

Descubre y Crea: La Magia de las Manualidades en tu Vida

Tecnología e Informática | Tecnología | Diseño Universal para el Aprendizaje

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de secundaria comprendan la importancia de las manualidades en su vida diaria y desarrollen habilidades prácticas para crear objetos útiles y artísticos. A través de actividades dinámicas y colaborativas, los alumnos explorarán cómo las manualidades fomentan la creatividad, la concentración y la expresión personal, además de su valor cultural y funcional.

Las manualidades no solo son una forma de entretenerse, sino que también ayudan a resolver problemas cotidianos y a cuidar el medio ambiente mediante la reutilización de materiales. Este conocimiento es relevante para los jóvenes porque les permite valorar sus propias capacidades y descubrir cómo pueden aportar a su entorno con sus manos y creatividad.

El enfoque está centrado en la participación activa de los estudiantes, facilitando múltiples formas de representar, expresar y motivar el aprendizaje para atender la diversidad del aula, alineado con la metodología del Diseño Universal para el Aprendizaje.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar la importancia y aplicaciones de las manualidades en la vida diaria.
- Analizar diferentes técnicas y materiales usados en manualidades.
- Crear un proyecto manual que refleje creatividad y funcionalidad.
- Evaluar el proceso y producto final de su trabajo manual.
- Argumentar cómo las manualidades pueden contribuir al cuidado del medio ambiente y a la cultura local.

Recursos Necesarios

- Materiales físicos: papel reciclado (hojas 20 por grupo), tijeras (1 por estudiante), pegamento en barra (1 por grupo), cinta adhesiva, colores, marcadores, telas pequeñas, botones, restos de hilo o lana, revistas viejas para recortes.
- Herramientas digitales: proyector o computadora para videos y presentación.
- Material impreso: fichas con ejemplos de manualidades y técnicas básicas (1 por estudiante).
- Recursos audiovisuales: video corto (5 minutos) sobre la historia y usos de las manualidades.

Requisitos Previos

- Conocimientos básicos sobre el uso seguro de tijeras y pegamento.
- Habilidades previas de recortar y pegar.
- Experiencias previas en trabajos manuales simples en primaria.
- Capacidad para trabajar en equipo y comunicarse con compañeros.

Actividades

Sesión 1: Introducción y Exploración de las Manualidades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Conocer qué son las manualidades, su importancia y cómo se relacionan con la vida diaria de los estudiantes.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta inicial: “¿Alguna vez han hecho algo con sus manos que les haya servido para decorar o arreglar algo en casa? ¿Qué fue y cómo lo hicieron?”
- **Estudiantes:** Responden con ejemplos breves, comparten experiencias personales (oralmente o en voz alta).

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un dato curioso: “¿Sabían que las manualidades han existido desde antes de que existieran las computadoras? ¡Incluso se usaban para crear herramientas y ropa!”
- **Estudiantes:** Escuchan y expresan sus opiniones o sorpresas.

Contextualización:

- **Docente:** Explica cómo las manualidades pueden ayudar a crear objetos útiles para la vida diaria y a expresar ideas propias.
- **Estudiantes:** Relacionan el tema con su vida cotidiana y plantean preguntas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se introduce el concepto de manualidades, sus tipos (decorativas, funcionales, reciclaje), y algunas técnicas básicas (recortar, pegar, doblar).

