “¿Qué funciones tiene esta prenda? ¿Cómo imaginas que se ve o se siente?”

## • Actividad 2: Escritura creativa individual

**Objetivo específico:** Crear un texto que describa una prenda futurista inspirada en la lectura.

**Instrucciones:**

- El docente invita a cada estudiante a imaginar una prenda o accesorio y escribir una descripción detallada (función, materiales, apariencia).
- Utilizan cuadernos o hojas para la escritura.

**Organización:** Individual

**Producto:** Texto descriptivo corto (mínimo 5 oraciones).

**Tiempo:** 25 minutos

**Rol docente:** Apoya con preguntas guía (“¿Tu prenda usa tecnología? ¿Para qué sirve? ¿Qué la hace especial?”), revisa avances y da retroalimentación personalizada.

## Fase de Cierre

**Tiempo estimado:** 5 minutos

- **Síntesis:** Cada estudiante comparte en voz alta una frase o idea de su texto.
- **Reflexión metacognitiva:** “¿Qué fue lo más interesante que aprendiste hoy sobre la moda futurista? ¿Cómo te ayudó la lectura a imaginar tu prenda?”
- **Retroalimentación:** El docente destaca ideas creativas y esfuerzo en la participación.
- **Transferencia:** Se anuncia que en la siguiente sesión comenzarán a transformar sus textos en diseños visuales.
- **Tarea:** Observar en sus casas o en internet prendas con tecnología o diseños innovadores para compartir ejemplos el próximo día.

## Sesión 2: Diseño conceptual de la moda del futuro

### Fase de Inicio

**Tiempo estimado:** 10 minutos

**Propósito de la sesión:** Revisar la tarea y conectar la escritura previa con el diseño visual.

**Activación de conocimientos previos:** En plenaria, los estudiantes muestran ejemplos encontrados de prendas tecnológicas o futuristas y comentan brevemente.

**Motivación y enganche:** El docente presenta un video corto (3-4 min) con desfiles o prototipos de moda futurista real para inspirar el diseño.

**Contextualización:** Se refuerza que el diseño es una forma de comunicar ideas y que hoy comenzarán a plasmar sus escritos en bocetos.

## **Fase de Desarrollo**

**Tiempo estimado:** 45 minutos

### • **Actividad 1: Lluvia de ideas y bocetaje inicial**

**Objetivo específico:** Traducir ideas escritas en imágenes y conceptos visuales.

**Instrucciones:**

- En grupos de 3-4, comparten brevemente sus textos y generan una lista común de elementos para incluir en sus diseños.
- Cada estudiante comienza a bocetar su prenda en hojas blancas, usando materiales de dibujo.
- El docente guía para que consideren formas, texturas, colores y funcionalidades.

**Organización:** Grupos pequeños e individual

**Producto:** Bocetos individuales en papel.

**Tiempo:** 25 minutos

**Rol docente:** Facilita la lluvia de ideas, sugiere técnicas de dibujo y fomenta la exploración creativa.

### • **Actividad 2: Escritura complementaria del diseño**

**Objetivo específico:** Describir por escrito los aspectos visuales y funcionales que no quedan claros en el boceto.

**Instrucciones:**

- En sus cuadernos, cada estudiante escribe 3-4 frases explicando detalles del diseño que no se ven en el dibujo.
- Se enfatiza el uso de lenguaje claro y descriptivo.

**Organización:** Individual

**Producto:** Texto explicativo complementario.

**Tiempo:** 20 minutos

**Rol docente:** Revisa textos, sugiere mejoras y conecta la escritura con la imagen.

## **Fase de Cierre**

**Tiempo estimado:** 5 minutos

- **Síntesis:** Breve presentación voluntaria de bocetos y textos explicativos.
- **Reflexión metacognitiva:** “¿Cómo te ayudó escribir para que tu diseño sea más claro? ¿Qué aprendiste sobre integrar ideas visuales y escritas?”
- **Retroalimentación:** Comentarios positivos y recomendaciones para la siguiente sesión.
- **Transferencia:** Se anticipa que en las próximas sesiones se trabajará en la preparación para la maratón de lectura y diseño.

## Sesión 3: Preparación para la maratón de lectura y diseño

### Fase de Inicio

**Tiempo estimado:** 10 minutos

**Propósito de la sesión:** Organizar el grupo para la maratón, repasar conceptos y fortalecer habilidades de lectura en voz alta y expresión.

**Activación de conocimientos previos:** Pregunta: “¿Qué técnicas usarían para leer en voz alta un texto creativo para captar la atención? ¿Cómo mostrarían sus diseños?”

