

Rumbo al Mundial 2030: investigadores, lectores y diseñadores

(Propuesta didáctica)



Descripción: Propuesta didáctica orientada al análisis denotativo y connotativo de los afiches de las Copas del Mundo. A través de un recorrido en el que se invita a los estudiantes a asumir el rol de integrantes de una agencia de publicidad encargada de diseñar el afiche del Mundial 2030, cuya inauguración tendrá lugar en Uruguay, se promueve la indagación en fuentes confiables, el análisis de los mensajes y significados presentes en los distintos afiches mundialistas, la producción de creaciones propias y el conocimiento de los afiches que han acompañado las ediciones de la Copa del Mundo a lo largo de la historia.

Formato: propuesta didáctica

Ciclo: 2do.

Tramo: 4to.

Grado: 5to. y 6to.

Competencias generales en Comunicación, Pensamiento creativo				
Espacio / Unidad Curricular		Competencia específica	Contenido	Criterio de Logro
Creativo-Artístico	Artes Visuales	CE4. Competencia cultural Reflexiona y aporta nuevas miradas a una diversidad cultural presente, para una respetuosa participación en la convivencia social.	Cultura visual Artistas, sus obras y contextos. El diseño gráfico, libros y otros portadores de textos. Apreciación, lectura, interpretación de imágenes	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. Experimenta e indaga sobre las múltiples lecturas de una imagen adaptándose a una diversidad cultural, respetuosa y una mejora en la convivencia social.
		CE5. Selecciona, analiza y utiliza la nueva información para la resolución de problemas simples y concretos.	Lectura La construcción del sentido del texto: el tema, las palabras clave, [...], la información explícita e implícita, recursos no lingüísticos, componentes culturales. El texto como unidad de sentido y de comunicación: la situación, los participantes, el tema, los modos de decir (sugerencias: [...] afiches (2do.).	1. Construye expresiones que dan cuenta del proceso reflexivo realizado en la resolución de problemas.
Comunicación	Lengua Española	CE2. Reconoce su potencial creativo, vincula ideas propias con las de los otros y enriquece su proceso de creación para participar	Escritura La producción de textos en diferentes soportes (convencional y digital) y modalidades (individual y	Produce textos originales con ideas propias y colectivas

		activamente en situaciones desafiantes.	colectiva) representativas de los diversos usos del lenguaje (2do.).	
Técnico- Tecnológico	Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa	CE2. Busca, analiza y selecciona información pertinente, para utilizarla de acuerdo a sus necesidades y reflexionar sobre los criterios de validez y fiabilidad.	Tecnología educativa. Alfabetización digital Criterios para la identificación y el discernimiento de información válida, significativa y veraz, de la falsa, falaz o superficial, en la búsqueda, selección y su validación.	Analiza, reflexiona y comienza a usar herramientas y estrategias identificando la validez y fiabilidad de los contenidos digitales.

Metodología: Aprendizaje por indagación

Metas de aprendizaje:

Mediante esta propuesta, los estudiantes:

- analizarán la validez de los sitios web consultados a los efectos de identificar de forma autónoma las características fundamentales de una fuente de información confiable.
- construirán significados atendiendo a la información explícita e implícita aportada por el afiche para identificar posibles intenciones comunicativas.
- analizarán afiches de diferentes Mundiales por medio de la denotación y la connotación para desarrollar múltiples lecturas de una imagen adaptándose a una diversidad cultural, respetuosa y una mejora en la convivencia social.
- producirán un afiche publicitario para la inauguración del Mundial 2030 en Uruguay por medio de la técnica del collage, incorporando recursos lingüísticos y no lingüísticos, a fin de desarrollar la competencia comunicativa y comprender cómo se producen las obras visuales vinculadas al diseño gráfico.

**Las metas de aprendizaje se situarán en la realidad del grupo a cargo del / de la docente.*

Actividad 1. El desafío

Inicio

Proponer la lectura de la siguiente **consigna**:



En el año 2030 se cumplirán 100 años del primer Campeonato Mundial de Fútbol, realizado en Uruguay. Como parte de esa conmemoración, Uruguay será el país donde se llevará a cabo la inauguración del Mundial 2030, antes de que la competencia continúe en otros países anfitriones.

Imaginen que el comité organizador necesita un afiche oficial para anunciar ese acontecimiento histórico y ha convocado a un grupo de jóvenes diseñadores para crearlo. Ustedes fueron seleccionados para asumir ese desafío. Pero un buen diseñador no comienza a crear de inmediato. Primero investiga, analiza información y busca inspiración en fuentes confiables.

El docente indagará ideas previas planteando interrogantes cómo:



¿Dónde realizarían esta investigación?

¿Qué entienden por “fuentes confiables”?