Actividades de aprendizaje activo:

- **Nombre:** Explorando técnicas manuales
- **Objetivo:** Identificar y aplicar técnicas básicas de manualidades.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 3-4, reparte materiales y fichas con técnicas.
 - **Estudiantes:** Prueban recortar, pegar y combinar materiales para crear piezas simples (ejemplo: un marcador de libros con papel y botones).
- **Organización:** Grupos de 3-4
- **Producto:** Marcador de libros decorado
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol del docente:** Observa, apoya con preguntas como “¿Qué materiales usaron y por qué?”, “¿Cómo podrían mejorar su diseño?”
- **Nombre:** Video y debate “¿Por qué son importantes las manualidades?”
- **Objetivo:** Analizar la relevancia cultural y práctica de las manualidades.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Muestra el video corto y luego guía una discusión con preguntas: “¿Qué aprendieron?”, “¿Cómo usan ustedes las manualidades en casa o en la escuela?”
 - **Estudiantes:** Participan activamente en el debate.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Aportaciones orales y anotaciones en pizarra
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Facilita la discusión, anota ideas clave para reforzar aprendizajes.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Proponen un diseño extra para otro objeto pequeño (por ejemplo, un separador de cuadernos con doblado de papel).
- Para estudiantes que necesitan apoyo: Trabajan con el docente en grupos más pequeños, usando ejemplos visuales y guía paso a paso.

Transición:

El docente sintetiza las técnicas exploradas y anticipa que en la siguiente sesión los estudiantes crearán un proyecto propio usando lo aprendido.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Pide a cada grupo compartir en una frase qué aprendieron sobre manualidades y para qué sirven.
- **Estudiantes:** Expresan sus conclusiones.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué técnica manual te pareció más interesante y por qué?
- ¿Cómo crees que las manualidades pueden ayudarte en tu día a día?

Retroalimentación:

El docente ofrece comentarios positivos y señala aspectos a mejorar para la próxima sesión, destacando la creatividad y el trabajo en equipo.

Transferencia:

Se invita a los estudiantes a observar en casa objetos hechos a mano para comentar en la próxima clase.

Sesión 2: Diseño y Planificación de un Proyecto Manual

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar lo aprendido y preparar a los estudiantes para diseñar su propio proyecto manual.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Qué objetos hechos a mano vieron en casa o recuerdan de la clase pasada? ¿Cuál les gustaría hacer?”
- **Estudiantes:** Comparten ejemplos y expresan ideas para su proyecto.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra imágenes de manualidades creativas y funcionales hechas por jóvenes.
- **Estudiantes:** Observan y comentan qué les gustaría crear.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que diseñarán un objeto manual que tenga utilidad, belleza o ambos.
- **Estudiantes:** Se preparan para planificar su proyecto.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se introduce la planificación de proyectos manuales: bocetos, selección de materiales y pasos a seguir.

Actividades de aprendizaje activo:

- **Nombre:** Bocetaje y selección de materiales
- **Objetivo:** Planificar un proyecto manual propio.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega hojas en blanco para bocetar; guía con preguntas “¿Qué quieres crear?”, “¿Para qué servirá?”, “¿Qué materiales necesitas?”
 - **Estudiantes:** Dibujan su proyecto y anotan materiales y pasos.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Boceto y lista de materiales
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol del docente:** Revisa bocetos, ofrece sugerencias para mejorar funcionalidad o diseño.
- **Nombre:** Presentación y retroalimentación en parejas
- **Objetivo:** Evaluar y enriquecer el proyecto propio con aportes de compañeros.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Indica que compartan su boceto y expliquen su idea a un compañero, pidiendo opiniones y sugerencias.
 - **Estudiantes:** Escuchan y dan retroalimentación constructiva.
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Mejora del plan inicial basada en retroalimentación
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Supervisa las interacciones, guía con preguntas “¿Qué te gusta?”, “¿Qué cambiarías?”

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados pueden incluir variantes o detalles adicionales en su diseño.
- Estudiantes con dificultades reciben apoyo para expresar sus ideas con dibujos más sencillos o verbalmente.

Transición:

Se explica que en la siguiente sesión comenzarán la elaboración práctica del proyecto planificado.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita que cada estudiante diga en una frase qué hará y qué materiales usará.

- **Estudiantes:** Comparten sus planes.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aspecto de tu diseño te entusiasma más crear?
- ¿Qué desafíos anticipas en la elaboración?