**Motivación y enganche:** Presentación de un fragmento leído por un actor (audio o video) para ejemplificar entonación y dramatización.

**Contextualización:** Se conecta la maratón con la importancia de comunicar ideas artísticas con claridad y creatividad.

### Fase de Desarrollo

**Tiempo estimado:** 45 minutos

#### • Actividad 1: Práctica de lectura en voz alta

**Objetivo específico:** Desarrollar habilidades expresivas para la lectura de sus textos.

**Instrucciones:**

- Los estudiantes practican leer sus textos en parejas, intercambiando retroalimentación sobre entonación y claridad.
- El docente da pautas específicas para mejorar la expresión oral.

**Organización:** Parejas

**Producto:** Lectura oral practicada.

**Tiempo:** 25 minutos

**Rol docente:** Observa, corrige y motiva la mejora continua.

#### • Actividad 2: Ensayo de presentación del diseño

**Objetivo específico:** Preparar una explicación clara y creativa de los diseños para la maratón.

**Instrucciones:**

- En grupos pequeños, cada estudiante presenta su boceto y texto explicativo.
- Reciben comentarios para hacer la presentación más atractiva.

**Organización:** Grupos pequeños

**Producto:** Presentación oral del diseño.

**Tiempo:** 20 minutos

**Rol docente:** Facilita la retroalimentación y fomenta la confianza para la presentación.

### Fase de Cierre

**Tiempo estimado:** 5 minutos

- **Síntesis:** Resumen grupal de técnicas para lectura y presentación.
- **Reflexión metacognitiva:** “¿Qué aspectos mejorarás antes de la maratón? ¿Qué te motivó a compartir tus ideas?”
- **Retroalimentación:** Reconocimiento de avances y apoyo para superar nervios.
- **Transferencia:** Se prepara a los estudiantes para la maratón próxima sesión.

## Sesión 4: Maratón de lectura y presentación de diseños (Parte 1)

### Fase de Inicio

**Tiempo estimado:** 5 minutos

**Propósito de la sesión:** Iniciar la maratón creativa, establecer ambiente de respeto y motivación.

**Activación de conocimientos previos:** Breve recordatorio de normas para escuchar activamente y dar retroalimentación respetuosa.

**Motivación y enganche:** El docente abre la sesión con una frase inspiradora sobre creatividad y futuro.

**Contextualización:** Se enfatiza la importancia de compartir y aprender de los compañeros.

### Fase de Desarrollo

**Tiempo estimado:** 50 minutos

#### • **Actividad: Maratón de lectura y presentación de diseños (Parte 1)**

**Objetivo específico:** Exponer oralmente textos escritos y diseños visuales de moda futurista.

##### **Instrucciones:**

- La mitad del grupo realiza sus presentaciones (lectura en voz alta + explicación del diseño).
- Los demás escuchan, toman notas y preparan preguntas o comentarios.

**Organización:** Plenaria

**Producto:** Presentaciones orales y comentarios constructivos.

**Tiempo:** 50 minutos (aprox. 5 minutos por estudiante)

**Rol docente:** Modera, registra aspectos destacados y fomenta la participación respetuosa.

### Fase de Cierre

**Tiempo estimado:** 5 minutos

- **Síntesis:** Breve resumen de los puntos fuertes escuchados.
- **Reflexión metacognitiva:** “¿Cómo te sentiste compartiendo tu trabajo? ¿Qué aprendiste de los demás?”
- **Retroalimentación:** Comentarios positivos y recomendaciones para la siguiente sesión.
- **Transferencia:** Se anticipa la segunda parte de la maratón en la próxima sesión.

## Sesión 5: Maratón de lectura y presentación de diseños (Parte 2)

### Fase de Inicio

**Tiempo estimado:** 5 minutos

**Propósito de la sesión:** Continuar y finalizar la maratón de presentaciones.

**Activación de conocimientos previos:** Revisión rápida de las normas y ánimo para cerrar con energía.

**Motivación y enganche:** El docente recuerda la importancia de la creatividad y la colaboración.

**Contextualización:** Se conecta el cierre con la preparación para la reflexión final.

## Fase de Desarrollo

**Tiempo estimado:** 50 minutos

- **Actividad: Maratón de lectura y presentación de diseños (Parte 2)**

**Objetivo específico:** Completar las presentaciones y fomentar la retroalimentación colectiva.

**Instrucciones:**

- El resto del grupo presenta sus textos y diseños.
- Se promueve preguntas y comentarios que enriquezcan las propuestas.