Se sugiere que estas ideas queden plasmadas en forma escrita para en una instancia posterior verificar las ideas construidas.

Desarrollo

Consigna



En equipos, deberán completar el siguiente *cuadro de doble entrada* a partir del análisis de los sitios sugeridos:

Sitio	¿Quién lo escribe? ¿Tiene autor?	¿Tiene fecha?	¿Cita fuentes?	¿Tiene publicidad o mensajes molestos?	¿Qué dominio tiene? (extensión: .edu, .gov, .gub, .org)	¿Lo usarías? ¿Por qué?	¿Qué color del semáforo le asignarías? ● Confiable ● Revisar ● No utilizar
Wikipedia							
FIFA							
AUF							
Facebook							
Tus porras.com							

Cierre

A través de los aportes de los estudiantes y la mediación del docente se construye entre todos un semáforo de fuentes.

El docente introduce el concepto de fuente confiable y presenta Biblioteca País como un espacio seguro para acceder legalmente a miles de libros, audiolibros y materiales educativos, disponibles para cualquier persona con cédula uruguaya. ([Biblioteca país - MEC](#)).

Otras fuentes confiables son páginas como: [FIFA](#); [AUF](#) ya que son fuentes oficiales de organismos internacionales o instituciones reconocidas. También puede ser medios de prensa del país. Es importante que se haga hincapié en la importancia de la autoría, de la fecha de publicación/actualización y del dominio (su dirección termina en .uy (Uruguay); .edu (educación); .org (organizaciones); .gov / .gub (gobierno))

Como fuentes aceptables que requieren una lectura más crítica ya que pueden ser editables por cualquier persona: Wikipedia y como no confiables aquellas que no presentan autoría, o tienen anuncios publicitarios o mensajes molestos constantes, que no hacen referencia a fuentes, etc.

Actividad 2. El afiche del Mundial 2026

Para conocer qué elementos debemos tener en cuenta a la hora de diseñar un afiche, vamos a analizar un ejemplo concreto, en este caso el afiche del Mundial FIFA 2026.



En una primera instancia el docente apelará a la observación denotativa por parte de los estudiantes a través de preguntas como:

?

¿Qué observan?

¿Qué es lo que más les llama la atención de este afiche?

¿Qué colores predominan? ¿Hay solamente imágenes?

En cuanto a lo connotativo:

?

¿Qué sensaciones les genera esta imagen?

¿Por qué creen que se habrán usado esos colores?

¿Y esos personajes o animales?

Luego de hacer este primer análisis se comparte el siguiente recurso:

 [Análisis Afiche Mundial 2026](#)

En una segunda instancia, el docente vuelve a trabajar con las preguntas orientadoras y solicita a los estudiantes que comparen sus respuestas.



¿Tus respuestas cambiaron luego de ver el recurso?
¿Qué puedes decir ahora sobre los elementos visuales que integran el afiche: colores, formas, figuras, uso de líneas y cómo apoyan lo que se busca comunicar?
¿Qué puedes decir sobre los aspectos connotativos (lo que transmite, o te hace sentir)?

A modo de cierre, el docente invita a los estudiantes a reflexionar sobre la importancia de conocer el contexto de producción de cada obra e investigar aspectos como su autor, la intencionalidad con la que fue creada y su estilo estético (uso de colores, formas, figuras, entre otros). Estos elementos aportan información fundamental para comprender e interpretar la obra de manera más profunda.

Actividad 3. Los afiches de los Mundiales

Cada equipo recibe un afiche diferente sobre los Mundiales:

 [Acceder a afiches aquí](#)



A partir del afiche que les tocó deberán investigar *información confiable* sobre:

- ¿A qué mundial pertenece?
- ¿Quién o quiénes lo diseñaron?
- ¿Qué busca destacar ese afiche sobre el fútbol y del o los país/es anfitrión/es?
Indagar sobre aspectos del contexto de producción del afiche, qué buscó simbolizar, etc.
- ¿Qué elementos visuales observas en ese afiche: líneas, colores, formas, etc. y cómo apoyan lo que se busca destacar?
- ¿Qué otros elementos (números, letras) aparecen? ¿En qué lugar del afiche?

Cada respuesta debe incluir:

- ✓ fuente utilizada
- ✓ por qué la eligieron
- ✓ una segunda fuente para confirmar la información.

Así se trabaja la búsqueda asertiva y la verificación.

Como cierre se promoverá la exposición del trabajo realizado por los equipos. Se puede promover también la elaboración de un gran mapa cronológico de los Mundiales.

Actividad 4. Diseñamos el Afiche del Mundial 2030

Se retoma la **consigna inicial (Actividad Nro.1)** y se propone que:



En duplas, tendrán que diseñar un *afiche oficial* para la inauguración del Mundial 2030, que se desarrollará en Uruguay.

