

Concurso monumental



Módulo IV



Habilidades
Interpersonales



Tener un
impacto



Todas las
lecciones

Actividad: Concurso monumental

- **Descripción breve:** Los estudiantes participarán en un concurso, en el que tendrán que presentar un monumento desconocido de su elección como candidato para convertirse en una de las futuras siete Maravillas del Mundo. Para ello, deberán preparar su presentación para generar el mayor impacto posible en su audiencia.
- **Metodología:** Aprender haciendo.
- **Duración:** 5 minutos por presentación + tiempo para voto y retroalimentación. Dependiendo del tamaño del grupo, unas 2 horas.
- **Dificultad** (alta - media - baja): Media.
- **Individual/Equipo:** Preferiblemente individual, pero también se puede hacer en pequeños equipos.
- **Aula/Casa:** Esta actividad debe ser preparada en casa e implementada en el salón de clases.
- **¿Qué necesitamos para hacer esta actividad?**
 - Hardware: Computadora y una pantalla.
 - Software: Cualquiera, dependiendo de la presentación que el estudiante decida usar.
 - Otros recursos: se aceptan todos los complementos, ya que es un ejercicio creativo. A decidir por los alumnos.

Descripción



• **Descripción del texto:** En esta actividad, los alumnos practicarán la comunicación oral y la presentación de un monumento para el que necesitan recoger votos. Competirán con otros estudiantes para aumentar la adherencia de sus compañeros, lo que solo se puede lograr con una presentación impactante. Para lograr este objetivo, deberán aplicar las recomendaciones dadas en nuestro tema 9, logrando un impacto.

Después de recibir las instrucciones básicas, los estudiantes tendrán alrededor de una semana para preparar su presentación, que no debe durar más de 5 minutos. En este breve tiempo, deberán presentar todos los bienes del monumento que hayan elegido. Para ello se permite cualquier artefacto, por lo que deben ser creativos y convincentes. Además, los docentes deben recomendarles que cuiden elementos específicos:

- Entrada al escenario
- Elementos visuales - atuendo de estudiante
- Artefactos utilizados
- Expresión, comunicación verbal
- Comunicación no verbal y gestos
- Bienes del monumento defendido
- Última palabra

Los estudiantes no pueden votar por sí mismos. Así, también estarán activos mientras observan la presentación de los demás, ya que deberán evaluar el desempeño de sus compañeros y elegir el monumento que más les convenció.

Una vez más, el maestro puede darles instrucciones para que presten atención a varios elementos antes de hacer su elección, haciendo referencia a la lista mencionada anteriormente. Eventualmente, puede proporcionar una tabla para que los estudiantes escriban su puntaje, como se propone en el anexo.

Una vez finalizadas las presentaciones y realizadas las votaciones, la clase debe tomarse un tiempo para reflexionar sobre el desempeño general logrado en esta actividad, y cuáles fueron los puntos más impactantes que orientaron su decisión de otorgar uno u otro monumento..

- **Ilustración:**





Fuente: <https://www.worldatation.com/top-locations/7-wonders-world-decided>

Instrucciones

1. PASO 1: El maestro debe presentar las instrucciones a los estudiantes.
2. PASO 2: Los estudiantes deben tener alrededor de una semana para preparar su presentación.
3. PASO 3: Durante un aula, cada alumno presentará sucesivamente el monumento elegido, tratando de causar el mayor impacto.
4. PASO 4: El público, formado por el resto de alumnos, votará por un monumento (que puede ser cualquiera excepto el propio).
5. PASO 5: PASO 5: los maestros y los estudiantes revelarán el resultado de la votación y discutirán sobre el resultado.
6. PASO 6: Retroalimentación general sobre el desempeño de los estudiantes, con la intención de detectar los elementos que generaron un impacto positivo y cómo este podría trasladarse a otras situaciones.

Resultados esperados:

Los estudiantes obtendrán una práctica directa de presentación oral, con el objetivo de tener un impacto en los demás.

- Perder la “vergüenza” de hablar frente a una audiencia
- Mejorar las habilidades generales de comunicación
- Cuidado de los detalles y elementos visuales



- Trabajar en cómo traer a otros al lado de uno, que también puede estar relacionado con el tono del proyecto y cómo convencer a las personas con una presentación breve e impactante.

Esta actividad se puede utilizar en otro (módulo, curso, tema, lección):

- Módulo III, Business Pitch
- Módulo IV, Habilidades Interpersonales, Conversación y Lenguaje (verbal y no verbal)

ENTRECOMP (Competencias desarrolladas): Detectar oportunidades, Creatividad, Visión, Movilizar a otros, Tomar la iniciativa.

Ejemplo:

Un estudiante nacido en Beuren, Alemania, 420 habitantes, podría centrar su presentación en el ayuntamiento de este pueblo:



Foto: https://de.m.wikipedia.org/wiki/Datei:Rathaus_Beuren.jpg

ANEXO:



El docente puede proporcionar a los estudiantes la siguiente tabla para la evaluación de las diferentes presentaciones que verán durante el concurso.

A continuación, los alumnos deberán puntuar los diferentes monumentos teniendo en cuenta los elementos mencionados, del 1 al 5, siendo 1 la puntuación más pequeña y 5 la puntuación más alta. Luego, los estudiantes deben elegir un coeficiente para los diferentes elementos, luego preparar la discusión sobre cuáles son, según su opinión, el elemento más impactante que determinará su elección. Finalmente, deberán votar siguiendo el ranking obtenido.

MONUMENTO: xxx			
Elemento	Puntaje (1 to 5)	Coeficiente	Total
Entrada en el escenario			
Elementos visuales - atuendo de estudiante			
Artefactos utilizados			
Expresión, comunicación verbal.			
Comunicación no verbal y gestos.			
Ultima palabra			
Bienes del monumento defendidos			
Total			

