

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

Áreas relacionadas: Conocimiento del mundo, Efemérides, matemática.

Metodología: trabajo en equipo



Aprovechando el entusiasmo que genera el mundial, 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 diversos [medios de transporte](#), entre ellos 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.

La **segunda actividad** es un proyecto libre y grupal, el **gran estadio de la selección**, que focaliza en los conceptos de organización espacial, simetría, formas geométricas y entorno social. Se les propondrá reunir al grupo en ronda y dialogar: ¿cómo son las canchas de fútbol? ¿Qué hay adentro de un estadio? Mostrar imágenes o videos breves del estadio; luego en grupos de más pequeños, se distribuirán los escenarios para poder completar el estadio: el campo de juego, tribunas escalonadas, el exterior del estadio, el ingreso, etc. Finalmente colocarán los personajes del set como "hinchada". Los niños pueden confeccionar banderas celestes y blancas en una actividad plástica integrada previa.

Desafío adicional (sala de 5): ¿Pueden hacer que la tribuna de un lado sea simétrica a la del otro lado?

"¿Cómo podemos hacer para que la tribuna no se caiga hacia atrás? ¿Qué bloques nos sirven de base firme? Si yo pongo más hinchas de este lado, ¿qué pasa con el equilibrio?"

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 de las tribunas. Más allá del aspecto creativo, los alumnos podrán afianzar las destrezas adquiridas en lectura de planos, al registrar sus proyectos en un dibujo

La **tercera actividad** se vincula con contenidos de matemática. Y se realizará una vez finalizada la construcción del modelo [Penales](#), con el que, los niños, deberán lanzar la pelota para embocarla por el arco. Se registrarán tantos los goles anotados como los fallidos en una tabla y se analizará esta tabla con preguntas como: ¿Se hicieron más goles que los que se erraron? ¿Por qué?

Para la construcción los alumnos, en equipo, deberán seguir el paso a paso de los planos, seleccionando y categorizando las piezas que necesitan para armar el modelo final.

La **cuarta actividad** la denominamos [la calesita de la vuelta olímpica](#). Para comenzar la actividad, indagaremos sobre qué pasa cuándo un equipo gana un torneo, ¿qué hacen los jugadores al finalizar el partido? Y se podrá preguntar qué otras cosas que giren (ventiladores, ruletas, calesitas). ¿Qué tienen en común?

Una vez que construyan el modelo de la calesita de la vuelta olímpica, se les entregarán los muñequitos para ubicarlos en las planchas.

Los niños hacen girar despacio y luego más rápido. Observan qué pasa con los muñequitos. ¿Corren todos para el mismo lugar? ¿Qué pasa si hacemos girar la calesita muy rápido? ¿Por qué se caen los jugadores? ¿Cómo viajan más seguros?

Se propone cerrar la actividad cantando canciones de la hinchada.

Durante esta propuesta los estudiantes trabajarán conceptos de tecnología vinculados al eje de rotación: un punto fijo alrededor del cual gira el mecanismo y fuerza centrífuga (observacional): a mayor velocidad, mayor tendencia a 'salirse' del centro y también sobre la transmisión del movimiento: cómo la fuerza de la mano se convierte en rotación de los personajes.

Para cerrar el proyecto en general, aunque esto no implica que debe hacerse de completo, tal cual está planteado, y si – se desea- se puede optar por una o dos de las propuestas.

La **última actividad** es **el podio de los campeones**. Para comenzar la actividad con los niños en una ronda, podemos conversar sobre los premios en el Mundial: ¿qué recibe el equipo que sale primero? ¿Y el segundo? ¿Por qué hay un podio con escalones? A continuación, le pediremos a los estudiantes que identifiquen en el kit los bloques numéricos y específicamente los del 1 al 3. Pueden nominarlos y ordenarlos antes de construir. Luego los invitaremos a armar 3 grupos y a cada uno, le daremos un plano diferente para armar; un grupo construirá el [podio](#), otro las [tribunas](#) y el tercero, el [micro de los campeones](#).

Una vez terminado, podrán coronar el puesto 1 con la moneda dorada del kit. Colocar un personaje en cada escalón.

Desafío: ¿Pueden calcular cuántos bloques de diferencia hay entre el 1º y el 2. puesto? Miren los tres podios de perfil: ¿cuál quedó más alto? ¿Qué número tiene? ¿Por qué el primer puesto necesita la torre más alta? ¿Qué pasaría si el podio fuera al revés?

Una vez que se coronó al campeón y saludó a la hinchada, los jugadores se van en el micro de los campeones a festejar por la ciudad.

Y los niños pueden acompañar con los cantos el paso del micro.

En esta actividad los niños trabajan sobre contenidos matemáticos como la ordinalidad (los números no solo dicen cuántos hay, sino en qué posición se ubican), la correspondencia número-cantidad (el bloque '1' va en el puesto más alto (ganador)), la comparación de longitudes: más alto / más bajo como precursor de la medición.

