

AROS MAGICOS

APRENDIZAJES, HABILIDADES Y COMPETENCIAS QUE SE FORTALECEN:

- **ESPAÑOL:** Emplea su expresión oral, a través del juego para practicar sus conocimientos como sustantivos, verbos, pronombres, adjetivos, etc.
- **EN MATEMATICAS**
- -Utiliza el cálculo mental para obtener la diferencia de números naturales, resolución de problemas, haciendo uso de las operaciones básicas, practicar las tablas de multiplicar.
- **NATURALES:** Ejercita mentalmente partes del cuerpo, alimentos del plato del buen comer, medidas de higiene, etc.
- **HISTORIA:** Practicar y memorizar los estados de la republica, capitales, municipio del Estado de México, etc.

DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD

- Esta actividad se puede aplicar para otras asignaturas en diferentes temas o contenidos.
- 1.- Se formarán 2 equipos con igual cantidad de alumnos, ya que participaran por parejas, pueden ser de 8, 10 o más. Todas las parejas participan.
- 2.- Se colocan los aros en un espacio, ya sea en la cancha o en el aula de forma de una U recta.



- 3.- Se define la asignatura y el contenido que se trabajara.
- 4.- Los dos equipos se colocan uno de un extremo y el otro del otro extremo.

- 5.- Antes de empezar se les da las indicaciones de que deben salir brincando con los 2 pies en cada aro en caso de que un participante brinque con un pie pierde y se sale del juego y se forma atrás de la fila.
- 6.- La primera pareja es la que inicia.
- 7.- La maestra dará la orden e inicia el conteo de salida.
- 8.- Cuando los dos participantes quedan de frente, se le ase una pregunta (de acuerdo al contenido que se este trabajando) y el que conteste se queda en el aro, mientras que el otro retrocede un aro atrás.

- 9.- Se le hace otra pregunta y el que conteste asertivamente sigue brincando hacia adelante y el otro que perdió sale y se forma atrás de la fila.

- 9.- Se le hace otra pregunta y el que conteste asertivamente sigue brincando hacia adelante y el otro que perdió sale y se forma atrás de la fila.
- 10.- Mientras los de la fila del compañero que perdió debe estar atento y rápidamente entrar brincando para no dejar que el otro llegue al otro extremo porque si llega gana un punto para su equipo.

- 11.- En caso de que la pareja no quede en el mismo aro, quedan de frente y se le hace una pregunta y el que conteste asertivamente sigue brincando hacia adelante mientras que el otro sale del juego porque respondió mal o no contesto la pregunta y sus compañeros deben estar atentos para entrar brincando cuando su compañero no conteste.

- 12.- El equipo que acumule 3 puntos, se termina el juego, para que no se extienda por mucho tiempo.

MATERIAL Y RECURSOS:

- -Aros
- -Espacio (cancha-aula)
- -Humano