

La pelota que recorre América

Parte 3: Historias que quedan grabadas (Propuesta didáctica)



Descripción:

La propuesta La pelota que recorre América - Historias que quedan grabadas constituye la tercera parte de un proyecto interdisciplinario desarrollado a partir del trabajo colaborativo entre los docentes contenidos Marcos Díaz y Anabella Parodi y las maestras de la Escuela N.º 262 de Salinas, Canelones: Sandra Caytano (Maestra de Aula) y Jennifer Duarte (Maestra Itinerante). Desde una perspectiva interdisciplinaria e inclusiva, esta etapa retoma y articula los aprendizajes, experiencias y producciones construidos a lo largo del proyecto para avanzar hacia su comunicación y socialización. A través de propuestas de escritura, revisión, expresión visual y producción multimodal, los estudiantes transforman sus experiencias y aprendizajes en narraciones personales, incorporando información histórica y científica cuando resulta pertinente. El recorrido culmina con la creación de un Museo–Antología, espacio destinado a compartir las investigaciones, experimentaciones, recuerdos, producciones escritas y expresiones artísticas construidas durante el proyecto. De este modo, se integran los aportes de Física, Historia, Lengua y Educación Física, promoviendo la reflexión sobre lo aprendido, la autoría y la comunicación de conocimientos desde propuestas accesibles basadas en el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

Formato: Propuesta didáctica

Ciclo: 2

Tramo: 3

Grados: 3º y 4º

Competencias generales en comunicación, pensamiento computacional, científico

Espacio / Unidad Curricular		Competencia específica	Contenido	Criterio de Logro
Científico - Matemático	Física Química	CE4 Indaga, predice, y argumenta fenómenos sociales y naturales cotidianos acerca de los sistemas materiales y sus transformaciones para su estudio, buscando caminos alternativos a partir de la recolección de datos o mediante algoritmos para generar soluciones y comprende el valor de perseverar ante el error, con sus reacciones, emociones y actitudes. (5°)	Movimiento. Definición del sistema de referencia. (5°)	Reconoce la necesidad de definir un sistema de referencia para construir el concepto de movimiento, mediante situaciones lúdicas. (5°)
Comunicación	Lengua Española	Escritura CE6. Reflexiona y monitorea su aprendizaje con mediación, para avanzar en el proceso de conocimiento de la lengua oral y escrita. (4°)	La escritura de textos breves. La jerarquización de los contenidos y la estructuración en párrafos. (4°)	Incorpora elementos cohesivos en sus producciones orales y escritas, con adecuación al contexto. (3°)
		Lectura CE 4. Analiza el objeto de estudio, presenta hipótesis de forma oral y escrita para expresarse mediante vocabulario específico.	Las estrategias discursivas. La construcción de sentido: el vínculo entre párrafos.	Elabora hipótesis con vocabulario acorde al tema de estudio de forma oral y escrita para comunicar a otros.
		Oralidad CE 7. Explora sus posibilidades expresivas en diferentes contextos intraescolares y sociales para fortalecer la construcción de su identidad.	La exposición de temas específicos con ampliación de vocabulario.	Produce textos que evidencian rasgos personales y de la comunidad que integra, afianza su identidad en diferentes contextos intraescolares y sociales.
Ciencias Sociales y Humanidades	Historia	CE6. Construye el proceso de escritura en historia a partir de la curiosidad e intereses para su apropiación.	Unidades administrativas y formas de organización política (virreinos, gobernaciones, etc.) de España en América. Las ciudades hispanoamericanas y sus vínculos con el medio rural. Los cabildos seculares: funciones e importancia para el gobierno local.	Produce narraciones escritas de temas históricos en sus contextos y que le son significativos.

Desarrollo Personal y Conciencia Corporal	Educación Física	CE2. Competencia Corporeidad y entorno: Reconoce y desarrolla su esquema corporal, nociones perceptivas (motrices y afectivas), capacidades condicionales y coordinativas, generando procesos de internalización, decisión y ejecución con noción espacio temporal para dar respuesta a las distintas situaciones en su entorno.	Nociones espacio-temporales en el juego deportivo. Percepción del espacio de juego, ubicación de compañeros y rivales, anticipación temporal.	Utiliza nociones espacio-temporales para tomar decisiones en situaciones de juego.
Técnico- Tecnológico	Ciencias de la Computación y Tecnología Educativa	CE1. Selecciona y utiliza medios y formatos digitales, generando producciones, adecuándose a diferentes contextos e interlocutores, para presentar información y comunicarse.	Tecnología Educativa. Alfabetización digital: Tecnologías de la información y la comunicación: Identificación, selección, utilización y creación de recursos digitales (aplicaciones, lenguajes o dispositivos), para comunicarse con distintos fines, de forma sincrónica y asincrónica, con distintos actores de la comunidad.	Selecciona y utiliza herramientas digitales en producciones colaborativas.

Metas de aprendizaje:

Mediante esta propuesta, los y las estudiantes:

- Utilizarán elementos cohesivos para organizar y relacionar sus ideas en producciones orales y escritas, seleccionando conectores adecuados al contexto y revisando su uso para favorecer la coherencia textual.
- Producirán un texto argumentativo en el que planteen una hipótesis, la fundamenten con argumentos y articulen los párrafos mediante conectores adecuados.
- Argumentarán oralmente sobre un tema histórico, fundamentando sus opiniones con información relevante y vocabulario específico, y reconociendo la relación entre los procesos históricos, la identidad y el patrimonio cultural.
- Explicarán, mediante narraciones históricas, cómo la pelota recorrió América y cómo ese recorrido se vinculó con las ciudades hispanoamericanas, el medio rural y la organización política de la época colonial.
- Describirán y explicarán el movimiento de la pelota y de otros objetos a partir de las nociones de trayectoria, cambio de posición y sistema de referencia, recurriendo a la observación, la experimentación y el análisis de situaciones de juego para fundamentar sus explicaciones.
- Aplicarán nociones espacio-temporales para orientarse, desplazarse y tomar decisiones en situaciones de juego con pelota, desarrollando la coordinación motriz, la percepción espacial y el trabajo cooperativo mediante experiencias de observación, dramatización y análisis del movimiento.

