

## Copa Mundial: el despertar del álbum (Recurso con aportes didácticos y disciplinares)

**Descripción:**

El Mundial 2026 está en peligro: el Gran Álbum perdió su memoria. Las figuritas desaparecieron y con ellas se borraron historias, símbolos, reglas, tácticas y sedes del fútbol. Cada misión permitirá recuperar una parte del conocimiento perdido para reactivar el álbum. Siete figuritas se perdieron en el camino, para recuperarlas, los estudiantes deben completar siete misiones que integran movimiento, palabra, territorio, imagen y tecnología. Cada misión superada desbloquea una figurita. Para completar el álbum, el equipo debe superar una Misión final.

**Medallas:** figuritas digitales para el álbum

**Formato:** Actividad ludificada con aportes didácticos y disciplinares

**Ciclo:** 2

**Tramo:** 4

**Grados:** 5° y 6°

**Competencias generales: en comunicación, pensamiento científico, metacognitiva, iniciativa y orientación a la acción, ciudadanía local, global y digital**

Espacio / Unidad Curricular		Competencia específica	Contenido	Criterio de Logro
Científico - Matemático	<b>Ciencias del Ambiente (Biología)</b>	CE2. Reflexiona, planifica y expone estrategias de resolución de forma colaborativa para anticipar resultados posibles en problemas socioambientales, causas, consecuencias y la incidencia de la acción humana.	Ecosistema y conciencia ambiental. Especies en peligro. (5°)	Elabora, argumenta y expone estrategias vinculadas al cuidado de áreas protegidas en intercambio con sus pares. Explica y argumenta opiniones con relación en los niveles ecológicos tomando conciencia de la relación entre acciones cotidianas y el cuidado del ambiente.
Ciencias Sociales y Humanidades	<b>Geografía</b>	CE2. Analiza y construye con la cartografía convencional y social el espacio local, regional y nacional empleando diferentes herramientas, para la interpretación o intervención geográfica en el territorio.	Coordenadas geográficas en la cartografía convencional y digital.	Analiza y construye con la cartografía del espacio local y regional en los aspectos físico, demográfico, económico y político, empleando diferentes herramientas y materiales, de forma colaborativa.

Creativo- Artístico	Artes Visuales y Plásticas	CE2. Competencia interpretativa Desarrolla una actitud reflexiva, relacionando diferentes expresiones artísticas en contextos culturales y sociales, para generar opiniones argumentadas, fundamentadas.	Cultura visual Artistas, sus obras y contextos. El diseño gráfico, libros y otros portadores de textos.	Analiza y comprende la obra de los artistas a través del conocimiento del contexto, el diseño gráfico, libros y otros portadores de textos con ayuda del docente. [Analiza el diseño de las mascotas del mundial y sus contextos]
	Literatura	CE2. Alcanza mayor autonomía en la percepción, en función de sus intereses y características, interactuando con pertinencia en la construcción del sentido simbólico del vocabulario para explorar las diversas posibilidades del lenguaje literario.	Género narrativo: • El cuento contemporáneo (El microcuento 3o.)	Manifiesta su comprensión simbólica presente en los textos trabajados a través de la oralidad y la escritura (6to.).
Desarrollo Personal y Conciencia Corporal	Educación Física	CE2. Explica su esquema corporal, nociones perceptivas (motrices y afectivas) en situaciones concretas para dar respuesta a las distintas situaciones	<b>Deporte:</b> Sistemas tácticos de los deportes. Diferentes gestos técnicos con sistemas tácticos en situación de juego. Reglamentos de diferentes deportes e	Identifica los sistemas tácticos de los diferentes deportes. Vincula los diferentes gestos técnicos con sistemas tácticos en situación de juego.

		en su entorno desde una corporeidad integral.	iniciación al arbitraje. <b>Subcontenido específico:</b> Reglamentos y arbitraje. Análisis de la Regla 11 (Fuera de Juego).	<b>Sugerencia:</b> Analiza situaciones de juego (offline/online) para determinar si un atacante se encuentra en posición de fuera de juego, aplicando los tres momentos clave (interferir, participar, obtener ventaja), y justifica la decisión del árbitro antes de confirmar la decisión, fomentando la argumentación.
Técnico tecnológico	<b>Alfabetización digital</b>	CE5.1. Reconoce y utiliza los dispositivos tecnológicos y medios digitales de su entorno para obtener, almacenar y recuperar información.  CE4.1. Explora, observa, descubre e indaga en diferentes entornos digitales.	Iconografías: relación entre los íconos y sus funcionalidades en herramientas digitales.  Características de los contenidos digitales en diferentes formatos (juegos, videos, y otros). (2°)	Se vincula con las tecnologías desde una actitud exploratoria y colaborativa de acuerdo a su edad.

