



REQUISITOS:

- 1 Realizar y presentar un estudio de 300 palabras acerca de la historia de los trompos.
- 2 ¿De qué material se hacían los trompos en la antigüedad? ¿De qué materiales se hacen hoy en día?
- 3 Explicar cada uno de los siguientes métodos para impulsar un trompo:
 - a. Fricción
 - b. Cuerda o piola
 - c. Mola
 - d. Dedos
- 4 Dibujar un trompo e identificar las siguientes partes:
 - a. Coronilla
 - b. Punta o pie
 - c. Cuerpo o masa
- 5 Dibujar y explicar cómo funcionan los siguientes tipos de trompo:
 - a. Trompo tradicional de madera
 - b. Trompo de dedo o trompo de varilla larga
 - c. Snurra sueca
 - d. Peonza de hojalata
 - e. Perinola
- 6 Explicar el uso de la cuerda (piola):
 - a. ¿Cuál es el tamaño ideal de la cuerda?
 - b. ¿Cuál es la importancia de sostener el extremo del dedo?
 - c. Nombrar 3 formas de asegurar la piola en el dedo.
- 7 ¿Cuál es el uso de la tampografía de los trompos tradicionales?
- 8 Explicar la relación entre estabilidad, movimiento y lanzamiento o proyección del trompo, con los siguientes conceptos físicos:
 - a. Velocidad angular
 - b. Efecto giroscópico
 - c. Centro de gravedad
 - d. Principio de la dinámica (1 a ley de Newton)
- 9 ¿Cuál es el uso de la tampografía de los trompos tradicionales?
- 10 Explicar la relación entre estabilidad, movimiento y lanzamiento o proyección del trompo, con los siguientes conceptos físicos:
 - a. Fuerza y equilibrio: Enrollar correctamente la piola y lanzar de manera que gire el trompo por lo menos 20 segundos antes de perder el equilibrio.
 - b. Técnica calculada: Lanzar el trompo, y luego recogerlo en la palma de la mano, después de unos segundos, volverlo a tierra y que siga girando.



Nivel	Año	Institución de origen
1	2012	División Sudamericana

- c. Poner a dormir: Hacer que el trompo gire durante 10 segundos en un mismo lugar de manera que parezca estar parado.
 - d. Giro de coronilla: Girar el trompo invertido apoyando la coronilla.
 - e. Deslizamiento: Mientras el trompo gira, con la ayuda de la piola, mover el trompo de un lugar a otro sin que se caiga.
 - f. Precisión: Lanzar el trompo a un objetivo. Puede ser una línea o círculo en el suelo.
- 11** Realizar al menos una de las siguientes maniobras:
- a. Rodar en el aire: Consiste en lanzar el trompo, antes que llegue al suelo y antes que se desenrolle completamente la piola, traerlo de vuelta de tal manera que el trompo gire en la mano.
 - b. Puente o teleférico: Con una mano sostener los dos extremos de la piola y con la otra mano sostener el doblez que queda. Manteniendo estática la piola, colocar sobre el trompo y levantar uno de los extremos del puente formado y deslizar el trompo de un extremo al otro.
 - c. Lanzamiento: Mientras el trompo gira en el piso, hacer un salto en su punta, jalando la piola con habilidad y fuerza, sirviendo de impulso. Realizar la maniobra dos veces, con el trompo saltando y cayendo al suelo, y la otra cayendo en la mano.
- 12** Conocer o crear al menos 4 juegos colectivos con trompos. Invitar a sus compañeros de unidad a participar de cada uno de los juegos. Al final, conversar con el instructor acerca de cómo se sintió durante las actividades y cuáles son las ventajas de la práctica de la recreación al aire libre.