**Organización:** Plenaria

**Producto:** Presentaciones y discusiones.

**Tiempo:** 50 minutos

**Rol docente:** Motiva la participación, modera el diálogo y consolida aprendizajes.

## Fase de Cierre

**Tiempo estimado:** 5 minutos

- **Síntesis:** Recapitulación de aprendizajes y emociones vividas durante la maratón.
- **Reflexión metacognitiva:** “¿Qué impacto tuvo esta actividad en tu forma de ver la moda y la ciencia ficción?  
¿Qué habilidades crees que mejoraste?”
- **Retroalimentación:** Valoración colectiva y reconocimiento individual.
- **Transferencia:** Se informa que en la última sesión realizarán una síntesis creativa final.

## Sesión 6: Síntesis creativa y cierre del proyecto

### Fase de Inicio

**Tiempo estimado:** 10 minutos

**Propósito de la sesión:** Preparar a los estudiantes para realizar una síntesis creativa integrando lectura, escritura y diseño.

**Activación de conocimientos previos:** Pregunta: “¿Qué aspectos de la maratón y de tus diseños te gustaría destacar o desarrollar más?”

**Motivación y enganche:** El docente presenta ejemplos de proyectos artísticos que combinan texto y diseño para inspirar a los estudiantes.

**Contextualización:** Se conecta la síntesis con la idea de crear un producto final que represente la visión colectiva del grupo.

## **Fase de Desarrollo**

**Tiempo estimado:** 45 minutos

- **Actividad 1: Creación colectiva de un cartel o mural**

**Objetivo específico:** Integrar ideas y diseños en un producto visual y textual colaborativo.

**Instrucciones:**

- En grupos, seleccionan fragmentos de textos y bocetos para elaborar un cartel o mural con mensajes y dibujos que representen la moda futurista.
- Distribuyen tareas para diseño, escritura y montaje.

**Organización:** Grupos pequeños

**Producto:** Cartel/mural finalizado.

**Tiempo:** 30 minutos

**Rol docente:** Orienta la organización, fomenta la colaboración y la calidad creativa.

- **Actividad 2: Presentación y reflexión final**

**Objetivo específico:** Comunicar el producto final y reflexionar sobre el proceso.

**Instrucciones:**

- Cada grupo presenta su cartel y explica la selección de ideas y diseños.
- Se realiza una reflexión grupal guiada con preguntas específicas.

**Organización:** Plenaria

**Producto:** Presentación oral y diálogo reflexivo.

**Tiempo:** 15 minutos

**Rol docente:** Facilita la reflexión, destaca aprendizajes y cierra el proyecto.

## **Fase de Cierre**

**Tiempo estimado:** 5 minutos

- **Síntesis:** Cada estudiante escribe en una ficha tres aprendizajes clave del proyecto.

- **Reflexión metacognitiva:**

- “¿Cómo integraste lectura, escritura y diseño en tu trabajo?”
- “¿Qué te gustaría aplicar en futuros proyectos artísticos?”
- “¿Qué reto personal superaste durante estas sesiones?”

- **Retroalimentación:** El docente entrega comentarios finales positivos y recomendaciones para seguir desarrollando creatividad.

- **Transferencia:** Se invita a los estudiantes a pensar cómo podrían aplicar estas habilidades en proyectos reales de artes escénicas o diseño.

## Evaluación

### Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Sesión 1, durante la activación de conocimientos previos para identificar conocimientos y experiencias con ciencia ficción y moda.
- **Formativa:** Durante todas las sesiones, especialmente en actividades de lectura, escritura y diseño, con observación directa y retroalimentación continua.
- **Sumativa:** Sesión 6, evaluación del producto final (cartel/mural) y la presentación, integrando los aprendizajes y competencias desarrolladas.

### Criterios de evaluación:

- Capacidad para identificar y analizar elementos de moda futurista en textos de ciencia ficción (Objetivo 1).
- Creatividad y claridad en la escritura descriptiva de prendas futuristas (Objetivo 2).
- Calidad y originalidad en el diseño visual que refleje los conceptos escritos (Objetivo 3).
- Integración coherente de lectura, escritura y diseño en el proyecto final (Objetivo 4).
- Participación activa y colaboración efectiva en las actividades grupales y presentaciones (Objetivo 5).

### Instrumentos sugeridos:

- Rúbrica para evaluar textos escritos (claridad, creatividad, coherencia).
- Lista de cotejo para evaluar bocetos y diseños (originalidad, integración de ideas).
- Observación directa durante presentaciones orales y trabajo en grupo.
- Portafolio con evidencias de textos, bocetos y productos finales.
- Autoevaluación y coevaluación mediante cuestionarios breves al final de la maratón.

