

Trompos

Sinopsis	Fabricamos un trompo con materiales cotidianos para poner en práctica habilidades motoras y experimentar las fuerzas motrices a través del juego.
Arte +	Educación Física y Salud + Ciencias Naturales
Hab. socioemocional	Persistencia
Hrs. pedagógicas	2

Recomendaciones de aprendizaje

- Define el concepto: persistencia. Conocer esta actitud y promoverla en esta actividad permite adquirir destrezas manuales como el manejo del trompo.
- Esta actividad se relaciona con objetivos de la asignatura de **Educación Física y Salud**, como la coordinación óculo-motora, una habilidad cognitiva compleja, que nos permite guiar los movimientos de nuestra mano a partir de estímulos visuales. Es importante hacer consciente a tus estudiantes de la habilidad de manipulación empleada en esta actividad y lo relevante de desarrollarla.
- Esta actividad también se relaciona con objetivos de **Ciencias Naturales**, permite evidenciar conocimientos sobre la aplicación de fuerza y sus efectos en objetos, como la rapidez y dirección del movimiento.
- También se pueden realizar ejercicios de colores, relacionados con objetivos de **Artes Visuales**, como pintar el trompo de dos colores y al hacerlo girar se mezclan. Qué pasa con colores primarios, complementarios, etc.

Recomendaciones de contextualización

- Para alargar la actividad, se pueden realizar competencias o juegos mientras las y los estudiantes van terminando sus trompos. Por ejemplo, quien dura más tiempo girando, quien avanza más en un pliego de papel, que trompo logra dibujar por más tiempo, etc. Se sugiere dibujar pistas de carrera y realizar todos los juegos sobre en pliegos de papel.
- Parte de la actividad también puede ser decorar los trompos creados. Puedes proponer a tus estudiantes que decoren sus trompos usando de referencia los rotorrelevos de Duchamp. Si van a hacerlo, procura que sea antes de introducir el plumón. También pueden crear nuevos tipos de diseños que creen nuevos colores o formas que al hacer girar el trompo cambien.
- Para niveles más avanzados, pueden poner un poco de pintura arriba del cartón antes de hacer girar el trompo y realizar experimentos con pintura. Asegúrate de cubrir bien el espacio de trabajo alrededor.

Paso a paso

- 1) Toma un plato de cartón con forma de círculo. Marca el centro. Para ésto, forma una cruz doblándolo al medio en ambos sentidos. Si no tienes un plato de cartón, haz tu propio círculo marcando un plato pequeño sobre una caja de cereales.
- 2) Con un lápiz con punta, atraviesa el centro del cartón. Con una tijera o con el mismo lápiz termina de hacer el agujero. Recuerda, ¡es mejor ir de menos a más! No hagas un agujero muy grande, comienza de a poco y anda probando hasta que puedas introducir un plumón. Debe quedar bien apretado.
- 3) Pasa el plumón por el agujero.
- 4) Para decidir la altura del plato en el plumón debes probar tu trompo. Quítale la tapa, tómalo entre tus manos por la parte superior y hazlo girar, con la punta hacia el papel. Mueve la altura del círculo hasta decidir la mejor ubicación.
- 5) Practica sobre hojas blancas hasta dominar la forma de hacerlo girar.
- 6) ¡A jugar! Apoya tu tablero de dibujo sobre una superficie lisa. Asegúrate de dejar otras hojas alrededor en caso de que tu trompo se escape de tu tablero.
- 7) Si te animas, ¡invita a otras personas a jugar!

