

## Fútbol de tres arcos Planificación actividad sugerida (6° básico a 1° medio)

**Sector de Aprendizaje:** Artes Visuales

**Tiempo estimado:** Tres sesiones de 2 horas pedagógicas cada una.

**Niveles sugeridos (por relación explícita con programas):** 6°, 7° y 8° básico

### Unidades:

6° Básico: Unidad IV: entorno cultural: el hombre contemporáneo y la ciudad.

7° Básico: Unidad II: El diseño en la vida cotidiana

8° Básico: Unidad I: Desarrollo de las artes visuales en el siglo XX

1° Medio: No hay relación de los contenidos de la actividad con los contenidos de los planes y programas.

### Objetivos de Aprendizaje:

#### **6° básico:**

-(OA 1) 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.

### Objetivos Fundamentales Transversales:

#### **7° básico:**

- *Formación Ética:* Respetar y valorar las ideas y creencias distintas de las propias y reconocer el diálogo como fuente permanente de humanización, de superación de diferencias y de aproximación a la verdad.

#### **8° básico:**

- *Formación Ética:* Respetar y valorar las ideas y creencias distintas de las propias y reconocer el diálogo como fuente permanente de humanización, de superación de diferencias y de aproximación a la verdad.

#### **1° medio:**

- *Formación Ética:* respeto por el otro y valoración de su carácter único y, por tanto, de la diversidad de modos de ser; el valor de la belleza; y los referidos a la libertad y la autonomía personal.

### Nexos interdisciplinarios:

#### **EDUCACIÓN FÍSICA Y SALUD**

**7° básico:** OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: 2. 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. (Extraídos de [http://www.curriculumlineamineduc.cl/605/articles-30013\\_recurso\\_2.pdf](http://www.curriculumlineamineduc.cl/605/articles-30013_recurso_2.pdf))

**8° básico:** OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: 2. 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. (Extraídos de [http://www.curriculumlineamineduc.cl/605/articles-30013\\_recurso\\_2.pdf](http://www.curriculumlineamineduc.cl/605/articles-30013_recurso_2.pdf))

**1° medio:** OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: 2 Modificar, evaluar y aplicar las estrategias y tácticas específicas utilizadas para la resolución de problemas durante la práctica de juegos o deportes; por ejemplo: ubicar la pelota en un punto estratégico de la cancha, cambiar la posición o la función de los jugadores durante el partido, implementar y evaluar un sistema de posiciones de ataque junto a otros jugadores, entre otros. (Extraídos de [http://www.curriculumlineamineduc.cl/605/articles-30013\\_recurso\\_2.pdf](http://www.curriculumlineamineduc.cl/605/articles-30013_recurso_2.pdf))

APRENDIZAJES ESPERADOS	CONTENIDOS	ACTIVIDAD	RECURSOS para actividad sugerida	EVALUACIÓN para actividad sugerida
<p>-Identificar los conceptos <i>tiempo, espacio y poder</i> a través de las obras vistas en la experiencia Diálogos a través de la ventana</p> <p>-Observar cómo el fútbol y el Arte Contemporáneo abordan temas del cotidiano.</p> <p>-Construir una figura geométrica (hexágono) siguiendo un método determinado.</p>	<p>-Tiempo, espacio y poder</p> <p>-Temas cotidianos abordados desde las Artes Visuales contemporáneas.</p> <p>-El hexágono</p>	<p><b>1° sesión:</b></p> <p><b>Inicio (10 minutos)</b>  Recardar a los estudiantes la experiencia vivida en el programa <i>Diálogos a través de la ventana</i>, recordando por medio de preguntas tales como: ¿Con qué tipo de museo estuvimos en contacto? ¿Qué exposiciones conocimos en la visita? ¿Cuáles eran los temas o conceptos revisados en el recorrido?</p> <p><b>Desarrollo (70 minutos)</b>  1. Para potenciar los contenidos revisados en la visita, se sugiere comenzar la sesión presentando el material educativo enviado (Presentación archivo PDF Fútbol- <i>El juego sólo acaba cuando termina</i>) enfatizando en los siguientes conceptos: Tiempo, espacio y poder. Con esto, invitar a los estudiantes a generar relaciones de cómo éstos conceptos se presentan en el fútbol, en las artes visuales, en la sociedad actual y cómo estos temas se encuentran diariamente en nuestro cotidiano.  2. Revisar material digital de la actividad sugerida <i>Fútbol de tres arcos</i>, con la idea de conocer el proceso de trabajo necesario.  3. Organizar a los estudiantes en equipos de 3, para realizar toda la actividad.  4. Se sugiere seguir los pasos descritos para cada sesión con la idea de facilitar el trabajo con estudiantes. En la <i>Sesión 1</i> enumeran las actividades de la siguiente manera:  1- Breve introducción a la actividad  2- Reseña histórica del fútbol de a tres arcos.  3- Reglas del juego  4-¿Qué es un hexágono? Aplicar método para construir un hexágono regular. En este punto es imprescindible que los estudiantes practiquen el dibujo de hexágonos siguiendo el método sugerido, ya que la próxima sesión tendrán que construir el hexágono en el tamaño de un pliego de papel.</p> <p><b>Cierre (10 minutos)</b>  Para esta primera sesión se sugiere cerrar con la siguiente reflexión hecha en forma de pregunta abierta:  -En el fútbol convencional se enfrentan siempre 2 equipos. En esa lógica siempre resultará uno como ganador y otro como perdedor ¿Cómo crees que cambia eso en una cancha donde se enfrentan 3 equipos?  También es momento de pedir los materiales necesarios para la próxima sesión indicados en la presentación PDF de la actividad.</p>	<p><u>Profesor:</u></p> <p>-PDF Fútbol- <i>El juego sólo acaba cuando termina</i>  -PDF Actividad Sugerida – <i>Fútbol de 3</i></p> <p><u>Estudiantes:</u></p> <p>-Block  -Lápiz</p>	