Antes de iniciar la actividad, el docente comparte el siguiente video:

 [¿Qué es un afiche?](#)

A partir de su visionado, se realizan acuerdos con toda la clase sobre los elementos que debe tener el afiche a diseñar:

- imagen llamativa con elementos representativos de la identidad uruguaya, alusión al fútbol, celebración, etc.
- información del evento: dónde y cuándo

Seguidamente, cada equipo deberá comenzar a realizar el diseño de su propuesta visual. Para eso se sugiere dar un tiempo para pensar la composición del afiche, se sugieren las siguientes preguntas:



¿Qué elementos representativos del país se van a usar?

¿Qué colores van a formar parte del afiche?

¿Con qué tipografía se va a comunicar la información del evento?

Una vez que el equipo haya llegado a acuerdos para su diseño visual, se procederá a realizar el visionado del siguiente video:

 [¿Cómo nació el collage?](#)

Una vez finalizado, se realiza una breve puesta en común para evidenciar qué información pudieron retener los estudiantes con respecto a la técnica a trabajar. Acto seguido se comparten los materiales a utilizar: (los mismos pueden ser brindados por el docente o pueden solicitarse con anticipación a los estudiantes para que los traigan de su hogar).

Materiales:

- revistas
- diarios
- papeles de colores

- mapas
- fotografías
- tipografías recortadas
- papeles texturados

Actividad 6. La Expo del Mundial 2030

En el salón de clase o en algún lugar de la escuela, se monta una exposición con los afiches diseñados por cada equipo.

Se entrega a cada estudiante cuatro tarjetas de colores para desarrollar una coevaluación, de acuerdo al siguiente detalle:

- ☒ Mejor uso del collage
- ☒ Afiche más creativo
- ☒ Mejor representación de Uruguay
- ☐ Escribe un aspecto a destacar de este Afiche.

Los estudiantes deberán recorrer la exposición y dejar una tarjeta en cada una de las obras de acuerdo al criterio propuesto. Se buscará que todos los afiches reciban retroalimentación.

Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación

La presente propuesta didáctica articula las unidades curriculares de Artes Visuales y Lengua Española a partir de un proyecto interdisciplinario contextualizado en Uruguay como una de las sedes de la Copa Mundial de la FIFA 2030. El recorrido de aprendizaje propone una secuencia progresiva que parte de la investigación y la búsqueda de información, continúa con la evaluación crítica de las fuentes, el análisis de imágenes y de los recursos comunicativos presentes en los afiches de distintos mundiales, y culmina con la producción de un afiche original mediante la técnica del collage. Esta progresión —investigar, evaluar, leer, analizar y crear— favorece la construcción significativa del conocimiento al integrar procesos de indagación, interpretación y producción.

Desde el área de Lengua Española, la propuesta promueve el desarrollo de habilidades vinculadas a la alfabetización informacional y multimodal. Los estudiantes realizan búsquedas en fuentes confiables de la web, seleccionan información pertinente y justifican los criterios empleados para valorar la confiabilidad de los recursos consultados.

Paralelamente, el análisis de los afiches permite abordar los conceptos de denotación y connotación desarrollados por Roland Barthes, comprendiendo cómo las imágenes transmiten significados tanto explícitos como implícitos mediante el uso de símbolos, colores, tipografías y composiciones visuales. Este análisis favorece una lectura crítica de los mensajes visuales y contribuye al desarrollo de competencias comunicativas propias de la cultura contemporánea.

En Artes Visuales, la creación del afiche mediante la técnica del collage constituye una oportunidad para explorar procedimientos expresivos que poseen una importante tradición en la historia del arte. En este sentido, resulta pertinente recuperar los aportes del cubismo y de Pablo Picasso, quienes, junto con Georges Braque, incorporaron el collage como un recurso innovador que amplió las posibilidades de representación artística al integrar materiales diversos y resignificar imágenes preexistentes. Esta referencia histórica permite comprender que las técnicas utilizadas en el aula poseen antecedentes culturales y artísticos relevantes, favoreciendo la valoración del patrimonio visual y el reconocimiento de las transformaciones de los lenguajes artísticos.