Escuela NUBE

www.escuelanube.org

Objetivos de aprendizaje: Nivel 1°

OA	DESCRIPCIÓN
OA Artes Visuales ▾	<p>EJE: Expresar y crear visualmente</p> <p>AR01 OA 02 Experimentar y aplicar elementos del lenguaje visual en sus trabajos de arte: línea (gruesa, delgada, recta, ondulada e irregular); color (puros, mezclados, fríos y cálidos); textura (visual y táctil).</p> <p>AR01 OA 03 Expresar emociones e ideas en sus trabajos de arte a partir de la experimentación con: materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales; herramientas para dibujar, pintar, cortar, modelar, unir y tecnológicas (pincel, tijera, esteca, computador, entre otras); procedimientos de dibujo, pintura, collage, escultura, dibujo digital y otros.</p> <p>EJE: Apreciar y responder frente al arte</p> <p>AR01 OA 04 Observar y comunicar oralmente sus primeras impresiones de lo que sienten y piensan de obras de arte por variados medios. (Observar anualmente al menos 10 obras de arte local o chileno, 10 latinoamericanas y 10 de arte universal).</p> <p>AR01 OA 05 Explicar sus preferencias frente al trabajo de arte personal y de sus pares, usando elementos del lenguaje visual.</p> <p>Unidades</p> <p>Unidad 1: Materiales y herramientas (AR01 OA 01, AR01 OA 02, AR01 OA 03, AR01 OA 05)</p>
OA Ed. Física y S... ▾	<p>EJE: Habilidades motrices</p> <p>EF01 OA 01 Demostrar habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad en una variedad de juegos y actividades físicas, como saltar con dos pies consecutivamente en una dirección, lanzar un balón hacia un compañero, caminar y correr consecutivamente, lanzar y recoger un balón, caminar sobre una línea manteniendo el control del cuerpo, realizar suspensiones, giros y rodadas o volteos.</p> <p>EF01 OA 02 Ejecutar acciones motrices con relación a sí mismo, a un objeto o un compañero, usando diferentes categorías de ubicación espacial y temporal, como derecha, izquierda, adelante, atrás, arriba, abajo, adentro, afuera, entre, al lado, antes, durante, después, rápido y lento.</p>

Objetivos de aprendizaje: Nivel 2°

OA	DESCRIPCIÓN
OA Artes Visuales ▾	<p>EJE: Expresar y crear visualmente</p> <p>AR02 OA 02 Experimentar y aplicar elementos de lenguaje visual (incluidos los del nivel anterior) en sus trabajos de arte: línea (vertical, horizontal, diagonal, espiral y quebrada); color (primarios y secundarios); formas (geométricas).</p> <p>AR02 OA 03 Expresar emociones e ideas en sus trabajos de arte, a partir de la experimentación con: materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales; herramientas para dibujar, pintar, cortar, modelar, unir y tecnológicas (pincel, tijera, mirete, computador, entre otras); procedimientos de dibujo, pintura, collage, escultura, dibujo digital, entre otros.</p> <p>EJE: Apreciar y responder frente al arte</p> <p>AR02 OA 04 Comunicar y explicar sus impresiones de lo que sienten y piensan de obras de arte por variados medios. (Observar anualmente al menos 10 obras de arte local o chileno, 10 latinoamericanas y 10 de arte universal).</p> <p>AR02 OA 05 Explicar sus preferencias frente al trabajo de arte personal y de sus pares, usando elementos del lenguaje visual.</p> <p>Unidades</p> <p>Unidad 4: Diversas actividades, paisajes e ideas (AR02 OA 01, AR02 OA 02, AR02 OA 03, AR02 OA 04, AR02 OA 05)</p>
OA Ed. Física y S... ▾	<p>EJE: Habilidades motrices</p> <p>EF02 OA 01 Demostrar habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad en diferentes direcciones, alturas y niveles, como saltar de forma continua en un pie y luego en el otro, botear un balón mientras camina, mantener el equilibrio sobre una base a una pequeña altura, realizar suspensiones, giros y rodadas o volteos.</p>

Objetivos de aprendizaje: Nivel 3°

OA

DESCRIPCIÓN

OA Artes Visuales ▾

EJE: Expresar y crear visualmente

AR03 OA 02 Aplicar elementos del lenguaje visual (incluidos los de niveles anteriores) en sus trabajos de arte, con diversos propósitos expresivos y creativos: color (frío, cálido y expresivo); textura (en plano y volumen); forma (real y recreada).

AR03 OA 03 Crear trabajos de arte a partir de experiencias, intereses y temas del entorno natural y artístico, demostrando manejo de: materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales; herramientas para dibujar, pintar, cortar, modelar, unir y

tecnológicas (pincel, tijera, mirete, computador, cámara fotográfica, entre otras); procedimientos de dibujo, pintura, grabado, escultura, técnicas mixtas, artesanía, fotografía, entre otros.

EJE: Apreciar y responder frente al arte

AR03 OA 04 Describir sus observaciones de obras de arte y objetos, usando elementos del lenguaje visual y expresando lo que sienten y piensan. (Observar anualmente al menos 15 obras de arte y artesanía local y chilena, 15 latinoamericanas y 15 de arte universal).