### Metas de aprendizaje:

Mediante esta propuesta, los estudiantes:

- Manifestarán su comprensión simbólica del microrrelato a través de la compleción del desafío correspondiente para avanzar en la construcción del sentido simbólico del lenguaje y del texto literario.
- Reconocerán, explicarán y valorarán, a partir del estudio de las amenazas y

medidas de protección de especies emblemáticas de América del Norte, las relaciones entre las actividades humanas y la conservación de los ecosistemas, para fundamentar propuestas de cuidado y protección de la biodiversidad en su entorno.

- Reconocerán y analizarán las mascotas de cada Mundial de fútbol para comprender cómo representan a cada país anfitrión.
- Localizarán e identificarán diferentes ciudades sede del Mundial 2026 mediante la interpretación de coordenadas geográficas en entornos cartográficos digitales para reconocer la relación entre latitud y longitud, ciudad y país.
- Reconocerán y explicarán los logros históricos de la selección uruguaya de fútbol, para comprender la relevancia de estos acontecimientos en la construcción de la identidad deportiva y cultural del Uruguay.
- Analizarán y aplicarán aspectos fundamentales del reglamento del fútbol, especialmente la posición adelantada, para tomar decisiones fundamentadas e interpretar situaciones concretas de juego.

### [Acceso al recurso](#)



## Sugerencias didácticas, disciplinares y de evaluación

Esta propuesta interdisciplinaria se enmarca en el contexto del Mundial 2026. Se presenta como una propuesta ludificada en la que se integran diferentes espacios y unidades curriculares como: Creativo artístico (Literatura y Artes visuales), Científico- Matemático (Ciencias del Ambiente), Ciencias Sociales y Humanidades (Geografía), Desarrollo Personal y Conciencia Corporal (Educación Física), teniendo como eje transversal el espacio Técnico- Tecnológico.

La propuesta se desarrolla a partir de una narrativa ludificada en la que los estudiantes asumen el rol de guardianes del Gran Álbum del Mundial 2026. La pérdida de las figuritas constituye el conflicto inicial que moviliza la participación y otorga sentido a las actividades. Cada misión se conforma de diferentes desafíos, que deben ser resueltos de manera individual o colaborativa (según las decisiones del docente) para recuperar una figurita que permitirá avanzar hacia la siguiente etapa.

Desde una perspectiva metodológica, se propone que el docente actúe como mediador de la experiencia, promoviendo la exploración, la investigación, el intercambio de ideas y la toma de decisiones. El juego (creado en la aplicación digital Genially) opera como organizador de la secuencia, mientras que las actividades presenciales permiten profundizar los contenidos, favorecer la interacción entre pares y diversificar los modos de participación.

La obtención de figuritas no debe entenderse únicamente como una recompensa, sino como una evidencia visible de los aprendizajes construidos. Cada figurita recuperada representa un saber específico vinculado a la historia, la geografía, la literatura, la educación física, las ciencias del ambiente, las artes visuales y las tecnologías digitales.

La elección de esta metodología responde a su potencial para promover la motivación, el involucramiento y la participación activa y sostenida de los estudiantes. En este sentido, se entiende la ludificación como la incorporación de mecanismos, dinámicas y estructuras propias del juego en contextos educativos (Perdomo y Rojas, 2019). A partir del entorno presentado, sugerimos a los docentes analizar y recuperar cuatro componentes fundamentales: el juego, los elementos lúdicos, el diseño de la experiencia y su implementación en un contexto de no-juego.

**Literatura: recuperar la memoria emocional del fútbol**

La misión 1 propone la escucha/lectura de un microrrelato titulado “El hincha” del escritor uruguayo Eduardo Galeano incluido en su obra “El fútbol a sol y a sombra” (1995). En el siguiente [link](#) accederán al texto escrito y en este [link](#) , a un audio (también con la voz de Eduardo Galeano) de esta obra completa.

