

Trompos

¿Qué tienen en común una rueda de bicicleta, una moneda y un trompo?

Nivel educativo:	1° a 8° básico
Arte+	Ed. física + Cs. naturales
Hab. socioemocional:	Persistencia

Fabricamos un trompo con materiales cotidianos para poner en práctica habilidades motoras y experimentar las fuerzas motrices a través del juego.

1 MATERIALES:

- Tijeras
- 1 Plato de cartón o trozo de cartón tipo caja de cereales
- Plumones o lápices scripto
- Cinta adhesiva
- 1 Lápiz grafito
- Hojas de papel blanco
- Material para imprimir: <https://drive.google.com/file/d/1OFArVOXNLxNHO7xaBxDgOhBfkW-2tE79q/view>

2 PASO A PASO:



[HTTPS://YOUTU.BE/RTIT8G9UM8Q](https://youtu.be/RTIT8G9UM8Q)

3 ¿QUÉ APRENDIMOS?

La persistencia nos enseña que practicar incorporando lo aprendido puede lograr mejores resultados.

Guía docente

4 LA PIZARRA: UN MUNDO DE RELACIONES

Trompos

El trompo chileno es un juguete de madera con púa de metal y desde esta punta se enrolla una cuerda. Después de haber enrollado toda la cuerda, el trompo es lanzado con fuerza para hacerlo girar. El desafío es tratar que el trompo permanezca girando el mayor tiempo posible. ¿Cómo te desempeñas en este juego?

Espiral huracán

¿Sabías que en la naturaleza hay muchas formas y movimientos en espiral? Un ejemplo son los huracanes. A través de fotos satelitales podemos observarlo con claridad. Debido a la acumulación de tormentas eléctricas que se desplazan sobre las aguas cálidas del océano, se forma un movimiento de rotación, se enroscan y ascienden.

Hilma Af Klint

Hilma af Klint fue una artista sueca especialmente conocida por ser pionera del arte abstracto. En su obra se encuentran elementos recurrentes: círculos concéntricos, óvalos y espirales. Esto es porque a ella le interesaba reflexionar sobre aspectos más allá de lo material de la existencia, especialmente el origen del mundo.