

EDADES SUGERIDAS

+9

## DOMINIOS DE CONOCIMIENTO

- Tecnología e ingeniería
- Educación física



## PRESENTACIÓN

¿Sabías que...? ¡Mundial! son cápsulas audiovisuales de 30 segundos que vinculan el Mundial de Fútbol Masculino Catar 2022, con curiosidades históricas y datos de los países participantes.

*¿Sabías que México 1970 fue una Copa con grandes cambios? En ese Mundial se usaron por primera vez las tarjetas amarilla y roja. Y también se habilitaron las sustituciones. Hasta entonces sólo se podía reemplazar al arquero en caso de lesión. ¿Qué otros cambios reglamentarios hubo luego?*



## HACEMOS FOCO EN EL

Nos preguntamos acerca de qué sucedería si no existiera un reglamento en los deportes. ¿Cuáles son las reglas más importantes en el fútbol? Trabajamos sobre los reglamentos y su importancia para encuadrar una actividad deportiva. ¿Cómo se incorporó la tecnología en el fútbol? ¿Qué es el VAR (Video Assistant Referee)? ¿Cuándo se creó y para qué sirve?



## HACEMOS FOCO EN EL HACER

Las normas de convivencia no pueden ser un escrito inédito, o realizado a inicios del ciclo lectivo y que quede colgado en el salón. Es un documento de uso recurrente y ajustes. ¿Hemos construido junto con los estudiantes las normas de convivencia? ¿Se cumplen? ¿Qué sucede cuando no se cumplen?



## HACEMOS FOCO EN EL SER

Una buena convivencia requiere promover que en nuestros estudiantes se desarrollen las capacidades que posibilitan vínculos sanos, solidarios y cooperativos con sus pares y con los adultos. La escucha y el diálogo como instrumentos privilegiados para la educación

## ACTIVIDADES

¿Sabías que...? ¡Mundial! tiene la intencionalidad didáctica de operar como disparador, para vincular algunos dominios de conocimiento con temáticas de interés enmarcadas en el mundial de fútbol. La curiosidad, según Paulo Freire, es una “inquietud indagadora”, por ello, se presenta una pregunta vinculada a las normas y reglamentos, así como también aspectos donde la tecnología contribuyó en el fútbol. Recordemos: ¡No habría creatividad sin la curiosidad que nos mueve!



## CONOCER

En el fútbol, el árbitro asistente de video, también conocido por las siglas VAR (del inglés *Video Assistant Referee*) o video arbitraje es un sistema de asistencia o complemento a los árbitros para evitar errores que condicionen el resultado. Los jueces tienen acceso a una repetición de jugadas. En la vida real no podemos volver a repetir una situación, pero podemos evitar malas maniobras si respetamos el reglamento de juego. ¿Cuál es el sentido de los reglamentos en los deportes?, ¿Conocemos y utilizamos el reglamento en los juegos de pelota?



## HACER

¿Tenemos normas de convivencia áulicas? ¿Cuáles son? Si no las tenemos por escrito es el momento de hacerlo. ¿Quiénes hacen las normas de convivencia? ¿Qué significa buscar el consenso? ¿Hay un réferi de convivencia o es conveniente que todos seamos árbitros? ¿Qué pautas de convivencia se plantearon? Algunas para tener en cuenta: Hacer silencio cuando alguien está hablando; Respetar lo que dice el otro. No burlarse o reírse de los demás; Procurar que nunca quede nadie sin grupo. En este espacio es preferible intervenir y equivocarse a quedarse en silencio por temor al error. Cuanto más participemos todos, mejor.

Ante alguna situación de discusión: ¿Podemos poner en ejercicio al VAR?



## SER

Existen una serie de situaciones a la que un estudiante puede responder de manera impulsiva o inadecuada por no contar con estrategias suficientes para medir su sentir y planear alternativas de actuación. Se propone resaltar los procesos de detención y reflexión versus impulsividad/ansiedad. Ejercitar en grupo de manera física y cognitiva la actividad de “parar, pensar y actuar” ejemplificando con ejemplos cotidianos.

La metáfora de las tarjetas también tiene utilidad para el autoconocimiento.

- Tarjeta roja: Paro lo que estoy haciendo o pensando. Me detengo.
- Tarjeta amarilla: Pienso alternativas para actuar.
- Silbato para continuar: Elijo la que me parece más beneficiosa.



## METACOGNICIÓN

Durante el desarrollo de las actividades, invitemos a nuestros alumnos a registrar el proceso de metacognitivo brindando ocasiones para compartir juntos las respuestas a estas preguntas:

- ¿Qué aprendimos hoy?
- ¿Cómo aprendimos?
- ¿Para qué nos ha servido?
- ¿En qué otras ocasiones lo podemos utilizar?

Podemos ir registrando las respuestas a lo largo del proceso de aprendizaje y revisarlas al final para extraer nuevas conclusiones.



## CONECTANDO MUNDOS



Para conectar la temática con los intereses y el contexto de nuestros estudiantes, podemos proponer identificar a los 5 jugadores más conocidos y en qué equipos juegan. ¿Han cometido faltas en los últimos partidos?