Le acercamos al docente también, la lectura de “Cerrado por fútbol”(2019), obra que incluye microrrelatos que aborda la temática del fútbol, los mundiales y otras. En especial, este libro está en Biblioteca País.

En la misión, en una primera instancia proponemos interrogantes para llevar al lector hacia una postura estética (Roseblatt, 1996), y especialmente enmarcarlo en la temática que va a leer para que pueda generar asociaciones (tales como: fútbol- cuadros de fútbol- estadio-hinchar por...- ser hincha de ...) y emociones y así contactarse con sus experiencias previas.

A partir de la escucha atenta del microrrelato “El hincha” proponemos desafíos con diferentes modalidades de forma tal que el estudiante realice varias lecturas del texto y pueda construir significados a partir de la interpretación básicamente del lenguaje literario presente.

Sugerimos que el docente le acerque al estudiante el texto escrito al momento de completar la misión, puede ser de forma impresa, de forma tal que esté en condiciones de leer e interactuar con el microrrelato.

La recuperación de la figurita correspondiente simboliza la reconstrucción de la memoria emocional asociada al Mundial.

La evaluación puede centrarse en la participación en los intercambios, las interpretaciones realizadas y las producciones orales, escritas o corporales que evidencien comprensión simbólica.

**Artes Visuales y Plásticas: recuperar la identidad visual del Mundial**

La misión vinculada a las mascotas de los mundiales permite abordar la construcción de símbolos visuales y su relación con las identidades culturales de los países anfitriones.

Se propone iniciar el recorrido observando las mascotas de diferentes ediciones de la Copa Mundial. A través de la exploración de imágenes, los estudiantes identificarán semejanzas y diferencias en sus formas, colores, vestimentas, expresiones y elementos representados. El docente podrá orientar la observación mediante preguntas como:

- ¿Qué características tiene cada mascota?
- ¿Qué elementos llaman más la atención de su diseño?
- ¿Qué colores predominan?
- ¿Qué emociones o ideas transmite?
- ¿Por qué crees que el país anfitrión habrá decidido presentar esa mascota?  
(se sugiere trabajar con los estudiantes los aspectos culturales e identitarios que refleja cada mascota en relación al país anfitrión).

Posteriormente, los estudiantes participarán en un juego de memoria en el que deberán encontrar las parejas de mascotas iguales. Esta actividad favorece la atención visual, la discriminación de detalles, la observación minuciosa y el reconocimiento de características gráficas presentes en cada diseño.

A medida que descubren las parejas, podrán comentar las particularidades de cada mascota y reconocer los elementos que las diferencian de las demás. El docente podrá promover intercambios sobre las decisiones estéticas presentes en cada creación, tales como formas, colores, expresiones, vestimenta y atributos simbólicos, relacionados a las expresiones identitarias y culturales de cada país. Una vez completado el juego, se desarrollará un segundo desafío en el que los estudiantes deberán relacionar cada mascota con el país anfitrión correspondiente, apoyándose en banderas, pistas visuales e información proporcionada durante la actividad.

Como instancia de profundización, se propone analizar las mascotas del Mundial 2026, identificando las características visuales de las especies representadas y reflexionando sobre los motivos de su elección como símbolos de los países anfitriones. En este punto, se sugiere incentivar el desarrollo de propuestas de creación en la que los estudiantes sean capaces de diseñar sus propias mascotas para el Mundial 2026, se puede andamiar la propuesta a partir de preguntas como ¿Cómo sería la Mascota del Mundial 2026 si se hubiera hecho en Uruguay? La idea es poder poner en relación los aspectos identitarios y culturales que nos identifican como uruguayos en el diseño de una imagen representativa.

La evaluación podrá centrarse en la capacidad de observación, comparación, descripción e interpretación de imágenes, así como en la participación activa en los desafíos propuestos.

La figurita recuperada en esta misión simboliza la reconstrucción de la identidad visual del Mundial y permite avanzar en la recuperación de la memoria del Gran Álbum.

### **Ciencias del Ambiente: recuperar la identidad simbólica de las mascotas**

La misión vinculada a las mascotas del Mundial 2026 ofrece una oportunidad para trascender la dimensión simbólica de estos personajes y abordar problemáticas ambientales actuales desde una perspectiva científica y ciudadana. Se sugiere promover instancias de observación, análisis e investigación que permitan a los estudiantes reconocer que el alce, el águila calva y el jaguar son especies reales que forman parte de ecosistemas específicos y enfrentan diversas amenazas para su supervivencia. Esta propuesta se fundamenta en una concepción de la educación ambiental entendida como un proceso que favorece la comprensión de las relaciones entre las sociedades y la naturaleza, promoviendo la formación de ciudadanos críticos, responsables y comprometidos con el cuidado del ambiente (Sauvé, 2014).