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

Plan de aprendizaje:

Actividad 1: ¿Desde dónde juego?

Propósito: Explorar diferentes formas de participación en una situación de juego con pelota, reconociendo la importancia de la ubicación en el espacio, los desplazamientos, los pases y la toma de decisiones para resolver situaciones motrices.

La docente presenta una situación de juego sencilla con pelota y plantea:

?

¿Es lo mismo jugar si estamos siempre en el mismo lugar que si podemos desplazarnos por diferentes espacios de la cancha? ¿Por qué?

Se recuperan algunas de las ideas trabajadas en Física en las partes 1 y 2 de este proyecto, acerca del punto de observación y la posición respecto de otros objetos y personas.

Se propone un juego reducido con pelota. Puede organizarse, por ejemplo, en equipos de 4 o 5 estudiantes, con el objetivo de realizar una determinada cantidad de pases antes de trasladar la pelota hasta una zona de llegada.

En una primera instancia, se juega con una consigna sencilla:

...

Busquen diferentes lugares para recibir la pelota y ayudar al equipo.

Luego se incorporan variantes:

- Recibir desde diferentes posiciones;
- Desplazarse después de realizar un pase;
- Buscar espacios libres;
- Cambiar de dirección;
- Ocupar diferentes sectores de la cancha;
- Asumir distintos roles dentro del juego.

Después de cada ronda se realiza una breve pausa para analizar lo sucedido:

?

¿Desde dónde recibiste la pelota?

¿Por qué decidiste desplazarte hacia ese lugar?

¿Qué sucedió cuando todos se ubicaron cerca de la pelota?

¿Qué posibilidades aparecieron cuando ocuparon diferentes espacios?

¿Podíamos observar y resolver la situación de la misma manera desde cualquier lugar?

La docente puede modificar las dimensiones del espacio, la cantidad de participantes o las reglas para generar nuevos desafíos, procurando que todos puedan participar.

Cierre

Se promueve una instancia de recuperación de la experiencia, para preparar la escritura de la siguiente actividad.

Cada estudiante elige una situación del juego que recuerde especialmente. Puede ser un pase, un desplazamiento, una decisión, un momento en que encontró un espacio o una jugada que no salió como esperaba.

La docente pregunta:


 ¿Qué pasó?
 ¿Dónde estabas?
 ¿Quiénes estaban contigo?
 ¿Qué viste?
 ¿Qué decidiste hacer?
 ¿Qué ocurrió después?
 ¿Por qué creés que recordás especialmente ese momento?

Se construye colectivamente una conclusión:


 En los juegos con pelota, nuestra posición y nuestros desplazamientos influyen en las posibilidades de recibir, pasar, avanzar y colaborar con el equipo.

Evidencia

Registro breve de las decisiones tomadas durante el juego y de las conclusiones construidas colectivamente.

Actividad 2: Escribir una jugada como una historia

Propósito: Transferir los recursos narrativos trabajados en *Mi mundial* a una situación concreta de juego analizada en Física y Educación Física, reconociendo que un mismo acontecimiento puede comunicarse con diferentes propósitos y mediante distintas formas de organización.

La docente recupera una de las jugadas trabajadas y analizadas durante las actividades de Física y Educación Física. A partir de los registros disponibles (observaciones, fotografías, videos, trayectorias o conclusiones) se reconstruye brevemente qué ocurrió.

Luego se propone la consigna:


 Cuenta la jugada como si fuera una escena de una historia.

Los estudiantes transforman la situación observada en una breve narración. Para hacerlo, pueden recuperar los recursos trabajados en instancias anteriores:



 Elegir quién narra;
 Presentar personajes;
 Ubicar la acción en un lugar y momento;

Organizar los acontecimientos temporalmente;
Incorporar acciones y reacciones;
Incluir un diálogo, si resulta pertinente;
Agregar detalles descriptivos;
Expresar sensaciones, pensamientos o emociones del narrador o de los personajes.

No se pretende que todos incorporen necesariamente todos estos elementos, sino que puedan tomar decisiones narrativas de acuerdo con la escena que desean construir. Una vez producidos los textos, se recupera la explicación científica realizada sobre esa misma jugada y se comparan ambas producciones:

Explicación científica	Narración de la jugada
Busca explicar qué ocurrió y cómo se produjo el movimiento.	Busca contar la situación como una escena.
Se centra en observaciones, trayectorias, referencias y conclusiones.	Puede incorporar personajes, acciones, emociones, descripciones y diálogos.
Utiliza evidencias para fundamentar la explicación.	Organiza los acontecimientos para construir una historia.

La docente orienta la comparación mediante preguntas como:

? ¿Estamos contando exactamente lo mismo en los dos textos? ¿Qué información aparece en la explicación científica que no necesitamos incluir en la narración? ¿Qué elementos agregamos para convertir la jugada en una escena? ¿Qué cambia cuando decidimos que alguien sea el narrador? ¿Podemos narrar una situación real sin dejar de respetar lo que efectivamente ocurrió?
--

Se enfatiza que narrar no significa modificar arbitrariamente los hechos observados: los estudiantes pueden imaginar la voz, las sensaciones o el modo de presentar la escena, pero deben mantener coherencia con la situación de juego que constituye el punto de partida.

Evidencia

Microtexto narrativo de la jugada y breve comparación entre la explicación científica y la narración, identificando qué cambia según el propósito comunicativo.

Preparamos la visita de Daniel Baldi

Actividad 3: Preguntar para conocer lo que el libro no cuenta

Propósito: Preparar una interacción oral formal con el autor, formulando preguntas abiertas, pertinentes y que permitan conocer aspectos que no aparecen en la obra ni en su biografía.