La propuesta se fundamenta además en los aportes de Elliot Eisner, quien concibe la educación artística como un espacio de desarrollo de múltiples formas de pensamiento. Desde esta perspectiva se integran los dominios productivo, crítico y cultural. El dominio productivo se pone en juego durante la experimentación y elaboración del afiche; el dominio crítico se desarrolla mediante la observación, descripción, interpretación y valoración de los afiches oficiales de distintos mundiales; mientras que el dominio cultural permite comprender las producciones visuales como manifestaciones situadas en contextos históricos, sociales y culturales determinados. De esta manera, el hacer, el conocer y el interpretar se articulan como dimensiones inseparables de una educación artística integral. Metodológicamente, la secuencia adopta una modalidad de taller combinada con el aprendizaje por indagación. Los estudiantes investigan, comparan ejemplos, formulan preguntas, contrastan información y construyen conclusiones a partir de evidencias obtenidas en fuentes digitales confiables. El trabajo cooperativo favorece el intercambio de ideas, la argumentación y la construcción colectiva del conocimiento, mientras que la posibilidad de elegir temáticas o enfoques para sus producciones incrementan la motivación y el compromiso con el aprendizaje.

La propuesta incorpora principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), procurando garantizar oportunidades de participación para todo el alumnado. Se ofrecen múltiples formas de implicación mediante el trabajo colaborativo, la investigación, y la elección de aspectos creativos del proyecto. Asimismo, se presentan múltiples formas de representación utilizando sitios web, imágenes, videos, afiches históricos, que permiten acceder a la información desde diferentes formatos. Finalmente, se promueven múltiples formas de acción y expresión a través de la elaboración de collages, exposiciones orales, fichas de análisis y la producción del afiche final, posibilitando que cada estudiante demuestre sus aprendizajes de diversas maneras.

Se sugiere pensar la evaluación desde un enfoque auténtico, centrado en desempeños significativos y contextualizados. Se podría proponer el uso de una rúbrica que valore la capacidad de evaluar críticamente la confiabilidad de las fuentes y justificar las decisiones adoptadas; buscar y seleccionar información pertinente mediante estrategias de búsqueda adecuadas; analizar los recursos visuales presentes en afiches de distintos mundiales considerando tanto sus dimensiones denotativas como connotativas; y producir un afiche

mediante la técnica del collage que comunique de manera creativa un mensaje vinculado al Mundial 2030, integrando recursos visuales, culturales y comunicativos de forma coherente. De este modo, la evaluación acompaña el proceso de aprendizaje y considera tanto los conocimientos construidos como la aplicación de estos en una producción artística significativa.

Créditos

Videos

“...”[Profe Antonio] (2025) *Tus clases de ECA - Cómo nació el collage* [Video] Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=_ohSjjDuArE

“...” [Profe Pame] (2020) *¿Qué es un afiche? ¿Cómo elaborar un afiche?* [video] Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=KsULP25FmLQ>

Imágenes

Chatgpt (2026) Imagen del recurso. [imagen con IA]

https://chatgpt.com/s/m_6a5e093cd7248191a0fdb15061d11458

Cresci, C (2026) Análisis afiche del Mundial 2026 [imagen interactiva] Genially.

<https://view.genially.com/6a5796f9f135652ac67f9f82>

GergesBot (2026) *Póster del Mundial 2026* [imagen] Wikipedia

https://ar.wikipedia.org/wiki/%D9%85%D9%84%D9%81:2026_World_Cup_poster.jpg

Bibliografía/Fuentes consultadas

Administración Nacional de Educación Pública [ANEP] (2023). *Educación Básica Integrada (EBI): Programas. 2.º ciclo, tramo 3 (3.º y 4.º grados) y tramo 4 (5.º y 6.º grados)*. ANEP.

Administración Nacional de Educación Pública [ANEP] (2023). *Educación Básica Integrada (EBI)- Reglamento de Evaluación del Estudiante (REDE)*. ANEP.

Ander Egg, E (1991) *El taller, una alternativa de renovación pedagógica*. Disponible en <https://uacmtalleresliterarios.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/01/el-taller-una-alternativa-de-renovacion-pedagogica.pdf>

Barthes, R (1964) *Retórica de la imagen*. Disponible en <https://www.terciario.ememoa.esc.edu.ar/materialterciario/artes%20visuales/FOBA/obasem1/GR%C3%81FICA%202020%20TP1%20texto%201%20Roland%20Barthes.%20ret%C3%B3rica%20de%20la%20imagen.pdf> [27/02/2026]

Eisner, E (1998) *Educación la visión artística*. Paidós. Disponible en <https://toaz.info/doc-view-3>

Toledo, J. (2026) *Pósters y logos de los Mundiales de fútbol: Así han sido todos los diseños de la historia por cada edición y año. Let's move. Sonic x Olympic*

Collection. <https://www.olympics.com/es/noticias/posters-logos-mundiales-futbol>

TYCSport (2026) *¿Qué significa? Un extraño collage, el póster oficial del Mundial 2026*. Tyc Sport [página web]

<https://www.tycsports.com/mundial/que-significa-extrano-collage-poster-oficial-mundial-2026-id716309.html>

Autor: Carolina Cresci, Fiorella Fernández

Fecha de creación: Julio 2026

Licenciamiento:

