**DENOMINACION DE JUEGO: EL TEJO**

**I. DATOS GENERALES:**

* **GRADO :** 1 “C”.
* **DOCENTE :** Carmen Fidela ADUVIRI CCALLOMAMANI
* **AREAS :** Matemática, Comunicación, Personal Social y Educación Física

**II. COMPETENCIA: MATEMATICA**

* Resuelve problemas de cantidad
* Resuelve problemas de forma movimiento y localización

**III. CAPACIDADES**

* Traduce cantidades a expresiones numéricas
* Representa las figuras geométricas con material concreto en forma libre y a partir de modelos dados.

**IV. DESEMPEÑO**

* Cuenta representa números del 1 al 10
* Reconoce las figuras geométricas

**V. DESCRIPCION Y/O ANTECEDENTES:**

Este juego tradicional y autóctono era practicado por nuestros antepasados del altiplano Peruano.

Hay distintas formas y estilos como tan tradicional el juego de tejo. La vida de los niños y niñas es jugar y jugar donde su primera infancia, ellos lo hacen por una fuerza interna. Ellos se revelan de la manera más clara emotiva y democrática en su vida lúdica y no juegan por obligación sino movidos por una necesidad interior poniendo de manifiesto.

Sus más agotadoras energías, se concentra con todo su ser y adquiere satisfacciones emocionales que no puede obtener de otras formas de actividad.

**VI. DESARROLLO DEL JUEGO**

* **PARTICIPANTES :** Dos niños/as.
* **LUGAR :** Patio (espacio libre).
* **TIEMPO :** Indeterminado.
* **MATERIALES :** Tiza, piedritas planas

**VII. PROCEDIMIENTO:**

Los participantes trazan en el piso un rectángulo dividido en 10 partes (rectángulo, triángulo y semicírculo).

Usando retahílas se designa quien empieza primero.

El primero jugador debe lanzar la piedrita plana u otro objeto al primer casillero y saltar los recuadros vacíos sin pisar la raya con uno o dos pies según el grafico hasta llegar al décimo casillero. Luego regresa por la misma ruta a recoger su piedra plana. Continua el luego hasta llegar al décimo casillero (ascendente), si hay error pierde su turno.

Llegan al casillero diez, el niño o niña lanza la piedrita al espacio de semicírculo (corona o mundo) ahí realiza el salta de tijera. Coge la piedrita y arroja hacia atrás donde esta trazado el juego, si la piedrita cae en un casillero entonces el jugador logra apoderarse del espacio considerándolo como su casa haciendo una marca con una tiza y si cae en la línea o fuera de grafico vuelve a jugar esta última parte. El ganador es el que tiene más casas.

**VIII. REGLAS/NORMAS DEL JUEGO.**

* Participar activamente.
* Esperar el turno.
* Escuchar atentamente las explicaciones o instrucciones.
* Trabajar con orden y limpieza.
* Compartir los materiales.

**IX. LOGROS OBTENIDOS Y APORTE PEDAGÓGICO.**

* Desarrolla su creatividad e ingenio en la construcción de juegos o juguetes de su interés.
* Produce textos instructivos utilizando aspectos formales de la escritura
* Descubre que a través de sus juegos pueden lograr sus aprendizajes.
* Aprovechar las actividades lúdicas de los niños y niñas para el logro de competencias de las diferentes áreas de desarrollo.

**X. VALORES.**

* Responsabilidad
* Amistad
* Respeto
* Cooperación

**XI. FOTOS INICIO – DURANTE – DESPUES/ESTUDIANTES/DOCENTE/PPFF.**

** **

****

****