

Proyecto Copa Mundial de la FIFA México/Estados Unidos/Canadá 2026

Áreas relacionadas: Conocimiento del mundo, Prácticas del Lenguaje. Efemérides, matemática, plástica.

Metodología: trabajo en equipo

Aprovechando el entusiasmo que genera el Mundial de Fútbol, hemos pensado un pequeño proyecto que vincule este evento con diferentes áreas del conocimiento utilizando el recurso constructivo LEGO Education.



¡Vamos al Mundial!

La primera actividad que proponemos se vincula a los contenidos del área de sociales, y particularmente con los medios de transporte. Mediante la reflexión sobre cómo podemos trasladarnos desde diversos puntos del mundo hacia los países donde se juega el mundial, se indagará con los alumnos cómo viajamos desde Argentina hacia allí; para lo que los invitaremos a construir un [Avión](#). Luego analizaremos si ésta es la única forma de llegar a ese destino, o bien, si con viajar sólo en avión ya estamos en los destinos y qué otros medios de transporte podríamos utilizar para trasladarnos una vez en el lugar.

La secuencia puede continuarse con el análisis acerca de cómo trasladarse de sede en sede, siempre proponiendo un espacio para la reflexión y otro para los montajes; pueden incluirse modelos como el Auto con dirección, la moto o el Tren (ver modelos en Manual Técnico de Montajes).

Mi Bandera y las Banderas del Mundo

La segunda actividad se relaciona con los contenidos de Conocimiento del mundo. De esta manera, la primera sección de esta tarea es introducir la temática de la creación de la bandera como símbolo representativo de las naciones, y aprovechando la cercanía de nuestra fecha patria, para concluir esta etapa con la construcción del [mástil](#) y el izamiento de nuestro emblema nacional creado por los alumnos.

Para la segunda etapa de esta actividad, se recuperará como contextualización lo desarrollado anteriormente y se les propondrá a los alumnos construir nuevamente el **mástil**, aplicando la metodología que desarrollan en todas las clases con el kit. El alumno encargado de realizar el registro (comunicador o redactor) deberá dibujar y pintar una bandera para izar en el mástil construido por su equipo. Puede optarse por dos alternativas:

- Todos los equipos dibujan una bandera distinta de los países participantes en el grupo correspondiente a Argentina.
- Cada equipo dibuja una bandera de un país participante del Mundial.

Al reconocer el propio pabellón, puede mencionarse el valor y el simbolismo de la bandera. Y al conocer las banderas de otros países, puede aprovecharse para contarles o hacer una breve investigación sobre las condiciones climáticas, la fauna y la flora y/o las costumbres de cada sociedad; y reconocer semejanzas y diferencias con las propias; propiciando un espacio para que cada uno pueda reconocer su propia identidad.

Estos últimos datos pueden volcarse en el momento del análisis y desafío de la misma.

Desde tecnología, con esta construcción apuntamos al uso de las poleas y se propone una visita previa al mástil del colegio y preguntas como ¿en dónde más encuentran este tipo de mecanismo? O ¿si le encuentran algún otro uso?

Hagamos equipos

Este proyecto continúa vinculado con la misma área y propone la construcción de dos jugadores para los que se usará el modelo [Mellizos](#). Los niños deberán hacer los agregados pertinentes con material extras (pantalones, caras, remeras, etc.) para que sean de dos equipos diferentes. Del mismo modo que en la actividad anterior, el encargado de realizar estos dibujos será el responsable del registro; estos elementos adicionales pueden dibujarse y pintarse con anterioridad (por ejemplo, involucrar a la docente de plástica) o durante la misma actividad. ([ver imprimibles atuendos](#))

Y al momento del análisis puede profundizarse en las costumbres de cada país representado (sugerimos – de ser factible- que las camisetas de los países seleccionados no sean de los países que se hicieron las banderas en el montaje anterior)

Desde el área de tecnología, se presenta el tema de las estructuras, es decir cómo se disponen y se relacionan cada una de las partes dentro de un todo, conformando un sistema que en este caso permite el sostén por medio del sistema óseo del cuerpo humano.

Penales

Esta actividad está vinculada con contenidos de matemática. Se les propondrá a los equipos la construcción de dos montajes: [arquero](#) y el [pateador](#); por lo que algunos equipos harán un modelo y otros otro. Una vez finalizada las construcciones, se enfrentarán por penales. Cada equipo deberá turnarse o elegir a uno de sus integrantes para accionar al arquero y al pateador; puede usarse una polea como si fuese una pelota. Dicha “pelota” será lanzada desde diferentes distancias que tendrán diversos valores (a determinar por el docente de acuerdo con el nivel); si marca el gol, registra ese valor en una planilla o pizarrón y una vez finalizado los tiros de cada equipo, se sumará el puntaje para establecer una clasificación. Y de ser necesario o si el tiempo lo permite, pueden realizarse diferentes etapas.

Desde tecnología continuamos trabajando el concepto de polea e introducimos el concepto de eje (línea recta) que sirve de soporte de piezas giratorias y facilitan la transmisión del movimiento.

¿Dónde lo vemos?

Esta actividad está relacionada con los medios de comunicación y con las Prácticas del Lenguaje Después de comentar acerca de las formas en que podemos obtener información acerca de los diversos partidos, inclusive se puede pedir a los alumnos que traigan recortes de diarios o revistas con información sobre el Mundial. Se les pedirá a los alumnos que construyan un televisor y generen con material extra, la secuencia de un partido o evento ocurrido en el mundial.

Puede pedírseles que redacten una noticia o un texto vinculado con la narración del partido.

La construcción del televisor puede ser libre o guiada, si se prefiere esta última, el plano a seguir es el del [Cine](#).

Algunas otras **actividades sugeridas**.

Finalmente les proponemos una actividad más creativa y libre, que podría vincularse con plástica. En la misma los alumnos por equipo deberán realizar la **creación de un estadio** valiéndose de los recursos que le brinda el kit. Más allá del aspecto creativo, los alumnos podrán afianzar las destrezas adquiridas en lectura de planos, al registrar sus proyectos en un dibujo. Además de vincular y fortalecer los contenidos de tecnología referidos a estructura trabajados en el proyecto.