Retroalimentación:

El docente destaca la importancia de planear antes de crear y felicita la creatividad mostrada.

Transferencia:

Se pide a los estudiantes pensar en cómo pueden usar manualidades para decorar o arreglar algo en su entorno.

Sesión 3: Elaboración Creativa de Proyectos Manuales

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar el plan diseñado y prepararse para la ejecución práctica del proyecto manual.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Qué materiales trajeron o eligieron? ¿Qué pasos seguirán primero?”
- **Estudiantes:** Explican brevemente su plan y organización.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra ejemplos terminados para inspirar y motivar.
- **Estudiantes:** Observan y comentan qué les gusta de esos ejemplos.

Contextualización:

- **Docente:** Refuerza la idea de que el proceso es tan importante como el producto final.
- **Estudiantes:** Se preparan para iniciar la elaboración.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

En esta sesión se inicia la creación práctica, aplicando técnicas y herramientas aprendidas, fomentando la experimentación y resolución de problemas.

Actividades de aprendizaje activo:

- **Nombre:** Creación del proyecto manual
- **Objetivo:** Aplicar técnicas manuales para elaborar un objeto funcional o decorativo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Supervisa que cada estudiante siga su plan, ofrece apoyo técnico y creativo.
 - **Estudiantes:** Recortan, pegan, doblan y ensamblan materiales para construir su proyecto.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Proyecto manual en proceso
- **Tiempo:** 45 minutos
- **Rol del docente:** Observa, realiza preguntas “¿Qué función tendrá esta parte?”, “¿Cómo podrías mejorar la estabilidad o el colorido?”

Diferenciación:

- Estudiantes con rapidez pueden agregar detalles decorativos o pensar en versiones alternativas.
- Estudiantes que requieran más apoyo trabajan con ayudas visuales y acompañamiento directo del docente o compañeros.

Transición:

Al finalizar, se organiza el espacio para mostrar avances y preparar la sesión final de evaluación y reflexión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Pide que cada estudiante comparta un logro o dificultad encontrada en la elaboración.
- **Estudiantes:** Comentan brevemente sus experiencias.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué técnica te resultó más fácil o difícil?
- ¿Qué aprendiste que no sabías antes?

Retroalimentación:

El docente reconoce el esfuerzo y anima a continuar con el proyecto para perfeccionarlo en la siguiente sesión.

Transferencia:

Se solicita pensar en cómo podrían compartir lo aprendido con su familia o amigos.

Sesión 4: Presentación, Evaluación y Reflexión sobre las Manualidades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar la presentación de los proyectos terminados y reflexionar sobre el aprendizaje.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Qué partes de su proyecto están listas y cuáles quieren mejorar?”
- **Estudiantes:** Revisan y preparan presentaciones breves.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Explica la importancia de compartir y valorar el trabajo propio y el de los demás.
- **Estudiantes:** Se motivan para mostrar sus creaciones.

Contextualización:

- **Docente:** Recuerda que las manualidades pueden influir en la cultura, la vida diaria y el cuidado del planeta.
- **Estudiantes:** Se preparan para exponer sus ideas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido:

Se realiza la exposición de los proyectos terminados y una autoevaluación guiada.

Actividades de aprendizaje activo:

- **Nombre:** Presentación de proyectos y coevaluación
- **Objetivo:** Comunicar el proceso y resultado del proyecto y valorar el trabajo propio y de compañeros.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Organiza turnos para que cada estudiante presente su proyecto en 2 minutos, respondiendo a preguntas “¿Qué hiciste?”, “¿Qué aprendiste?”, “¿Para qué sirve?”
 - **Estudiantes:** Presentan y escuchan respetuosamente.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Presentación oral y visual, formulario de coevaluación simple
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol del docente:** Facilita, hace preguntas, modera el tiempo y recoge formularios de coevaluación.

