DENOMINACION DEL JUEGO “El aro”

1. DATOS GENERALES:
2. Grado : Sexto
3. Docente: Luis Zevallos Paca.
4. Áreas : Educación Física.

II.COMPETENCIA:

Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.

III.CAPACIDADES:

Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices proactivamente con un sentido de cooperación teniendo en cuenta las adaptaciones o modificaciones propuestas por el grupo en diferentes actividades físicas.

IV. DESEMPEÑO:

Participa en actividades físicas en la naturaleza, eventos predeportivos, juegos populares, entre otros, y toma decisiones en favor del grupo, aunque vaya en contra de sus intereses personales, con un sentido solidario y de Cooperación.

V. DESCRIPCIÓN Y/O ANTECEDENTES:

A lo largo y ancho de nuestro mundo se ha jugado con aros desde hace miles de años, niños y niñas de todo el mundo han jugado a juegos del aro antiguos lanzándolos, haciéndolos girar alrededor de su cuerpo o balanceando. En la antigüedad era de madera, metal y jebe, en la actualidad pueden encontrarse de plástico.

De hecho, se cree que el origen de este juego se remonta a la antigua Grecia, Posteriormente, se hizo muy famoso en Europa durante los siglos XIX y parte del XX. Otros expertos sitúan el origen del aro hace aproximadamente 3000 años en Egipto.

El juego del aro consiste en correr con un aro de jebe llevándolo con una guía (alambre que dirige el aro) conduciéndolo lo más lejos que se puede sin hacerlo caer, sus antecedentes datan de cuando se iniciaron los primeros centros poblados y los estudiantes a manera de no sentir el trayecto de su casa a la escuela usaban su aro y lo llevaban corriendo y no sentían la distancia siendo su trayecto muy agradable.

Al juego del aro puedo jugarse tanto de forma individual como en grupo con otros niños. Y se puede jugar al aro en interior o en exterior de un espacio. La manera más habitual es el **juego del aro con la mano para evitar que se caiga** ayudándose de una guía.

VI. MATERIALES:

-Aro de jebe

-Obstáculos (conos o botellas descartables)

-Guía de alambre

VII. PROCEDIMIENTO:

El juego se realizará en dos niveles:

-NIVEL BASICO:

Se organiza dos o tres filas, en cada fila se coloca los obstáculos a una distancia adecuada entre cada uno de ellos y el participante luego del toque de partida **guiará el aro con su mano** conduciendo en zigzag sin hacer caer el aro, ni mover los obstáculos.

Gana el estudiante que llegue primero a la meta cumpliendo las reglas.

-NIVEL COMPLEJO:

Se organiza dos o tres filas en cada fila se coloca los obstáculos a una distancia adecuada entre cada uno de ellos y el participante después del toque de partida **conducirá el aro con la guía de alambre** llevándolo con destreza en zigzag sin mover ni hacer caer los obstáculos. Gana el estudiante que llegue primero cumpliendo todas las reglas limpiamente.

VIII. REGLAS/ NORMAS DEL JUEGO:

-Conducir limpiamente con la mano el aro.

-No hacer mover ni caer los obstáculos

-Si cae el aro será eliminado de la participación

-No saltear los obstáculos

IX. LOGROS OBTENIDOS Y APORTE PEDAGÓGICO:

-Desarrollar la destreza óculo manual en el estudiante.

-Afianzar el equilibrio en la conducción de objetos.

-Fortalecer el espíritu de competencia en los estudiantes, saber ganar y perder.

X. VALORES:

-Responsabilidad

-Justicia

-Solidaridad

-Equidad

XI. FOTOS INICIO- DURANTE- DESPUÉS / ESTUDIANTES/ DOCENTE /PPFF.