En equipos, los estudiantes elaboran preguntas y las organizan según diferentes temas:



Vida deportiva, oficio de escritor, proceso de creación, personajes y decisiones de *Mi mundial*, cambios en el fútbol y territorios recorridos.

¿Hay alguna pelota, partido o experiencia relacionada con el fútbol que haya quedado especialmente grabada en su memoria y que haya influido en alguna de sus historias?

¿Qué hace que una experiencia cotidiana pueda convertirse en una historia que otros quieran leer?

Luego revisan las preguntas para identificar aquellas que:

- Pueden responderse simplemente con la biografía;
- Tienen una respuesta cerrada;
- Se repiten;
- No permiten profundizar.

A partir de esta revisión, seleccionan entre seis y ocho preguntas potentes, procurando que sean abiertas y favorezcan respuestas desarrolladas. Las ordenan para construir un guion coherente de entrevista.

Finalmente, se distribuyen los roles: **presentación, entrevistadores, registro, agradecimiento y entrega simbólica**. Se realiza un ensayo de la entrevista y se ofrece retroalimentación sobre la claridad de las preguntas, el modo de formularlas, la escucha y la organización de la participación.

Evidencia.

Guion de entrevista y ensayo con registro de las sugerencias de mejora.

Actividad 4: El encuentro con el autor

Propósito: Participar de una situación auténtica de intercambio oral, recuperando preguntas, interpretaciones y aprendizajes construidos durante el recorrido por la obra.

Durante la visita, los estudiantes presentan brevemente el recorrido realizado y explican algunos aspectos del proyecto. Luego desarrollan la entrevista respetando los roles previamente acordados.

Se propone también solicitar a Daniel Baldi que lea o comente un pasaje significativo de *Mi mundial* y, si resulta pertinente, uno o dos estudiantes comparten un borrador o producción realizada durante la secuencia.

Mientras se desarrolla el encuentro, algunos estudiantes registran ideas, respuestas o expresiones que consideren importantes. La grabación de audio, video o la toma de fotografías se realizará únicamente si se cuenta con las autorizaciones correspondientes.

Evidencia

Notas de la entrevista y registro de participación, junto con los registros audiovisuales autorizados, si los hubiera.

Actividad 5: Lo que me quedó grabado del encuentro

Propósito: Recuperar la experiencia del encuentro con el autor y transformarla en una producción escrita que contribuya a construir la memoria colectiva del proyecto.

Luego de la visita, cada estudiante escribe individualmente una escena, una idea, una respuesta o una frase que haya quedado especialmente grabada del encuentro. Se puede orientar la escritura con preguntas como:

?

¿Qué momento recuerdas especialmente?

¿Qué dijo o hizo Daniel Baldi que te llamó la atención?

¿Qué descubriste que antes no sabías?

¿Por qué piensas que ese momento quedó grabado?

Posteriormente, se comparten algunas producciones y el grupo identifica aquellos acontecimientos, ideas o momentos que se repiten o que resultaron especialmente significativos.

Con estos aportes, se construye una crónica colectiva breve sobre la visita, destinada a compartir la experiencia en CREA, la cartelera escolar o con las familias.

La docente recupera los recursos narrativos trabajados anteriormente (organización temporal, selección de detalles, voz narrativa y descripción) para ayudar a transformar el recuerdo en una pequeña escena comunicable a otros.

Evidencia

Texto individual “Lo que me quedó grabado” y crónica colectiva del encuentro con Daniel Baldi.

Actividad 6: Planificar “El Mundial que me quedó grabado”

Propósito: Definir previamente qué se quiere contar, para quién, desde qué voz y cómo se organizará la narración final.

Cada estudiante selecciona una experiencia propia del Mundial 2026 o una memoria familiar recuperada mediante la entrevista.



Define quién será el narrador y cuál es el origen de la historia.

Luego completa un plan de escritura que incluya:

- Tiempo y territorio en que ocurre.
- Situación inicial.
- Personajes.
- Acontecimiento central.
- Reacción o consecuencias.
- Desenlace.
- Sentido personal: por qué esa experiencia quedó grabada.
- Descripción que ayude a imaginar la escena.
- Diálogo que resulte significativo.

La docente acompaña la planificación mediante preguntas que ayuden a tomar decisiones sin definir la historia por el estudiante:



¿Qué quieres que recuerde el lector?

¿Quién va a contar?

¿Cuál será el momento más importante?

¿Qué información necesitas para que pueda imaginarlo?

Evidencia

Plan de texto individual que funcionará como hoja de ruta para la escritura del borrador.

Actividad 7: Primer borrador y conferencia de escritura

Propósito: Producir el primer borrador de la narración con acompañamiento diferenciado, respetando las decisiones de cada estudiante como autor.

Los estudiantes comienzan a escribir el borrador a partir del plan realizado. La escritura puede desarrollarse por tramos, retomando progresivamente la situación inicial, el acontecimiento central y el desenlace.

Mientras algunos estudiantes escriben de manera autónoma, la docente trabaja con pequeños grupos o de forma individual según las necesidades. Puede apoyar mediante:

- construcción oral previa de lo que se desea escribir;
- organización de los acontecimientos;
- segmentación de la historia en episodios;

- recuperación del plan de escritura;
- dictado al adulto cuando sea necesario.

Durante la socialización de textos, se conversa sobre qué se quiere contar, si se comprende la situación y cómo está organizada la historia, dejando la corrección de aspectos formales para la instancia específica de revisión.

Evidencia

Borrador completo, acompañado de una devolución focalizada acordada con el estudiante.

Actividad 8: Revisar por capas

Propósito: Comprender que revisar implica volver sobre las propias decisiones de escritura para mejorar el texto y no solamente corregir errores.