- **Nombre:** Autoevaluación y reflexión final
- **Objetivo:** Reflexionar sobre el aprendizaje y evaluar el producto final.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega cuestionario breve con preguntas: “¿Qué técnicas usé?”, “¿Qué fue fácil y difícil?”, “¿Cómo puedo usar lo aprendido en casa?”
 - **Estudiantes:** Responden de manera escrita.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Cuestionario de autoevaluación
- **Tiempo:** 10 minutos
- **Rol del docente:** Revisa respuestas para retroalimentar posteriormente.

Diferenciación:

- Estudiantes con facilidad pueden ampliar su presentación con ejemplos o demostraciones.
- Estudiantes con dificultades pueden apoyarse en apuntes o en un compañero para la presentación.

Transición:

Se cierra el ciclo invitando a los estudiantes a continuar practicando manualidades en su tiempo libre.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Elabora un mapa mental colectivo en la pizarra con las ideas principales aprendidas sobre manualidades.
- **Estudiantes:** Participan aportando palabras clave.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo cambió mi opinión sobre las manualidades durante estas sesiones?
- ¿Qué habilidad nueva desarrollé?
- ¿Cómo puedo aplicar lo aprendido en mi vida diaria?

Retroalimentación:

El docente ofrece comentarios individuales y grupales, destacando el progreso y la creatividad.

Transferencia:

Se sugiere a los estudiantes compartir sus proyectos con familiares o amigos y pensar en nuevos retos manuales.

Tarea o reto:

Crear en casa un objeto manual sencillo reutilizando materiales y traer evidencia o foto para compartir en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Sesión 1 inicio – preguntas para activar conocimientos previos.
- **Formativa:** Durante el desarrollo de todas las sesiones – observación directa, retroalimentación en actividades, coevaluación y autoevaluación.
- **Sumativa:** Sesión 4 – presentación final de proyectos y cuestionario de autoevaluación.

Criterios de evaluación:

- Identificación clara de la importancia y utilidad de las manualidades (Objetivo 1).
- Aplicación correcta de técnicas manuales básicas en el proyecto (Objetivo 2 y 3).
- Calidad y creatividad del producto final (Objetivo 3).
- Capacidad de reflexión y autoevaluación crítica sobre el proceso y producto (Objetivo 4).
- Argumentación sobre la contribución de las manualidades al medio ambiente y cultura (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar técnicas y participación.
- Rúbrica para evaluar proyectos manuales (creatividad, funcionalidad, uso de materiales).
- Formulario simple de coevaluación para presentaciones.
- Cuestionario de autoevaluación escrita.
- Registro anecdótico del docente sobre participación y actitud.

Evidencias de aprendizaje:

- Productos manuales elaborados (marcadores, objetos decorativos, etc.).
- Bocetos y planes escritos.
- Presentaciones orales y aportes en debates.
- Cuestionarios de autoevaluación completados.
- Participación activa en actividades grupales e individuales.

Enriquecimientos

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial: "Descubre y Crea: La Magia de las Manualidades en tu Vida"

Duración: 5-10 minutos

Objetivo de la evaluación: Identificar los conocimientos previos de los estudiantes sobre manualidades y su percepción acerca de la importancia de estas en la vida diaria, para orientar las actividades de aprendizaje.

Instrucciones para el docente:

- Aplicar la evaluación al inicio de la primera sesión.
- Permitir respuestas orales o escritas para facilitar la participación de todos los estudiantes.
- Observar y registrar respuestas para adaptar la enseñanza según los conocimientos previos.