AR03 OA 05 Describir fortalezas y aspectos a mejorar en el trabajo de arte personal y de sus pares, usando criterios de uso de materiales, procedimientos técnicos y propósito expresivo.

Unidades

Unidad 4: El entorno artístico (AR03 OA 01, AR03 OA 02, AR03 OA 03, AR03 OA 04, AR03 OA 05)

OA Ed. Física y S... ▾

EJE: Habilidades motrices

EF03 OA 01 Demostrar capacidad para ejecutar de forma combinada las habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad en diferentes direcciones, alturas y niveles, ejemplo, correr y lanzar un objeto con una mano, caminar sobre una línea y realizar un giro de 180° en un pie.

Objetivos de aprendizaje: Nivel 4°

OA	DESCRIPCIÓN
OA Artes Visuales ▾	<p>EJE: Expresar y crear visualmente</p> <p>AR04 OA 02 Aplicar elementos del lenguaje visual (incluidos los de niveles anteriores) en sus trabajos de arte, con diversos propósitos expresivos y creativos: líneas de contorno; color (tono y matiz); forma (figurativa y no figurativa).</p> <p>AR04 OA 03 Crear trabajos de arte a partir de experiencias, intereses y temas del entorno natural, cultural y artístico, demostrando manejo de: materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales; herramientas para dibujar, pintar, cortar, unir, modelar y tecnológicas (pincel, tijera, mirete, computador, cámara fotográfica, entre otras); procedimientos de dibujo, pintura, grabado, escultura, técnicas mixtas, artesanía, fotografía, entre otros.</p> <p>EJE: Apreciar y responder frente al arte</p> <p>AR04 OA 04 Describir sus observaciones de obras de arte y objetos, usando elementos del lenguaje visual y expresando lo que sienten y piensan. (Observar anualmente al menos 15 obras de arte y artesanía local y chilena, 15 de arte latinoamericano y 15 de arte universal).</p> <p>AR04 OA 05 Describir fortalezas y aspectos a mejorar en el trabajo de arte personal y de sus pares, aplicando criterios de uso de materiales, procedimientos técnicos y propósito expresivo.</p>
OA Ed. Física y S... ▾	<p>EJE: Habilidades motrices</p> <p>EF04 OA 01 Demostrar control en la ejecución de las habilidades motrices básicas de locomoción, manipulación y estabilidad en diferentes direcciones, alturas y niveles; por ejemplo: atrapar un objeto con una mano a diferentes alturas, desplazarse botando un objeto en zigzag y saltar, caminar sobre una base a una pequeña altura y realizar un giro de 360° en un solo pie.</p>
OA Ciencias Natu... ▾	<p>EJE: Ciencias físicas y químicas</p> <p>CN04 OA 12 Demostrar, por medio de la investigación experimental, los efectos de la aplicación de fuerzas sobre objetos, considerando cambios en la forma, la rapidez y la dirección del movimiento, entre otros.</p>

Objetivos de aprendizaje: Nivel 5°

OA	DESCRIPCIÓN
OA Artes Visuales ▾	<p>EJE: Expresar y crear visualmente</p> <p>AR05 OA 02 Aplicar y combinar elementos del lenguaje visual (incluidos los de niveles anteriores) en trabajos de arte y diseño con diferentes propósitos expresivos y creativos: color (complementario); formas (abiertas y cerradas); luz y sombra.</p> <p>AR05 OA 03 Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de: materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas, textiles e imágenes digitales; herramientas para dibujar, pintar, cortar, unir, modelar y tecnológicas (brocha, sierra de calar, esteca, cámara de video y proyector multimedia, entre otros); procedimientos de pintura, escultura, construcción, fotografía, video, diseño gráfico digital, entre otros.</p> <p>EJE: Apreciar y responder frente al arte</p> <p>AR05 OA 04 Analizar e interpretar obras de arte y diseño en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros. (Observar anualmente al menos 50 obras de arte y diseño chileno, latinoamericano y universal).</p> <p>AR05 OA 05 Describir y comparar trabajos de arte y diseño personales y de sus pares, considerando: fortalezas y aspectos a mejorar; uso de materiales y procedimientos; aplicación de elementos del lenguaje visual; propósitos expresivos.</p> <p>Unidades</p> <p>Unidad 1: Uso de formas y color (AR05 OA 01, AR05 OA 02, AR05 OA 03, AR05 OA 04, AR05 OA 05)</p>
OA Ed. Física y S... ▾	<p>EJE: Habilidades motrices</p> <p>EF05 OA 01 Demostrar la aplicación de las habilidades motrices básicas adquiridas, en una variedad de actividades deportivas; por ejemplo: realizar un giro sobre una viga de equilibrio, lanzar un balón hacia la portería y correr una distancia determinada (por ejemplo: 50 o 100 metros).</p>

Objetivos de aprendizaje: Nivel 6°

OA

DESCRIPCIÓN

OA Artes Visuales ▾

EJE: Expresar y crear visualmente

AR06 OA 02 Aplicar y combinar elementos del lenguaje visual (incluidos los de los niveles anteriores) en trabajos de arte y diseños con diferentes propósitos expresivos y creativos: color (gammas y contrastes); volumen (lleno y vacío).

AR06 OA 03 Crear trabajos de arte y diseños a partir de diferentes desafíos y temas del entorno cultural y artístico, demostrando dominio en el uso de: materiales de modelado, de reciclaje, naturales, papeles, cartones, pegamentos, lápices, pinturas e imágenes digitales; herramientas para dibujar, pintar, cortar unir, modelar y tecnológicas (rodillos de grabado, sierra de calar, mirete, cámara de video y proyector multimedia, entre otros);

procedimientos de pintura, grabado, escultura, instalación, técnicas mixtas, arte digital, fotografía, video, murales, entre otros.

EJE: Apreciar y responder frente al arte

AR06 OA 04 Analizar e interpretar obras de arte y objetos en relación con la aplicación del lenguaje visual, contextos, materiales, estilos u otros. (Observar anualmente al menos 50 obras de arte del arte chileno, latinoamericano y universal).

AR06 OA 05 Evaluar críticamente trabajos de arte y diseño personales y de sus pares considerando: expresión de emociones y problemáticas sociales; aplicación de elementos de lenguaje visual; originalidad; propósitos expresivos en trabajos de arte.

OA Ed. Física y S... ▾

EJE: Habilidades motrices

EF06 OA 01 Demostrar la aplicación de las habilidades motrices básicas adquiridas, en una variedad de actividades deportivas; por ejemplo: realizar un giro sobre una viga de equilibrio, lanzar un balón hacia la portería y correr una distancia determinada (por ejemplo, 50 o 100 metros).

Objetivos de aprendizaje: Nivel 7°



OA	DESCRIPCIÓN
OA Artes Visuales ▾	<p>EJE: Expresar y crear visualmente</p> <p>AR07 OA 2 Crear trabajos visuales a partir de intereses personales, experimentando con materiales sustentables en dibujo, pintura y escultura.</p> <p>EJE: Apreciar y responder frente al arte</p> <p>AR07 OA 4 Interpretar manifestaciones visuales patrimoniales y contemporáneas, atendiendo a criterios como características del medio de expresión, materialidad y lenguaje visual.</p> <p>AR07 OA 5 Interpretar relaciones entre propósito expresivo del trabajo artístico personal y de sus pares, y la utilización del lenguaje visual.</p>
OA Ed. Física y S... ▾	<p>EJE: Habilidades motrices</p> <p>EF07 OA 02 Seleccionar y aplicar estrategias y tácticas específicas para la resolución de problemas durante la práctica de juegos o deportes; por ejemplo: ubicar la pelota lejos de un contrincante, utilizar los espacios para recibir un objeto sin oponentes, aplicar un sistema de juego (uno contra uno, tres contra tres, entre otros), entre otros.</p>

Objetivos de aprendizaje: Nivel 8°



OA	DESCRIPCIÓN
OA Artes Visuales ▾	EJE: Apreciar y responder frente al arte AR08 OA 04 Analizar manifestaciones visuales patrimoniales y contemporáneas, contemplando criterios como: contexto, materialidad, lenguaje visual y propósito expresivo. AR08 OA 05 Evaluar trabajos visuales personales y de sus pares, considerando criterios como: materialidad, lenguaje visual y propósito expresivo.
OA Ed. Física y S... ▾	EJE: Habilidades motrices EF08 OA 02 Seleccionar, evaluar y aplicar estrategias y tácticas específicas para la resolución de problemas durante la práctica de juegos o deportes; por ejemplo: ubicar la pelota lejos de un contrincante, utilizar los espacios para recibir un objeto sin oponentes, aplicar un sistema de juego (uno contra uno, tres contra tres, entre otros), entre otros.