La revisión se realiza en cuatro oportunidades, para evitar intentar corregir todos los aspectos simultáneamente:

1. **Sentido:** ¿Se comprende qué ocurrió? ¿Qué cambió? ¿Por qué esa experiencia quedó grabada?
2. **Organización:** ¿Los acontecimientos y párrafos están ordenados? ¿La secuencia temporal resulta clara?
3. **Recursos narrativos:** ¿La descripción y el diálogo aportan a la escena? ¿Hay detalles que podrían agregarse, eliminarse o modificarse?
4. **Aspectos formales:** revisar verbos, conectores, uso de la raya de diálogo, mayúsculas, tildes y los aspectos ortográficos priorizados.

Luego se realiza una coevaluación breve utilizando una lista de cotejo sencilla. Cada estudiante analiza las sugerencias recibidas y decide cuáles incorporará a su texto.

Finalmente, reescribe aquellos fragmentos que necesitan modificación, conservando el borrador inicial para poder reconocer el proceso de transformación.

La docente focaliza la devolución según las necesidades de cada escritor y evita corregir directamente todo el texto. Pregunta, por ejemplo:

?

¿Qué querías que se entendiera en esta parte?
¿Qué podría ayudar al lector a imaginar mejor esta escena?
¿Qué cambiarías después de volver a leerlo?

Evidencia

Borrador con marcas de revisión y versión reescrita, permitiendo visualizar las decisiones tomadas durante el proceso de escritura.

Actividad 9: Incorporar lo que descubrimos

Propósito: Recuperar los aprendizajes construidos a lo largo de la secuencia integrada antes de iniciar la escritura definitiva, para que cada estudiante pueda decidir qué conocimientos pueden enriquecer su narración y cuáles resultan pertinentes para la historia que desea contar.

Antes de comenzar el borrador definitivo, cada estudiante revisa sus registros de la secuencia (bitácora, mapa, entrevista, experiencias de Física y Educación Física, línea de tiempo y demás producciones) y completa una breve guía de recuperación:



Mi memoria: ¿Qué recuerdo?

Mi territorio: ¿Dónde ocurrió?

Mi historia: ¿Qué pasó?

La pelota: ¿Qué lugar ocupa en esta experiencia?

Lo que descubrimos: ¿Qué información histórica, cultural o científica podría ayudarme a contar mejor la escena?

A partir de esta revisión, cada estudiante selecciona, si lo considera pertinente, uno o más conocimientos construidos durante el proyecto que podrían incorporarse a su narración. Por ejemplo, puede incluir una referencia al lugar, un dato sobre un Mundial, un aspecto de la historia cultural de la pelota o algún conocimiento científico trabajado sobre su movimiento. La docente invita a pensar especialmente en la función que tendría esa información dentro de la historia:



¿Este dato ayuda al lector a comprender mejor lo que ocurrió?

¿Permite imaginar el lugar o la situación?

¿Aporta algo importante a la historia o simplemente lo agregamos porque lo aprendimos?

Se aclara que no es obligatorio incorporar información histórica, cultural o científica. La propuesta busca ampliar las posibilidades de escritura: cada estudiante decidirá qué conocimientos recupera y cuáles no, de acuerdo con el sentido de su narración.

La docente ayuda a seleccionar información relevante y a evitar que la narración se transforme en una acumulación de datos.

Evidencia

Ficha breve de recuperación y selección de información, que funcionará como apoyo para la escritura del borrador definitivo.

Actividad 10: La huella de una jugada

Propósito: Reconstruir y comunicar un movimiento a partir de evidencias visuales, seleccionando información relevante y fundamentando las explicaciones científicas construidas durante el proyecto.

¿Podemos saber qué ocurrió sin volver a ver la jugada?

La docente recupera una de las situaciones de movimiento trabajadas anteriormente, pero esta vez no muestra el video completo.

Presenta únicamente algunas evidencias:

- tres o cuatro fotografías tomadas en diferentes momentos;
- capturas de pantalla;
- un dibujo realizado durante la experiencia;
- una representación de la cancha;
- o una secuencia de imágenes.

Plantea:



Esta jugada ocurrió durante nuestro trabajo científico. Ahora tenemos algunas huellas de lo que pasó, pero no podemos volver a mirar la jugada completa.
¿Podemos reconstruir qué ocurrió?

Los estudiantes observan las evidencias y elaboran hipótesis.

Preguntas orientadoras:



¿Qué creen que ocurrió primero?
¿Qué ocurrió después?
¿Dónde estaba la pelota?
¿Qué cambió entre una imagen y otra?
¿Qué podemos afirmar con seguridad?
¿Qué estamos suponiendo?
¿Qué evidencia nos permite sostener nuestra explicación?

Ordenamos las huellas

Cada equipo recibe un conjunto de imágenes de la misma jugada, pero desordenadas.

La consigna:



Ordenen las imágenes para reconstruir lo que ocurrió y expliquen qué pistas utilizaron para decidir el orden.

No se busca solamente ordenar correctamente.

Cada equipo deberá justificar:

“Colocamos esta imagen primero porque...”

“Sabemos que después ocurrió esto porque...”

“La posición de la pelota cambió de esta manera...”

La docente recupera los conceptos ya construidos:

- posición;
- trayectoria;
- referencia;
- cambio de posición.

Pero no los vuelve a enseñar: los utiliza como herramientas para explicar las evidencias.

Dibujamos lo que no aparece

Entre dos imágenes consecutivas se deja un espacio en blanco:

Imagen 1 → _____ → Imagen 2

Los estudiantes deben representar qué creen que ocurrió entre ambas imágenes.

Pueden:

- dibujar la posición intermedia de la pelota;
- agregar flechas;
- representar la trayectoria;
- señalar un cambio de dirección;
- incorporar un sistema de referencia.

La pregunta será:

?

¿Cómo podemos representar algo que no vimos directamente?

Se conversa sobre la diferencia entre: lo que observamos y lo que inferimos a partir de lo observado.

Se busca trabajar la construcción de explicaciones a partir de evidencias, en lugar de volver a experimentar el movimiento.

Dos explicaciones para una misma jugada

Cada equipo recibe dos explicaciones breves sobre la misma secuencia.