Preguntas y actividades:

Tipo	Actividad/Pregunta	Propósito
Pregunta abierta	¿Qué entiendes por "manualidades"? Menciona algún ejemplo que conozcas o hayas realizado.	Explorar la definición y familiaridad con el concepto de manualidades.
Pregunta cerrada (selección múltiple)	¿Cuál crees que es la utilidad de hacer manualidades? (Marca todas las que apliquen) a) Desarrollar la creatividad b) Pasar el tiempo sin aprender nada c) Mejorar la concentración y la paciencia d) Ahorrar dinero haciendo objetos útiles	Detectar ideas previas sobre los beneficios y objetivos de las manualidades.
Pregunta de reflexión breve	¿Has usado alguna manualidad para algo en tu vida diaria? Cuenta brevemente cuál y para qué.	Identificar la conexión personal del estudiante con las manualidades en su vida cotidiana.

Adaptaciones según Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA):

- Ofrecer las preguntas en formatos escritos y orales para atender diferentes estilos de aprendizaje.
- Permitir respuestas verbales, escritas o incluso visuales (dibujos) para que cada estudiante pueda expresarse según sus fortalezas.
- Fomentar un ambiente seguro y sin juicios para que los estudiantes compartan sus ideas libremente.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para el Plan "Descubre y Crea: La Magia de las Manualidades en tu Vida"

Para facilitar la comprensión y conexión con los objetivos de aprendizaje, se presentan a continuación ejemplos y casos de estudio diseñados bajo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), asegurando accesibilidad y múltiples formas de participación para estudiantes de secundaria (12-15 años).

Sesión 1: Introducción a las Manualidades y su Importancia

- **Ejemplo Práctico:** *“Mi objeto hecho a mano”*

Los estudiantes traen o describen un objeto hecho a mano que tengan en casa (pulsera, tarjeta, adorno, etc.). Se discute en grupo la utilidad y significado de ese objeto en su vida diaria, promoviendo la conexión personal y emocional.

- **Caso de Estudio:** *Manualidades en la cultura local*

Presentar un video corto con ejemplos de artesanías de la región o país. Discutir cómo estas manualidades reflejan tradiciones y valores culturales, y cómo contribuyen a la identidad personal y comunitaria.

Sesión 2: Técnicas Básicas y Creatividad en Manualidades

- **Ejemplo Práctico:** *Creación de tarjetas personalizadas*

Los estudiantes diseñan una tarjeta para regalar a un familiar o amigo usando recortes, colores y textos. Se les ofrece materiales variados y opciones digitales para quienes prefieran diseñar con tablets o computadoras.

- **Caso de Estudio:** *Proyecto de reciclaje creativo*

Mostrar ejemplos de manualidades realizadas con materiales reciclados (botellas, cartones, telas). Discutir cómo estas prácticas ayudan al medio ambiente y fomentan la responsabilidad social.

Sesión 3: Manualidades y Tecnología

- **Ejemplo Práctico:** *Diseño digital de una manualidad*

Uso de software sencillo (como Canva o Tinkercad) para diseñar una manualidad antes de crearla físicamente. Esto permite a los estudiantes visualizar y planificar sus proyectos, facilitando el aprendizaje multisensorial.

- **Caso de Estudio:** *Impresión 3D y creación de objetos*

Presentar un video o visita virtual a un laboratorio que use impresión 3D para crear objetos personalizados. Debatir cómo la tecnología complementa las manualidades tradicionales y amplía las posibilidades creativas.

Sesión 4: Aplicación y Reflexión sobre las Manualidades en la Vida Diaria

- **Ejemplo Práctico:** *Proyecto final: Crear un objeto útil para el hogar*

Los estudiantes diseñan y elaboran un objeto manual (porta lápices, organizador, adorno funcional) aplicando técnicas aprendidas. Se ofrecen diferentes niveles de complejidad y materiales para asegurar la inclusión.

- **Caso de Estudio:** *Historias de emprendedores jóvenes*

Presentar testimonios o videos de adolescentes que han convertido sus manualidades en pequeños negocios. Se reflexiona sobre la importancia de las manualidades para el desarrollo personal y económico.

Consideraciones DUA para los Ejemplos y Casos

- Proporcionar materiales y recursos en formatos variados (visual, auditivo, kinestésico).
- Permitir opciones para trabajar de forma individual, en parejas o en grupos.
- Ofrecer andamiajes y apoyos según necesidades, como guías paso a paso, ejemplos visuales y asistencia tecnológica.
- Fomentar la autoexpresión y elección para aumentar la motivación y relevancia personal.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

Estas tareas están diseñadas para desarrollar en los estudiantes la comprensión y valoración de las manualidades en su vida diaria, usando principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) que favorecen múltiples formas de representación, expresión y compromiso.

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo Conectado
Tarea 1: Explorando las manualidades en casa	• Investiga en tu casa o entorno algunas manualidades que se usen cotidianamente (ej. decoración, reparaciones, regalos). • Haz una lista de al menos 5 manualidades, describiendo para qué sirven y quién las hace. • Si puedes, toma fotos o dibuja alguna de estas manualidades. • Prepara una breve explicación para compartir con el grupo.	1 hora (Sesión 1)	• Lista con descripciones de manualidades cotidianas. • Fotos o dibujos adjuntos. • Explicación oral o escrita breve.	Conocer la importancia de las manualidades en su vida diaria
Tarea 2: Análisis de materiales y herramientas	• Observa y describe diferentes materiales y herramientas usados en las manualidades (papel, tela, pegamento, tijeras, etc.). • Haz un cuadro donde relaciones cada material/herramienta con su uso y cuidado. • Comparte tus observaciones con tus compañeros y reflexiona sobre su importancia.	1 hora (Sesión 2)	• Cuadro con materiales/herramientas, usos y cuidados. • Participación en discusión grupal.	Conocer la importancia de las manualidades en su vida diaria

Tarea 3: Creación de una manualidad sencilla	• Elige una manualidad sencilla para crear (ej. pulsera, tarjeta, figura de papel). • Reúne los materiales y herramientas necesarios. • Sigue los pasos para realizar la manualidad, aplicando técnicas básicas y cuidando la seguridad. • Documenta el proceso con fotos o videos.	1 hora (Sesión 3)	• Manualidad terminada. • Registro visual del proceso (fotos o video).	Conocer la importancia de las manualidades en su vida diaria
Tarea 4: Reflexión y presentación sobre el impacto de las manualidades	• Reflexiona sobre cómo las manualidades pueden influir en la vida diaria, la creatividad y la solución de problemas. • Prepara una presentación corta (oral, cartel o digital) donde compartas tu experiencia y opinión. • Incluye ejemplos de las manualidades exploradas y creadas. • Presenta tu trabajo a la clase, usando apoyos visuales y lenguaje claro.	1 hora (Sesión 4)	• Presentación individual o grupal. • Apoyos visuales (carteles, diapositivas, imágenes).	Conocer la importancia de las manualidades en su vida diaria

Consideraciones DUA aplicadas

- **Múltiples formas de representación:** uso de texto, imágenes, videos y diálogo para facilitar la comprensión.
- **Múltiples formas de expresión:** los estudiantes pueden elegir entre escribir, hablar o crear presentaciones visuales.
- **Múltiples formas de compromiso:** actividades prácticas, colaborativas y reflexivas para mantener la motivación y el interés.
- **Accesibilidad:** instrucciones claras, apoyos visuales y tiempos razonables para favorecer la participación de todos los estudiantes.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Para el cierre del plan de clase "Descubre y Crea: La Magia de las Manualidades en tu Vida", las estrategias de retroalimentación se enfocarán en reforzar la comprensión sobre la importancia de las manualidades en la vida diaria, promoviendo la reflexión y la autoevaluación, siempre bajo un enfoque constructivo y adaptado a estudiantes de secundaria (12-15 años).