APRENDIZAJES ESPERADOS	CONTENIDOS	ACTIVIDAD	RECURSOS para actividad sugerida	EVALUACIÓN para actividad sugerida
<p>-Reconocer temas de nuestra sociedad a través del fútbol y las artes visuales en la obra de Nicolás Miranda</p> <p>-Realizar el traspaso de un dibujo en pequeña escala a una mayor.</p> <p>-Vincular elementos existentes en las Artes Visuales y en el fútbol como: las formas, las líneas, el uso del espacio, entre otras.</p>	<p>-Sociedad e identidad</p> <p>-Escalas</p> <p>-Formas, líneas y uso del espacio</p>	<p><b>2° Sesión:</b></p> <p><b>Inicio (20 minutos)</b> Se inicia la sesión con la presentación en PDF de Nicolás Miranda – <i>101 formas de nombrar un acá</i>, tomando al fútbol como “excusa” para identificar o expresar temas en nuestra sociedad y nuestra identidad, tal como sucede en las artes visuales contemporáneas.</p> <p><b>Desarrollo (70 minutos)</b> Después de identificar y reflexionar en torno a estos temas, se invita a los estudiantes a construir el tablero del juego fútbol de a tres arcos, con los mismos equipos formados en la clase anterior. Se recomienda seguir la presentación de la actividad, en el apartado de la <i>Sesión 2</i> donde se establecen los siguientes pasos:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Continuando con el método aplicado en la sesión anterior, invitar a los estudiantes a construir el hexágono en el pliego de papel verde, que será la base para el juego.</li> <li>2. Una vez construido el hexágono de papel verde, los estudiantes deberán delimitar las líneas divisorias de la cancha con papel grafito, una vez dibujadas estas se repasan con témpera blanca.</li> <li>3. Pegar cancha hexagonal a soporte rígido.</li> <li>4. iniciar construcción de los arcos con palitos de maqueta.</li> </ol>	<p><b>Profesor:</b> -PDF Nicolás Miranda – <i>101 formas de nombrar un acá</i> -PDF Actividad Sugerida – <i>Fútbol de a tres arcos</i></p> <p><b>Estudiantes:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Dos Lápices grafito</li> <li>-Una regla</li> <li>-Un Pliego de cartulina verde.</li> <li>-Soporte rígido ya sea cartón piedra, madera trupán delgada u otro que esté al alcance de los estudiantes.</li> <li>-Pincel y témpera blanca</li> <li>-Tijeras y pegamento</li> <li>-Palitos de maqueta nº5</li> <li>-Croquera</li> </ul>	

APRENDIZAJES ESPERADOS	CONTENIDOS	ACTIVIDAD	RECURSOS para actividad sugerida	EVALUACIÓN para actividad sugerida
<p>-Apreciar que tanto el fútbol como las artes visuales, nos permiten identificar y reflexionar sobre temas de nuestra sociedad.</p> <p>-Valorar la actividad como una posibilidad lúdica, que invita a conocer nuevas alternativas de juego en el fútbol convencional, relacionadas con el diálogo y alianza entre equipos.</p>	<p>-Arte y sociedad</p> <p>-Artes visuales y su relación con el cotidiano</p>	<p><b>3° sesión:</b></p> <p><b>Desarrollo (70 minutos)</b> En esta sesión se planifica terminar la construcción del tablero de <i>Fútbol de a tres arcos</i> y además poner en práctica el juego.</p> <p>Para eso, esta clase los estudiantes construirán los elementos que faltan para poder hacer el tablero funcional:</p> <p>1- Se sugiere seguir con la presentación PDF en el apartado de la <i>Sesión 3</i>. 2- Finalizar construcción de los arcos con palitos de maqueta pintados de blanco. 3- Construir las fichas con cartón reciclado u otro a disposición, usando como molde y posteriormente como "peso" monedas de \$10. 4-Una vez terminado de construir estos detalles, el juego se encuentra listo para ser utilizado.</p> <p><b>Cierre (20 minutos)</b> Se sugiere cerrar la actividad poniendo en práctica el juego.</p> <p>Es importante recordar seguir las reglas al momento de utilizar el tablero. En este punto es importante seguir con la estructura de los equipos conformados desde la primera sesión, ya que cada integrante representará a un equipo en el tablero.</p> <p>Luego de disputar un partido Invitamos a cerrar la sesión con una reflexión en torno a los conceptos de <i>tiempo, espacio y poder</i> y cómo estos cambian entre el fútbol convencional y el nuevo juego. A su vez, relacionarlos con las obras que en la visita guiada a distancia los tocaban.</p>	<p><b>Profesor:</b> -PDF Actividad Sugerida – <i>Fútbol de a tres arcos</i></p> <p>-Reglas del juego.</p> <p><b>Estudiantes:</b> -Tablero construido la sesión anterior -Cartón -Pincel y témpera blanca -Témpera de 3 colores distintos, que no sea blanca o verde -6 monedas de \$10 -Pegamento -Tijeras</p>	<p>Escala de apreciación</p>