Por ejemplo:

Explicación A	Explicación B
La pelota fue hacia el arco porque sí.	La pelota inició su recorrido junto al cono, avanzó hacia el arco y cambió de dirección después del rebote. Tomamos la línea lateral de la cancha como referencia.

Se pregunta:

?

¿Cuál permite comprender mejor lo ocurrido?

¿Cuál utiliza evidencias?

¿Cuál explica y cuál solamente afirma?

¿Qué información debería agregar la primera explicación?

Los estudiantes mejoran la explicación menos completa.

Una evidencia para el Museo

Cada equipo selecciona una de las jugadas o experiencias científicas realizadas durante el proyecto y prepara una pequeña “ficha de evidencia científica” para incorporar posteriormente al Museo–Antología.

Puede contener:

¿Qué ocurrió?	Una breve descripción.
¿Qué observamos?	La evidencia utilizada.
¿Qué podemos afirmar?	La conclusión científica.
¿Cómo lo sabemos?	La evidencia que permite sostenerla.
¿Cómo lo representaríamos?	Una fotografía, esquema, secuencia de imágenes, trayectoria o dibujo.

La producción podría quedar así:

- Vimos que...
- Nos dimos cuenta porque...
- Por eso podemos explicar que...

Cierre: La ciencia también deja huellas

Se realiza una puesta en común a partir de la pregunta:

?

¿Qué diferencia hay entre recordar una jugada y poder explicar científicamente qué ocurrió?

Y se recupera una idea central:

...

Una experiencia científica puede dejar huellas: imágenes, registros, dibujos, datos y explicaciones que nos permiten reconstruir lo ocurrido y comunicar lo que aprendimos.

Evidencia

Ficha de evidencia científica, acompañada de una representación de la jugada y una explicación fundamentada.

Actividad 11: Una imagen que deje huella

Propósito: Articular el lenguaje verbal y visual para representar de manera expresiva una escena significativa de la narración final, comprendiendo que la imagen puede ampliar, sugerir o profundizar el sentido del texto.

Una vez finalizada la narración, cada estudiante relee su texto y selecciona la escena que considera más significativa o que mejor representa aquello que “le quedó grabado”.

Con la guía docente, planifica y produce un video o imagen a partir de esa escena. Antes de realizarla, toma algunas decisiones:



¿Qué momento de la historia voy a representar?

¿Qué elementos serán centrales?

¿Desde dónde voy a mirar la escena? (encuadre)

¿Qué quiero que observe primero el lector?

¿Qué contrastes, tamaños o formas pueden ayudar a transmitir la idea o emoción?

Una vez realizada la imagen, se incorpora un título y un epígrafe breve que establezca una relación significativa con la narración. El epígrafe no debe limitarse a describir lo que aparece (“una pelota en una cancha”), sino aportar información, una idea, una sensación o una clave de interpretación.

Finalmente, cada estudiante revisa la relación entre ambos lenguajes:



¿La imagen representa una escena importante de mi historia?

¿Aporta algo que el texto no dice directamente?

¿El título y el epígrafe ayudan a comprender su sentido?

La docente acompaña las decisiones vinculadas con la composición visual, apoyando además, la recuperación del sentido narrativo de la escena seleccionada. Ambas intervenciones buscan evitar que la imagen funcione únicamente como ilustración decorativa y favorecer que exista una relación intencional entre texto, imagen, título y epígrafe.

Evidencia

Narración final, grabado o imagen producida y epígrafe, integrados como una producción multimodal en la muestra final del proyecto.

Actividad 12: Creamos el Museo interactivo “La pelota que recorre América”

Propósito: Integrar y comunicar los aprendizajes construidos durante la secuencia mediante la elaboración colaborativa de una estación interactiva, utilizando argumentos y evidencias de las distintas áreas para demostrar que la pelota es un objeto histórico, cultural, científico y social.

La docente plantea el desafío:



Durante estas semanas investigamos la historia de la pelota, descubrimos cómo se mueve, analizamos jugadas, aprendimos a observar como científicos y comprendimos que una pelota puede contar muchas historias. Ahora necesitamos compartir todo lo aprendido con otros y otras estudiantes y con las familias. ¿Cómo podríamos hacerlo?

Se genera una lluvia de ideas y se registran las propuestas del grupo.

Posteriormente, la docente presenta el desafío:



Cada equipo deberá diseñar una estación del “Museo interactivo: La pelota que recorre América”, donde explicará uno o varios de los aprendizajes realizados durante la secuencia.

Se explicita que el objetivo no es solamente presentar información, sino lograr que quienes visiten el museo comprendan, experimenten y aprendan.

Los y las estudiantes se organizan en equipos. Cada grupo elige la forma en que comunicará sus conclusiones, considerando las fortalezas e intereses de sus integrantes.

Independientemente del formato seleccionado, todos los equipos deberán elaborar previamente un texto argumentativo que responda a la pregunta:



¿Por qué la pelota es mucho más que un juguete?

El texto deberá incluir:

- Una opinión claramente expresada;
- Al menos tres argumentos sustentados en los conocimientos construidos durante la secuencia (Historia, Física, Educación Física y Lengua);
- Ejemplos o evidencias que respalden cada argumento;
- Conectores argumentativos (porque, ya que, además, por eso, finalmente, en conclusión, por lo tanto);
- Una conclusión que invite al público a valorar la importancia cultural, histórica y científica de la pelota.

Antes de elaborar el producto final, la docente propone que cada equipo complete un organizador gráfico:

Opinión	Argumento	Evidencia	Conector

Posteriormente transforman ese organizador en un texto argumentativo que servirá como guion para la producción elegida.

Durante el proceso la docente acompaña con preguntas como:

?

¿Su opinión queda clara desde el comienzo?

¿Los argumentos realmente justifican esa opinión?

¿Qué aprendieron en Historia que pueda convertirse en una evidencia?