### Evidencias de aprendizaje:

- Textos descriptivos individuales sobre moda futurista.
- Bocetos y diseños visuales individuales.
- Presentaciones orales en la maratón de lectura y diseño.
- Cartel o mural colectivo que integra lectura, escritura y diseño.
- Participación activa documentada en observaciones y registros de docente.

## Enriquecimientos

### Recomendaciones - Competencias

#### 1. Competencias Cognitivas

Para estudiantes de educación técnica/tecnológica, las siguientes competencias cognitivas pueden potenciarse de forma natural con el tema y actividades propuestas:

- **Creatividad:** La escritura de ideas propias y el diseño de prendas futuristas estimulan la generación de soluciones originales y la imaginación aplicada.
- **Pensamiento Crítico:** El análisis de textos para identificar características innovadoras de la moda del futuro exige evaluar información y hacer inferencias sobre su impacto y factibilidad.
- **Resolución de Problemas:** Al diseñar prendas con funciones tecnológicas futuras, los estudiantes enfrentan problemas de funcionalidad y estética que deben resolver.

#### **Modificaciones específicas a actividades existentes:**

- En la *Actividad 1 de lectura guiada y análisis*, incorporar preguntas orientadas a evaluar la viabilidad técnica o social de las prendas descritas, por ejemplo: “¿Qué materiales reales podrían usarse para esta prenda? ¿Qué beneficios o riesgos tendría su uso?”
- En la fase de escritura, incluir una breve actividad de “prototipado mental” donde los estudiantes describan no solo la prenda sino cómo funcionaría en un contexto real, fomentando la solución creativa de problemas técnicos o sociales.
- Agregar un breve debate para que los grupos defiendan su diseño ante la clase, justificando las características innovadoras y funcionales.

#### **Técnicas de facilitación para el docente:**

- Uso de preguntas abiertas y socráticas para fomentar la reflexión profunda y el pensamiento crítico.
- Mapas conceptuales grupales para organizar ideas sobre tecnologías y materiales futuristas.
- Dinámicas de lluvia de ideas con temporizador para estimular la creatividad bajo presión.

## **2. Competencias Interpersonales**

Para fortalecer las habilidades de colaboración y comunicación, se recomienda implementar las siguientes estrategias:

- **Trabajo colaborativo estructurado:** Definir roles dentro de los grupos pequeños (moderador, anotador, presentador, crítico) para fomentar la participación equitativa y la responsabilidad compartida.
- **Feedback entre pares:** Al finalizar los diseños, organizar una sesión de retroalimentación donde cada grupo reciba comentarios constructivos de otros, usando rúbricas sencillas enfocadas en creatividad, funcionalidad y presentación.
- **Dinámicas de consenso:** Para la selección de las características más innovadoras, usar técnicas de votación o acuerdos grupales que promuevan la negociación y el respeto por opiniones diversas.

#### **Puntos de reflexión adaptados al nivel de madurez:**

- “¿Cómo influye la colaboración en la calidad de nuestro diseño?”
- “¿Qué aprendimos al escuchar ideas diferentes a las nuestras?”
- “¿Cómo podemos comunicar mejor nuestras ideas para que otros las entiendan y valoren?”

## **3. Actitudes y Valores**

Para integrar actitudes y valores esenciales en el transcurso de las 6 sesiones, se sugiere:

- **Sesión 1 (Inicio):** Promover la *curiosidad* mediante la pregunta detonadora y la exploración de imágenes, invitando a los estudiantes a imaginar posibilidades más allá del presente.
- **Sesión 3 o 4 (Diseño y escritura):** Fomentar la *mentalidad de crecimiento* reforzando que los errores o dificultades en la creación son oportunidades para aprender y mejorar.
- **Sesión final (Presentación y reflexión):** Trabajar la *responsabilidad* y *adaptabilidad* al reflexionar sobre cómo sus diseños pueden impactar en la sociedad y qué ajustes serían necesarios para su implementación realista.

**Preguntas de reflexión o actividades breves:**

- “¿Qué aprendí hoy que me hace querer seguir explorando este tema?” (Curiosidad)
- “¿Cómo enfrenté las dificultades al crear mi diseño? ¿Qué hice para superarlas?” (Resiliencia y mentalidad de crecimiento)
- “¿De qué manera mi diseño puede contribuir a un futuro más sostenible o inclusivo?” (Ciudadanía global y responsabilidad)