**DENOMINACION DEL JUEGO ” CAMINO AL CIELO”**

**I.- DATOS GENERALES**

**1.-GRADO : PRIMERO “D”**

**2.-DOCENTE : Choque Flores,Betty**

**3.-AREAS : Matematicas-comunicación-personal social.**

**II.-COMPETENCIA:**

Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices.

**III.-CAPACIDAD:**

* Se relaciona utilizando sus habilidades sociomotrices.
* Crea y aplica estrategias y tácticas de juego.

**IV.-DESEMPEÑO:**

Participa en juegos cooperativos y de oposición en parejas y pequeños grupos; acepta al oponente como compañero de juego y las formas diferentes de jugar.

**V.-ANTECEDENTES:**

Se considera que juego Rumbo al cielo viene de Europa renacentista, hace unos cinco siglos. Se dice que se desarrolló en base al libro de Dante Alighieri, La Divina Comedia, donde el personaje debe atravesar 9 niveles para lograr llegar al paraíso, saliendo del purgatorio. Este juego se expandió por varios países y se convirtió en un juego infantil.

Actualmente los niños, jóvenes y adultos continúan practicando este juego en las escuelas y otros contextos.

**VI.-MATERIALES**:

Recuerda que necesitas una tiza de cera y que al menos participen dos niños o más (aunque es evidente que cuantas más personas lo hagan mejor, ya que será muchísimo más divertido).

**VII.-PROCEDIMIENTO:**

1.-Tener el esquema de Rumbo al cielo en el suelo. Para ello toma una tiza y dibuja el diagrama, agregando cada uno de los números y delimitando el espacio de “la tierra” y el “cielo” con un semicírculo.

2.-Los tamaños de los cuadros pueden ir variando según la edad de los participantes. También puedes utilizar tizas de diferentes colores para agregarle variedad al diseño.

3.- Iniciar con la partida de Rumbo al cielo. Primero ubica a los jugadores según el orden de participación, puede ser con una fila para que cada quien espere su turno y sepa quién va después. Todos están situados en el espacio delimitado como “tierra”. El primer participante tomará la piedra plana y la apuntará hacia el primer cuadro de **CAMINO AL CIELO**.

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

Las reglas del juego son las siguientes:

1. El primer jugador/a se ubica en el inicio (antes del primer cuadrado) y lanza  
   el objeto (por lo general una bolita de papel o piedra pequeña otros.), dentro del  
   primer cuadrado, intentando que caiga dentro de él. Si cae en la línea o fuera del  
   cuadrado le toca al siguiente participante.
2. El jugador/a se trasladará saltando cada cuadrado ida y vuelta sin pisar donde  
   se encuentra el objeto, ni de ida ni de vuelta.
3. En el recorrido, el jugador/a tendrá que saltar con un solo pie los cuadros  
   individuales; los dobles, podrá apoyar un pie en cada cuadrado, al mismo tiempo.
4. Al retorno, cuando llegue al cuadrado donde cayó el objeto, lo recogerá,  
   manteniendo el equilibrio y continuará hasta el final. Seguidamente, le toca el  
   turno al siguiente jugador/a.
5. Si durante el recorrido pisa una línea o pierde el equilibrio el turno pasa al  
   siguiente jugador/a.
6. El jugador/a que ha concluido con éxito un primer recorrido avanzará en el  
   siguiente turno al cuadrado siguiente (1, 2, 3...).
7. Gana el jugador/a que primero concluya con todos casilleros establecidos en  
   el mundo

**IX.-LOGROS OBTENIDOS**

Este juego ayuda a que los niños desarrollen la coordinación viso-motora, la agilidad, el movimiento y la motricidad gruesa.

**X.- VALORES:**

Respeto, honestidad y empatía.

**XI .- FOTOS INICIO-DURANTE-DESPUES FOTOS (ESTUDIANTES DOCENTE Y PPFF.)**