¿Qué experimento realizado en Física respalda lo que afirman?

¿Qué observaron en Educación Física que fortalece su postura?

¿Qué conector ayuda a relacionar mejor las ideas?

¿La conclusión retoma la opinión inicial?

Opción 1. Maqueta científica

Construyen una mini cancha o escenario donde representen una jugada.

La maqueta deberá mostrar:

- el movimiento de la pelota;
- las trayectorias recorridas;
- diferentes sistemas de referencia;
- flechas, etiquetas y vocabulario científico.

Durante la construcción la docente interviene preguntando:

?

¿Desde dónde observa cada jugador?

¿Cómo pueden representar que una misma pelota puede parecer moverse de manera diferente según quién observa?

¿Qué elementos ayudarían al visitante a comprender la explicación?

Además de construir la maqueta, cada equipo incorpora un cartel argumentativo titulado: **“Nuestra postura”**.

Los visitantes podrán leer la opinión del equipo y los argumentos que explican por qué la pelota representa un objeto histórico, científico y cultural.

Opción 2. Video explicativo

Graban la recreación de una jugada utilizando pelotas u otros objetos.

Luego incorporan la explicación científica utilizando imágenes, narraciones o subtítulos.

El video deberá explicar:

- qué ocurrió;

- cómo se movió la pelota;
- cuál fue la trayectoria;
- qué sistema de referencia utilizaron para analizar el movimiento.

La docente orienta con preguntas como:

?

¿La explicación coincide con lo que muestra el video?

¿Qué imágenes ayudarían a comprender mejor el fenómeno?

El video finaliza con una conclusión argumentativa donde el equipo defiende su postura utilizando evidencias obtenidas durante las investigaciones y experimentos.

Opción 3. Dramatización científica

Los estudiantes representan una situación de juego.

Cada integrante asume un rol (jugadores, pelota, observadores, árbitro o narrador científico).

Al finalizar, explican oralmente:

- cómo se produjo el movimiento;
- qué referencias utilizaron;
- por qué distintos observadores pueden describir el movimiento de manera diferente.

La docente promueve la argumentación mediante preguntas:

?

¿Todos observaron exactamente lo mismo?

¿Qué cambió según el lugar donde se encontraba cada observador?

Luego de la representación, un integrante actúa como vocero del equipo y presenta el texto argumentativo elaborado colectivamente, explicando por qué las observaciones realizadas permiten sostener la opinión del grupo.

Opción 4. Presentación digital interactiva

Elaboran una presentación utilizando herramientas como Canva, PowerPoint o Genially.

La producción deberá incluir:

- imágenes;
- fotografías del proceso;
- esquemas;
- líneas de tiempo;
- flechas que representen trayectorias;
- explicaciones científicas e históricas;
- textos argumentativos breves.

Además de imágenes, videos y esquemas, la presentación incorpora una diapositiva denominada:

¿Qué queremos demostrar?

En ella presentan:

- Opinión.

- Argumentos.
- Evidencias históricas.
- Evidencias científicas.
- Conclusión.

Como complemento, cada equipo incorpora un juego interactivo que permita a los visitantes comprobar los conocimientos construidos durante la secuencia. Algunas posibilidades son:

- relacionar imágenes con conceptos;
- ordenar cronológicamente la evolución de la pelota;
- identificar el sistema de referencia correcto;
- reconocer diferentes trayectorias;
- relacionar argumentos con las evidencias que los sustentan;
- ordenar las partes de un texto argumentativo;
- identificar qué afirmaciones están fundamentadas y cuáles son solo opiniones;
- completar un texto con conectores argumentativos;
- responder un desafío donde deban justificar por qué la pelota es un objeto histórico, científico y cultural.

El juego ofrece retroalimentación inmediata y permite volver a intentarlo todas las veces que sea necesario.

La docente interviene preguntando:

?

¿El juego ayuda realmente a aprender?
¿Las consignas son claras para cualquier compañero?
¿Qué pistas podrían ofrecer si alguien se equivoca?

Opción 5. Podcast científico

El podcast se presenta como un programa radial de divulgación.

Los estudiantes explican los resultados de la investigación y finalizan con una conclusión argumentativa respondiendo:

¿Por qué creemos que la pelota es mucho más que un juguete?

Durante la grabación describen:

- qué sucedió durante la jugada;
- cómo se desplazó la pelota;
- qué referencias utilizaron para analizar el movimiento;
- qué aprendieron sobre la historia y la evolución de la pelota.

La docente acompaña preguntando:

?

¿Cómo explicarían este fenómeno a alguien que no puede verlo?
¿Qué vocabulario científico deberían incorporar?

Opción 6. Afiche científico

Diseñan un afiche para el museo incluyendo:

- ilustraciones;
- esquemas;
- trayectorias;
- imágenes históricas;
- conectores;
- vocabulario científico e histórico;
- conclusiones construidas por el grupo.

Además de esquemas e ilustraciones, el afiche incorpora un espacio denominado:

Nuestra postura

En él presentan:

- opinión;
- argumentos;
- evidencias;
- conclusión.

La docente orienta la organización de la información mediante preguntas como:

?

¿Qué observará primero el visitante?

¿Qué información es imprescindible?

¿Cómo pueden combinar imágenes y palabras para facilitar la comprensión?

Actividad 13: Museo–Antología: Mi Mundial, la pelota y las historias que nos quedaron grabadas

Propósito: Integrar y comunicar los aprendizajes, producciones, experiencias y recuerdos construidos durante el proyecto, organizándolos en un producto final común que combine investigación, experimentación, memoria, cartografía, escritura y expresión artística.

La muestra final se organiza en cuatro recorridos complementarios, recuperando las producciones realizadas durante las diferentes actividades.

Estación 1. Una pelota con historia

Reúne los materiales construidos durante las actividades de investigación sobre la historia y los usos de la pelota.