Para favorecer el desarrollo del pensamiento científico, el docente puede orientar la observación de imágenes, videos e infografías mediante preguntas investigables tales como: ¿Dónde viven estas especies?, ¿Qué necesitan para sobrevivir?, ¿Qué amenazas enfrentan?, ¿Qué acciones contribuyen a su conservación? Estas interrogantes pueden constituirse en el punto de partida para la búsqueda de información, la formulación de hipótesis y la construcción de explicaciones fundamentadas. Desde la perspectiva de la alfabetización científica, Furman y Podestá (2009) sostienen que aprender ciencias implica observar, formular preguntas, buscar evidencias, construir explicaciones y comunicar conclusiones basadas en argumentos.

Se recomienda organizar la secuencia como una investigación guiada en la que los estudiantes analicen evidencias, comparen información procedente de distintas fuentes, establezcan relaciones entre causas y consecuencias y elaboren conclusiones acerca de los problemas ambientales estudiados. Esta modalidad de trabajo se vincula con los planteos de Furman y Podestá (2009), quienes destacan la importancia de acercar a los estudiantes a modos de pensamiento propios de la actividad científica, promoviendo la curiosidad, la exploración y la construcción activa del conocimiento.

Asimismo, pueden identificarse situaciones como la pérdida de hábitat, la deforestación, los incendios forestales, la fragmentación de ecosistemas, la construcción de infraestructuras y la caza ilegal, analizando cómo estas acciones afectan la disponibilidad de refugio y alimento, favorecen la migración forzada o incrementan el riesgo de extinción de las especies. En este sentido, la propuesta

busca favorecer una comprensión crítica de los problemas socioambientales y de la incidencia de las decisiones humanas en la conservación de la biodiversidad, aspecto central en la construcción de una ecociudadanía responsable (Sauvé, 2014). A medida que avanzan en los desafíos, resulta pertinente promover espacios de diálogo y reflexión que permitan vincular los contenidos abordados con acciones concretas de cuidado y conservación del ambiente. La elaboración de propuestas, campañas de sensibilización, afiches, infografías o compromisos de acción puede contribuir a fortalecer el sentido de responsabilidad, participación y compromiso ciudadano. Tal como plantea Sauvé (2014), la educación ambiental no se limita a la adquisición de conocimientos, sino que procura desarrollar capacidades para actuar de manera informada y responsable frente a los desafíos socioecológicos contemporáneos.

Estas orientaciones se encuentran en consonancia con el Programa de Educación Básica Integrada, que promueve la identificación y el análisis de problemáticas socioambientales, el reconocimiento de la incidencia de la acción humana en los ecosistemas y el desarrollo del pensamiento científico mediante la observación, la formulación de preguntas, la elaboración de hipótesis, la búsqueda de evidencias y la construcción de explicaciones fundamentadas.

La narrativa de la misión adquiere especial significado cuando las mascotas dejan de ser únicamente símbolos asociados al Mundial para convertirse en seres vivos cuya supervivencia depende, en gran medida, de las decisiones humanas. En este sentido, la figurita obtenida al completar el desafío representa el compromiso asumido por los estudiantes con la conservación de la biodiversidad y el reconocimiento de que las acciones individuales y colectivas pueden contribuir a la protección de los ecosistemas.

### **Geografía: recuperar el territorio del Mundial**

Las misiones relacionadas con sedes y coordenadas geográficas permiten construir una comprensión progresiva del territorio.

Se recomienda combinar la exploración digital mediante Google Earth con representaciones cartográficas impresas y actividades de localización corporal en el espacio del aula o del patio.

Las coordenadas pueden presentarse como "pistas secretas" necesarias para descubrir las ciudades anfitrionas. Esta estrategia favorece la apropiación de conceptos geográficos mediante situaciones auténticas de resolución de problemas.

La evaluación puede considerar la capacidad para interpretar coordenadas, localizar lugares y establecer relaciones entre características físicas, económicas y culturales de los territorios estudiados.

### **Educación Física: recuperar la historia y las reglas**

Las actividades corporales constituyen un componente central de la propuesta. Se recomienda que las experiencias motrices no se limiten a la ejecución técnica, sino que permitan reflexionar sobre el cuerpo, las reglas y las decisiones que se toman durante el juego.

Las simulaciones de arbitraje, los análisis de reglamentos y las recreaciones tácticas posibilitan comprender que el fútbol es una construcción social e histórica en permanente transformación. La pregunta de investigación sobre cómo las normas y las tácticas modifican el cuerpo del futbolista puede orientar procesos de observación, registro y argumentación.

La recuperación de figuritas asociadas a las reglas, la táctica fortalece la idea de progresión narrativa y de conquista de nuevos conocimientos.

Para la misión que busca recuperar la memoria histórica de los 4 títulos mundiales (o su equivalente simbólico en estrellas), el enfoque no debe ser solo la trivía, sino la comprensión de cómo los sistemas tácticos y las reglas de esa época construyeron un tipo de cuerpo y de juego diferente al actual. Esto conecta la "memoria" con la "corporeidad".

En la misión siguiente se hace foco en una experiencia de aprendizaje interactiva centrada en el análisis de la Regla 11 (Fuera de Juego) del Reglamento del Juego. Se diseña como un dispositivo de pensamiento táctico donde el estudiante asume el rol de árbitro, desarrollando competencias de toma de decisiones en situación y comprensión aplicada de las normas del fútbol.

La regla del fuera de juego suele abordarse desde la memorización de definiciones. Esta propuesta invierte ese enfoque: el estudiante arbitra su propio aprendizaje, comprendiendo la regla no como una limitación, sino como una herramienta táctica para "crear" jugadas. Dicha regla opera como una estructura lógica del tipo "si... entonces...", vinculando el deporte con habilidades de programación y resolución algorítmica dentro del Pensamiento computacional.

La actividad se estructura en tres momentos interactivos que simulan la experiencia de un árbitro asistente de video (VAR).

Se presentan videos cortos (animaciones o registros de fútbol) donde el estudiante debe "congelar" la jugada en el momento exacto del pase.

El estudiante identifica la posición de todos los jugadores en relación con la penúltima defensa en el instante del pase. Mientras que el docente propone situaciones donde la línea de visión del defensor y el atacante generen dudas, para activar el debate.

Para cada jugada congelada, el juego de genially (o el docente mediador) plantea una secuencia de interrogantes que guían el razonamiento.

Estas situaciones se pueden representar en la clase presencial:

Pregunta	Opciones de respuesta	Concepto que evalúa
¿Está en posición de fuera de juego?	Sí / No	Identificación de la posición adelantada.
Si está en posición, ¿interfiere en la jugada?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tocando el balón</li> <li>• Impidiendo que un defensor pueda jugarlo.</li> </ul>	Participación activa en la jugada.
¿Obtiene ventaja de esa posición?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rebotando en el palo</li> <li>• Rebotando en el arquero.</li> </ul>	Obtención de ventaja de la posición.

Las respuestas no deben ser inmediatas, por lo cual es conveniente promover un espacio de deliberación grupal.

Se recomienda realizar actividades vivenciales que permitan reflexionar sobre las zonas de excepción. Por ejemplo, un minijuego de "Verdadero o Falso" con situaciones especiales que desafían las intuiciones comunes.

Afirmación	Respuesta correcta	Justificación reglamentaria
"Hay fuera de juego si el jugador recibe el balón directamente de un saque de banda".	Falso	La Regla 11 establece excepciones para saques de banda, meta y esquina.
"Hay fuera de juego si el defensor despeja mal el balón y le cae al atacante que estaba en posición adelantada" (Presente en Genially el juego deliberado)	Falso	Si el defensor juega el balón de manera deliberada (no un rebote o desvío involuntario), se reinicia la posición del atacante.

Este momento es clave para diferenciar entre "error defensivo" y "reacción involuntaria". Se recomienda utilizar videos reales de partidos profesionales donde se aplique (o se discuta) este criterio.

