**“EL QUIWI”**

1. **DATOS GENERALES:**
2. IEP : N° 70316 “SAGRADO CORAZON DE JESÚS”
3. GRADO : PRIMERO “E”
4. DOCENTE : CANDY JAQUELINE ARENAS PERALTA
5. AREA : MATEMÁTICA
6. **COMPETENCIA:**

* Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio.

1. **CAPACIDADES:**

* Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.
* Usa estrategias y procedimientos para encontrar equivalencias y reglas generales.

1. **DESEMPEÑO:**

* Emplea estrategias heurísticas y estrategias de cálculo para encontrar equivalencias entre dos grupos de hasta diez objetos y las trasforma en igualdades que contienen adiciones o sustracciones.
* Emplea y Explica cómo continúa el patrón y lo que debe hacer para encontrar una equivalencia.

1. **DESCRIPCIÓN Y/O ANTECEDENTES:**

* Es uno de los juegos tradicionales de Perú. Hace parte de la identidad y la cultura peruana. No es solo un juego de diversión, sino una expresión de sus costumbres. También es una forma de fomentar la solidaridad.
* El juego consiste en que los integrantes de un equipo, con el uso de una pelota, deben derribar una pirámide de latas y buscar que permanezcan caídas, mientras intentan tocar con la pelota a los integrantes del equipo contrario, quienes deberán alejarse de la pirámide cuando esta haya sido derribada y, luego, tratar de acercarse para formarla nuevamente, siempre evitando ser tocados con la pelota por algún integrante del equipo contrario. El juego termina cuando se forma nuevamente la pirámide o el equipo de lanzadores haya logrado tocar con la pelota a cada integrante del equipo contrario, este juego se realiza en un espacio amplio.

1. **MATERIALES:**

* 01 pelota pequeña
* 10 latas de leche
* Bloques lógicos
* Monedas y billetes de cuaderno de trabajo de matemática
* Cartulina
* Plumón

1. **PROCEDIMIENTO:**
2. Se organizan en dos equipos de igual cantidad de jugadores, el equipo constructor y equipo destructor.
3. Se realiza un sorteo para saber cuál equipo iniciará el juego, es decir cuál es el primero en lanzar la pelota para derribar la pirámide de latas que por nombre tendrá EQUIPO DESTRUCTOR y qué equipo se ubicará alrededor de ella para intentar formarla nuevamente y que tendrá como nombre EQUIPO CONSTRUCTOR.
4. Se forma una torre de 10 latas.
5. Los integrantes del equipo constructor se ubican alrededor de la torre de latas, listos para armar la torre.
6. El equipo destructor lanza la pelota intentando derribar las latas y equipo constructor sale corriendo para armar las latas que cayeron al piso.
7. El equipo destructor coge la pelota para intenta "lanzar a los integrantes del equipo constructor y eliminarlos del luego. Mientras tanto, los integrantes del equipo constructor intentan construir de nuevo la torre, siempre evitando ser tocados con la pelota por algún integrante del equipo contrario.
8. Si los integrantes del equipo destructor eliminan a los integrantes del equipo contrario o los integrantes del equipo constructor, logran armar la torre como estaba al inicio de inmediato todos gritan ¡QUIWI, QUIWI!
9. Seguidamente se trasladan a completar la tabla, donde tendrán que registrar las latas tumbadas y latas armadas por los dos equipos, utilizando los bloques lógicos según la forma que tenían las latas derrumbadas o armadas. Posteriormente tendrán que cajear las formas que tiene cada lata por billetes o monedas según los canjes que se determinó en el cartel de canjes, finalmente suman y escriben la cantidad en soles obtenida en cada equipo, de esta forma ambos equipos sabrán quien obtuvo más dinero.
10. El juego termina cuando tengan el resultado de dinero obtenido en cada equipo.
11. Al final juegan los grupos ganadores y gana el grupo que gano más dinero.
12. Utilizando este juego tradicional se da inicio de una sesión de aprendizaje teniendo como propósito resolver problemas de equivalencias y canjes utilizando las monedas y billetes hasta S/100 de nuestro sistema monetario además reconoce, nombra y describe las figuras geométricas.
13. **REGLAS/ NORMAS DEL JUEGO:**

* El jugador que es tocado por la pelota muere y es eliminado del juego.
* El juego termina cuando ya no hay integrantes del equipo constructor que armen la torre de latas ó el equipo constructor logre armar la torre como estuvo al inicio para luego pasar al completar la tabla.
* Cada participante tiene 3 oportunidades de lanzar, de no conseguir derivar la torre de latas, los equipos cambian de roles.
* Los participantes deben lanzar la pelota a una distancia de 2 metros de la torre de latas.
* El equipo que derribó las latas no puedo volver a derribar las latas de ninguna forma, solo lanzar la pelota a los integrantes de equipo rival antes de que terminen de armar la pirámide.

1. **LOGROS OBTENIDOS:**

* Los niños descubren el valor de la colaboración y estrechar lazos de amistad.
* Plantean retos e impulsan para esforzarse venciendo dificultades.
* Los niños utilizan los juegos como herramienta de aprendizaje.
* Resuelve Problemas aditivos e identifica datos en problemas de una etapa que demandan acciones de juntar, agregar, e igualar con cantidades de hasta el 100, expresándolos en un modelo de solución aditiva, con soporte concreto o pictórico.
* Usa un modelo de solución aditiva al crear un relato sobre su contexto.
* Reconoce, nombra y describe las figuras geométricas.
* Resolver problemas de equivalencias y canjes utilizando las monedas y billetes hasta S/100 de nuestro sistema monetario.
* Utiliza las equivalencias y canjes de monedas y billetes en la vida real.

1. **VALORES**

* Respeto por las diferencias.

Docentes, padres de familia y estudiantes demuestran tolerancia, apertura y respeto a todos y cada uno, evitando cualquier forma de discriminación basado en el prejuicio a cualquier diferencia.

* Respeto a la identidad cultural.

Los docentes, padres de familia y estudiantes acogen con respeto a todos, sin menospreciar ni excluir a nadie en razón de su lengua, su manera de hablar, su forma de vestir, sus costumbres o sus creencias.

* Igualdad y dignidad.

Docentes, padres de familia y estudiantes no hacen distinciones discriminatorias entre varones y mujeres.

1. **FOTOS INICIO-DURANTE-DESPUÉS. /ESTUDIANTES/DOCENTE/PPFF.**