Puede incluir:

- información recuperada de fuentes;
- registros de investigación;
- imágenes;
- conclusiones sobre los cambios y permanencias;
- producciones vinculadas con los diferentes significados culturales de la pelota;
- preguntas y respuestas construidas durante el recorrido.

La estación permite mostrar que la pelota es un objeto que tiene historia, usos, significados y recorridos diversos.

Estación 2. Una pelota que se mueve

Reúne las producciones realizadas durante las experiencias de observación, experimentación y análisis del movimiento.

Puede incluir:

- trayectorias representadas;
- sistemas de referencia;
- registros de experiencias;
- fotografías o imágenes;
- conclusiones de los equipos;
- análisis de jugadas;
- producciones vinculadas con el VAR científico.

Se incorporan también algunas evidencias seleccionadas para la Bitácora del Mundial, especialmente aquellas que los estudiantes consideraron significativas para recordar lo aprendido.

Estación 3. Mundiales que quedaron grabados

Integra las producciones relacionadas con la memoria personal, familiar e histórica.

Incluye:

- la línea del tiempo construida durante el proyecto;
- fuentes sobre distintos mundiales;
- el cuadro de cambios y permanencias entre 2010 y 2026;
- testimonios obtenidos mediante las entrevistas;
- citas seleccionadas;
- objetos, fotografías o registros recuperados a partir de la pregunta complementaria “¿Y la pelota dónde estaba?”;
- el mapa colectivo con los territorios vinculados a las historias y experiencias.

Aquí también se incorpora la cartografía futbolera colectiva, que fue creciendo con los lugares vinculados con los personajes, las experiencias familiares, los mundiales y la historia cultural de la pelota.

Estación 4. Mi Mundial

Reúne el recorrido realizado como escritores y escritoras.

Incluye:

- la escritura testigo inicial;
- algunos registros del proceso de planificación;
- borradores y revisiones;
- las narraciones finales;
- los grabados o imágenes producidos;
- títulos y epígrafes;
- fragmentos seleccionados por sus autores.

Se puede mostrar especialmente el antes y el después de una producción para hacer visible cómo las decisiones de escritura fueron transformándose.

Socialización

Cada equipo presenta una estación del museo al resto del grupo y a las familias.

Los visitantes pueden formular preguntas, expresar acuerdos o plantear otras interpretaciones. Los estudiantes deberán responder utilizando información, evidencias y producciones construidas durante el proyecto.

La docente puede intervenir con preguntas como:

?

¿Qué evidencia respalda esa afirmación?

¿Dónde encontraron esa información?

¿Qué descubrieron durante la experimentación que les permitió responder?

¿Qué información histórica utilizaron?

¿Por qué eligieron mostrar esta producción?

¿Qué argumento les parece más convincente? ¿Por qué?

¿Qué cambiarían si tuvieran que volver a realizar este trabajo?

De esta manera, la socialización se convierte también en una situación auténtica de comunicación, argumentación y reflexión.

Actividad 14: Publicar y narrar para otros

Propósito: Dar un propósito social auténtico a las producciones realizadas y favorecer una reflexión final sobre los aprendizajes y las transformaciones experimentadas durante el proyecto.

Los estudiantes participan en la selección y organización de los materiales que formarán parte de la antología y del museo interactivo.

En pequeños grupos, deciden qué producciones consideran más representativas de cada estación y colaboran en la elaboración de textos breves que expliquen a los visitantes:

- Qué investigaron;
- Qué descubrieron;
- Qué experiencia realizaron;
- Qué producción están mostrando;
- Por qué consideran significativo ese material.

Cada estudiante selecciona además un fragmento de su narración final para leerlo en voz alta y explica una decisión que haya tomado durante la escritura o revisión.

Finalmente, vuelve sobre la escritura testigo realizada al comienzo y la compara con la producción final:

Antes hacía...

Ahora aprendí...

Todavía necesito...

Evidencia

Antología de aula, museo interdisciplinar, lectura oral y autoevaluación final.

Actividad 15: Cierre metacognitivo común

Propósito: Reconstruir el recorrido realizado y reconocer los aprendizajes alcanzados, las relaciones establecidas entre las diferentes experiencias y los aspectos que aún requieren profundización.

Cada estudiante completa:

Antes pensaba que...

Durante el proyecto descubrí que...

Ahora puedo explicar que...

Luego se propone la pregunta final:

?

Si una pelota pudiera contar todo lo que recorrió, ¿qué historia nos contaría?

Las respuestas pueden transformarse en tarjetas, audios, dibujos, pequeños textos o registros audiovisuales y formar parte de una instalación colectiva dentro del museo.

Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:

Se sugiere abordar la creación del Museo interactivo “La pelota que recorre América” como una instancia de integración y comunicación de los aprendizajes construidos a lo largo de la propuesta. El producto final no debería entenderse únicamente como una exposición, sino como una situación auténtica de comunicación, en la que los estudiantes deben seleccionar información, establecer relaciones entre saberes, tomar decisiones y pensar en las necesidades de quienes visitarán el museo.

Resulta pertinente recuperar los aportes de Furman, promoviendo que los estudiantes no se limiten a reproducir información, sino que puedan explicar qué aprendieron, cómo lo saben y qué evidencias permiten sostener sus afirmaciones. En este sentido, la exigencia de incluir evidencias provenientes de Historia, Física y Educación Física constituye una oportunidad para construir explicaciones fundamentadas.

Se recomienda que antes de comenzar la producción cada equipo realice una selección y jerarquización de los aprendizajes. Puede utilizarse un organizador como: ¿Qué aprendimos? ¿Qué queremos comunicar? ¿Qué evidencia tenemos? ¿Cómo podemos lograr que el visitante lo comprenda o experimente?

Esta instancia evita que el museo se transforme en una acumulación de información y favorece la construcción de un recorrido con sentido.