### **Tecnología Educativa y Pensamiento Computacional**

Las tecnologías digitales atraviesan toda la propuesta como herramientas para investigar, representar información, resolver desafíos y comunicar aprendizajes. Es importante que el docente aborde los contenidos específicos del espacio para que el mismo se encuentre integrado a nivel curricular. Se sugiere tener una cuenta una instancia de reflexión, análisis y metacognición, en la que los estudiantes puedan analizar sobre el uso del medio tecnológico y los aprendizajes asociados al espacio. Se podría realizar una mediación a través de preguntas como: ¿Qué tipo de recurso es el que se presenta (es un juego, una presentación digital, un video, etc)? ¿Cómo nos damos cuenta (análisis de los íconos, de la interactividad, etc)? ¿Qué tipo de íconos tiene y cómo funcionan?

Desde lo procedimental, se propone atender a aspectos vinculados a las características de los productos multimedia, la creación de juegos digitales (en particular el uso de Genially), entre otros aspectos que puedan surgir en contexto. Se recomienda promover prácticas de ciudadanía digital responsables mediante la búsqueda crítica de información, la identificación de fuentes confiables, el respeto por los derechos de autor y la producción ética de contenidos.

El pensamiento computacional puede desarrollarse cuando los estudiantes analizan secuencias, identifican patrones, organizan información y diseñan estrategias para resolver los desafíos planteados en cada misión.

La ludificación no es un fin en sí misma, sino un reconocimiento del proceso de construcción de conocimiento que el estudiante ha desarrollado.

### **Inclusión y Diseño Universal para el Aprendizaje**

La narrativa de la recuperación del álbum ofrece múltiples formas de participación que permiten contemplar la diversidad presente en el aula.

Se recomienda ofrecer distintas modalidades de acceso a la información (textos, imágenes, videos, audios, recursos táctiles), variadas formas de expresión de los aprendizajes (oralidad, escritura, representación gráfica, corporal o digital) y diferentes niveles de apoyo según las necesidades de los estudiantes.

La consigna central de la propuesta puede sintetizarse en la idea de que todos los estudiantes tienen algo valioso para aportar a la reconstrucción del álbum y que cada figurita recuperada es el resultado de un trabajo colaborativo.

### Evaluación

La evaluación se concibe como un proceso continuo que acompaña el desarrollo de las misiones. Las figuritas obtenidas, los registros de investigación, las producciones digitales, los intercambios orales y las experiencias corporales constituyen evidencias de aprendizaje.

Se sugiere incorporar instancias de autoevaluación y coevaluación en las que los estudiantes puedan reflexionar sobre:

- Qué aprendieron.
- Qué estrategias utilizaron.
- Qué dificultades encontraron.
- Cómo contribuyeron al trabajo del equipo.

Al abrir el último candado, los estudiantes descubren una figurita especial denominada **“Figurita Dorada: Guardianes del Mundial 2026”**. Esta figurita representa al propio grupo, reconocido por haber superado cada desafío del recorrido. El hallazgo simboliza el papel protagónico de los estudiantes como investigadores que, mediante la observación, la exploración y la resolución de problemas, lograron reconstruir la memoria del fútbol.

Este desenlace aporta unidad a la narrativa del álbum y ofrece una instancia de celebración colectiva que reconoce el esfuerzo compartido y el compromiso con las diferentes misiones. Además, permite consolidar los aprendizajes desarrollados a lo largo de la propuesta sin incorporar nuevos contenidos, favoreciendo la síntesis, la reflexión y la valoración del trabajo colaborativo.

La dinámica se implementa fácilmente en Genially mediante candados interactivos, pistas y ventanas emergentes que funcionan como recompensas progresivas. De este modo, completar el álbum trasciende el logro de una meta lúdica y se convierte en una oportunidad para integrar conocimientos de distintas áreas, promoviendo una comprensión más amplia de las dimensiones culturales, sociales, históricas, científicas y ambientales vinculadas al Mundial 2026.

El docente puede utilizar el registro de respuestas del estudiante en Genially como evidencia del proceso, sin que la "certificación digital" sea la única instancia de evaluación.

**! Aclaración sobre código final:**

El código de la misión final es la palabra **"MUNDIAL"**.

Trabajar con el álbum y las figuritas en soporte material puede ser una instancia enriquecedora, por lo cual se adjuntan como anexos.