- **Retroalimentación basada en logros específicos:** Al finalizar la última sesión, el docente proporcionará comentarios personalizados que reconozcan aspectos concretos del trabajo o participación de cada estudiante, por ejemplo: "Has identificado muy bien cómo las manualidades pueden ayudar a desarrollar tu creatividad, excelente conexión con el tema".
- **Preguntas reflexivas para promover la metacognición:** El docente formulará preguntas como "¿Cómo crees que las manualidades pueden ayudarte en tu vida diaria fuera de la escuela?" o "¿Qué habilidad nueva descubriste al trabajar con manualidades?" para impulsar la reflexión y la autoevaluación.
- **Uso de rúbricas sencillas y visuales:** Entregar a los estudiantes una rúbrica con criterios claros relacionados con el conocimiento de la importancia de las manualidades, creatividad y esfuerzo. Esto les ayudará a identificar sus fortalezas y áreas de mejora de forma visual y comprensible.
- **Feedback entre pares:** Organizar una breve actividad donde los estudiantes compartan sus creaciones o ideas y se den retroalimentación positiva y sugerencias constructivas entre ellos, guiados por preguntas específicas para mantener el enfoque en los objetivos de aprendizaje.
- **Refuerzo positivo colectivo:** Reconocer los logros y esfuerzos del grupo en conjunto, destacando cómo cada participación contribuyó a comprender mejor la relevancia de las manualidades, para fortalecer la motivación y el sentido de pertenencia.
- **Orientaciones para la mejora continua:** Proporcionar recomendaciones claras y prácticas para que los estudiantes puedan seguir explorando y aplicando las manualidades en su vida diaria, por ejemplo, sugerencias de proyectos simples para hacer en casa o habilidades para practicar.

Cierre - Rubrica

Rúbrica para Evaluar Resultados Finales: "Descubre y Crea: La Magia de las Manualidades en tu Vida"

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
----------	---------------	-----------	-------------------	----------------------

Comprensión de la importancia de las manualidades	Explica claramente y con ejemplos cómo las manualidades impactan positivamente en la vida diaria y el desarrollo personal.	Describe la importancia de las manualidades con algunos ejemplos relevantes.	Muestra una comprensión básica, pero con explicaciones poco claras o ejemplos limitados.	No logra demostrar comprensión sobre la importancia de las manualidades.
Creatividad y originalidad en la manualidad	La manualidad es muy creativa, original y refleja un pensamiento innovador.	La manualidad tiene elementos creativos y demuestra esfuerzo en la originalidad.	La manualidad es funcional pero con poca creatividad o elementos repetitivos.	La manualidad carece de creatividad y parece poco elaborada.
Habilidad técnica y uso adecuado de materiales	Utiliza los materiales correctamente con gran destreza, logrando un producto bien acabado.	Usa los materiales adecuadamente con algunos detalles técnicos bien logrados.	El producto muestra dificultades en el manejo de materiales o acabado poco pulido.	Se evidencia un uso inadecuado de materiales o falta de cuidado en la elaboración.
Presentación y explicación del trabajo final	Presenta su trabajo de forma clara, organizada y responde con seguridad a preguntas sobre la manualidad.	Presenta su trabajo de manera comprensible y responde preguntas básicas.	Presenta el trabajo pero con poca claridad o dificultad para explicar.	No presenta o no logra explicar su trabajo de manera adecuada.
Participación y colaboración durante el proceso	Participa activamente y colabora efectivamente con sus compañeros durante todas las sesiones.	Participa y colabora de manera consistente con el grupo.	Participa de forma limitada o poco colaborativa.	No participa ni colabora en el desarrollo de las actividades.

Instrucciones para la evaluación: Cada criterio debe evaluarse considerando las evidencias presentadas durante las 4 sesiones, incluyendo el producto final, la explicación oral y la participación en clase. La puntuación máxima es 20 puntos (4 criterios x 4 puntos + 1 criterio de participación x 4 puntos). Esta rúbrica apoya la evaluación formativa y sumativa en línea con la metodología Diseño Universal para el Aprendizaje, garantizando claridad, equidad y retroalimentación significativa para los estudiantes.