Desde los aportes de Camps, es conveniente acompañar la elaboración del texto argumentativo como un proceso de escritura, contemplando planificación, textualización, revisión y reescritura. El organizador de opinión, argumentos, evidencias y conectores puede utilizarse como herramienta de planificación antes de producir el texto definitivo. La revisión debería centrarse tanto en los aspectos lingüísticos como en la calidad de la argumentación: si los argumentos efectivamente sostienen la opinión y si las evidencias son pertinentes.

En consonancia con Ravela et al., se recomienda compartir previamente con los estudiantes los criterios de calidad de las producciones. Por ejemplo:

- La opinión se comprende claramente.
- Los argumentos están relacionados con la opinión.
- Las afirmaciones se apoyan en evidencias.
- Se establecen relaciones entre diferentes áreas.
- El texto presenta una organización clara.
- La estación permite al visitante comprender o experimentar algo.
- Todos los integrantes participan de alguna manera.

Esto permite que los criterios de evaluación se conviertan también en herramientas para aprender y revisar, y no solamente en instrumentos utilizados al finalizar.

Una posibilidad para enriquecer la propuesta es solicitar que cada equipo se pregunte: ¿Qué queremos que el visitante piense, descubra, haga o se pregunte cuando pase por nuestra estación?

A partir de esta pregunta pueden definir una pequeña experiencia interactiva. Por ejemplo:

- observar una secuencia de imágenes y descubrir cambios;
- experimentar con una pelota;
- resolver una pregunta científica;
- reconstruir una jugada;
- ordenar acontecimientos históricos;
- escuchar un relato;
- comparar diferentes tipos de pelotas;

- dejar una respuesta o reflexión.

De esta manera, el museo se convierte en una propuesta de aprendizaje para otros, y los estudiantes deben asumir el rol de mediadores del conocimiento.

Se recomienda distribuir responsabilidades dentro de los equipos, procurando que los roles sean flexibles y rotativos. Pueden existir responsables de investigación, escritura, diseño, recursos digitales, experimentación y presentación, pero todos deberían conocer el contenido que se comunica.

La cooperación no debería reducirse a dividir tareas. Es importante generar momentos en los que el equipo deba tomar decisiones conjuntamente, justificar elecciones y revisar la producción completa.

Desde el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), se recomienda ofrecer diferentes posibilidades para acceder a la información y para comunicar los aprendizajes. Una estación puede combinar:

- textos breves y de lectura accesible;
- imágenes, esquemas y pictogramas;
- audios;
- videos;
- demostraciones corporales;
- objetos manipulables;
- códigos QR;
- recursos digitales interactivos.

Se sugiere, además, incorporar audio de los textos principales, tipografías legibles, buen contraste visual y consignas breves. Estas decisiones permiten que el museo pueda ser recorrido por estudiantes y familias con diferentes formas de acceso y participación.

La evaluación será formativa y continua, considerando el proceso y el producto final. Se pueden recoger evidencias mediante observación, producciones escritas, organizadores gráficos y participación en el diseño de la estación.

Se sugiere valorar especialmente:

- la comprensión de los aprendizajes;
- la utilización de argumentos y evidencias;
- la integración de conocimientos de diferentes áreas;
- la claridad de la comunicación;
- la participación y colaboración en el equipo;
- la capacidad de revisar y mejorar las producciones.

Como cierre, puede incorporarse una breve autoevaluación: ¿Qué aprendí? ¿Qué pude aportar al equipo? ¿Qué cambiaría para mejorar nuestra estación?

Créditos:

Imagen de portada generada por IA ChatGPT.

Bibliografía:

- Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]. (2023). Educación Básica Integrada (EBI): Programas. 2.º ciclo, tramo 3 (Grados: 3.º y 4.º) y tramo 4 (Grados: 5.º y 6.º). ANEP.
- Administración Nacional de Educación Pública [ANEP]. (2023). Educación Básica Integrada (EBI): Reglamento de Evaluación del Estudiante (REDE). ANEP.
- Administración Nacional de Educación Pública. (s. f.). Programa de Lectura y Escritura en Español (ProLEE). Dirección de Políticas Lingüísticas.
<https://www.anep.edu.uy/codicen/politicas-linguisticas/prolee>
- Baldi, D. (2016). Mi mundial. Santillana. (Obra publicada originalmente en 2010).
- Camps, A. (2003). Secuencias didácticas para aprender a escribir. Graó.
- Chambers, A. (2021). Dime. Los niños, la lectura y la conversación. Fondo de Cultura Económica.
- Dirección General de Educación Inicial y Primaria. (2026). Orientaciones para la planificación de secuencias didácticas integradas en el marco del Plan Nacional de Lectura.
- Escuela N.º 262. (2026). Proyecto para el Mejoramiento de los Aprendizajes “Me quedó grabado”.
- Furman, M. (2022). Las preguntas educativas entran a las aulas. Fundación Santillana.
- Furman, M., y Podestá, M. E. d. (2009). La aventura de enseñar ciencias naturales. Aique.
- Liguori, L., y Noste, M. I. (2005). Didáctica de las ciencias naturales: enseñar ciencias naturales. Homo sapiens.
- Pastor, C. A., Sánchez, J. M., & Zubillaga, A. (2014). Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA): Pautas para su introducción en el currículo. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España.
- Plan Ceibal. (2021). Daniel Baldi: “Mucho más que un escritor...”.
<https://rea.ceibal.edu.uy/elp/daniel-baldi-mucho-mas-que-un-escritor/index.html>
- Ravela, P., et al. (2017). ¿Cómo mejorar la evaluación en el aula? Reflexiones y propuestas de trabajo para docentes. Grupo Magro Editores.

Autores:

Sandra Caytano (Mtra. de aula- 4º año. Escuela N° 262, Salinas)

Marcos Díaz (Docente contenidista)

Jennifer Duarte (Mtra. Itinerante de la Escuela Especial N°253 de Parque del Plata)

Anabella Parodi (Docente contenidista)

Fecha de creación: Agosto de 2026

Licenciamiento: Creative Commons Atribución 4.0 Internacional BY-NC-SA