 *figuritas El despertar del álbum*

 *Álbum*

**Créditos:**

- Cresci, C; Díaz, M; Fernández, F; Parodi, A; Viera, K. (2026) “Copa Mundial: El despertar del álbum” [juego en Genially] Disponible en <https://view.genially.com/6a0ef5d477c3c4e1f1fa04ef> (reutilizable)
- Andy Morffew. Águila volando [Imagen]. Disponible en: [https://pxhere.com/es/photo/267900?utm\\_content=shareClip&utm\\_medium=referral&utm\\_source=pxhere](https://pxhere.com/es/photo/267900?utm_content=shareClip&utm_medium=referral&utm_source=pxhere)
- Aney (2004). Carretera en Niigata [Imagen]. Disponible en: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f4/Road\\_in\\_niigata.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f4/Road_in_niigata.jpg)
- ARCHIM55 (2026) Flag of South Africa [imagen] en [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flag\\_of\\_South\\_Africa.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flag_of_South_Africa.svg)
- Bosque [Imagen]. Disponible en: <https://www.pexels.com/es-es/foto/bosque-arboles-cielo-azul-caido-12983190/>
- Bosque [Imagen]. Disponible en: <https://pixnio.com/es/paisajes/bosque/madera-arbol-paisaje-bosques-ecologia-follaje-naturaleza-hoja-medio-ambiente>
- Cambio climático [Imagen]. Disponible en: <https://www.publicdomainpictures.net/es/free-download.php?image=cambio-climatico&id=310545>
- Caza ilegal. Cartel de prohibido cazar [Imagen generada por IA]. ChatGPT.
- CHATGPT ( junio 2026) Diseña una imagen de una figurita para un álbum que represente a todas las mascotas de todos los mundiales, que sea un solo personaje representativo. Incluye un texto que diga Guardián de la identidad y la cultura. Nuestras raíces, nuestro futuro. No incluyas logos de ningún tipo. [imagen diseñada con IA en Chatgpt] Disponible en <https://chatgpt.com/c/6a2bf1a4-2b08-83e9-a434-cec57e549ffb>
- COLOHISTO (2024) Flag of Brazil [imagen] en [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flag\\_of\\_Brazil.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flag_of_Brazil.svg)
- EL ARAGAN (2026) Cada Mascota del Mundial Explicada ¿Cuál fue el mejor? [youtube] Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=slljLwKwecw>
- Fernández, F. (2026) *El hincha, un microrrelato para disfrutar* [P. lúdica].
- FURIA ROJA (s/f) De Willie a Fuleco, un repaso a las mascotas de los Mundiales [artículo con imágenes] en <http://www.furiaroja.com/historias/Mascotas-de-Mundiales-todas.html>

- Genially. <https://view.genially.com/6a14751922df756aeb768338>
- Galeano, E. [Fútbol Formativo TV] (2025) Audiolibro EL FÚTBOL A SOL Y SOMBRA con la voz de Eduardo Galeano[Video] Youtube. <https://youtu.be/RncpeLJZpHY?si=52QjEcWISaiQyuY1>
- Galeano, E. (1995) *El fútbol a sol y a sombra*. Siglo Veintiuno.
- Gerd Altmann. Peligro de incendios forestales [Imagen]. Disponible en: <https://www.publicdomainpictures.net/es/free-download.php?image=peligro-de-incendios-forestales&id=595609>
- GEMINI (junio 2026) Diseña una imagen de la Mascota del mundial 2018 con fondo sólido blanco. [imagen] Disponible en <https://gemini.google.com/app/3502c18ce34f98ff?hl=es> [generada con IA mediante Gemini]
- GEMINI (junio 2026) Diseña una imagen de la Mascota del mundial 2022 con fondo sólido blanco. [imagen] Disponible en <https://gemini.google.com/app/3502c18ce34f98ff?hl=es> [generada con IA mediante Gemini]
- GEMINI (junio 2026) Diseña una imagen de las Mascotas del mundial 2026 con fondo sólido blanco. [imagen] Disponible en <https://gemini.google.com/app/3502c18ce34f98ff?hl=es> [generada con IA mediante Gemini]
- GIGA BANG (2026) Flag of Mexico [imagen] en [https://foundation.wikimedia.org/wiki/File:Flag\\_of\\_Mexico.svg](https://foundation.wikimedia.org/wiki/File:Flag_of_Mexico.svg)
- Hagerty Ryan, USFWS (2015). De cerca, toro alce [Imagen]. Disponible en: <https://pixnio.com/es/animales/venados/alces/de-cerca-toro-alces>
- JAREKT (2024) Flag of the United States [imagen] en [https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Flag\\_of\\_the\\_United\\_States.svg](https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Flag_of_the_United_States.svg)
- Legislación para proteger al águila calva en EEUU cumple 50 años [Video]. Telemundo 44 Washington, D.C. (2023). Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=6P5ltQYIxYg>
- Leyes de protección [Imagen generada por IA]. ChatGPT.
- material\_medea (2008). Deforestación alrededor del río Medellín [Imagen]. Disponible en: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c2/Deforestaci%C3%B3n\\_alredero\\_del\\_r%C3%ADo\\_Medell%C3%ADn.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c2/Deforestaci%C3%B3n_alredero_del_r%C3%ADo_Medell%C3%ADn.jpg)

- MADDEN (2007) Flag of Germany [imagen] en [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flag\\_of\\_Germany.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flag_of_Germany.svg)
- MAGYAROR (2026) Bandera de España [imagen] en [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bandera\\_de\\_Espa%C3%B1a.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bandera_de_Espa%C3%B1a.svg)
- Mundo Animal (2023). El alce, uno de los animales más impresionantes de la naturaleza [Video]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=oDBGR1JsLL8>
- NEOSYRIA (2026) Flag of South Korea [imagen] en [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flag\\_of\\_South\\_Korea.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flag_of_South_Korea.svg)
- Pérdida de hábitat [Imagen generada por IA]. ChatGPT.
- Radio Nacional de Colombia (2020). El jaguar, el felino más grande de América [Video]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=oSxRwu07mkc>. Recuperación de la especie [Imagen generada por IA]. ChatGPT.
- REVI C (2016) Flag of Italy [imagen] en [https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Flag\\_of\\_Italy.svg](https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Flag_of_Italy.svg)
- ROBLOXMINER\$\$ (2025) Flag of Russia [imagen] en [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flag\\_of\\_Russia.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flag_of_Russia.svg)
- ROBLOXMINER\$\$ (2025) Flag of Canada (3-2) [imagen] en [https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Flag\\_of\\_Canada\\_%283-2%29.svg](https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Flag_of_Canada_%283-2%29.svg)
- Tres animales del Mundial 2026 sosteniendo la Copa Mundial ecológica [Imagen generada por IA]. ChatGPT.
- Trevvan (2019). Jaguar [Imagen]. Disponible en: <https://www.inaturalist.org/observations/19598560>
- UNDERTIAGO (2024) Flag of Qatar [imagen] en [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flag\\_of\\_Qatar.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flag_of_Qatar.svg)
- *Viaje virtual por las sedes del Mundial (2026)* [Proyecto interactivo en Google Earth]. Google Earth. <https://earth.google.com/earth/d/1u7oF21tU8p6JDsit21mHS61h1yU6HkDo?usp=sharing>
- ZSCOUT370 (2009) Flag of Japan [imagen] en [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flag\\_of\\_Japan.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Flag_of_Japan.svg)

**Bibliografía/Fuentes consultadas:**

- ANEP. (2023a) *Marco Curricular Nacional*. ANEP
- ANEP. (2023b). *Educación Básica Integrada (EBI): Programas. 2.º ciclo, tramo 4 (5.º y 6.º grados)*. ANEP.
- ANEP. (2023c). *Educación Básica Integrada (EBI) - Reglamento de Evaluación del Estudiante (REDE)*. ANEP.
- Eisner, E (1995) *Educar la visión artística*.
- Furman, M., y Podestá, M. E. (2009). *La aventura de enseñar Ciencias Naturales*. Aique.
- Furman, M. (2016). *Educar mentes curiosas: la formación del pensamiento científico y tecnológico en la infancia*. Santillana.
- Perdomo, I. y Rojas, J. (2019). *La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología*.  
<https://www.redalyc.org/journal/2431/243158860009/html/>
- Roseblatt, L. (1996) *La teoría transaccional de la lectura y la escritura. Textos en contexto 1. Los procesos de lectura y escritura*. Asociación Internacional de Lectura "Lectura y Vida".
- Sauvé, L. (2014). *Educación ambiental y ecociudadanía. Dimensiones claves de un proyecto político-pedagógico*. *Revista Científica*, 18(1), 12-23.  
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=504373316002>

**Autores:** Cresci, Carolina - Díaz, Marcos - Fernández, Fiorella - Parodi, Anabella-Viera, Karina

**Fecha de creación:** Junio de 2026

**Licenciamiento:**

