**DENOMINACION DEL JUEGO: "LA PELOTA QUE QUEMA"**

1. **DATOS GENERALES:**

1. IEP. : N° 70 316 "SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS" - ILAVE

2. GRADO : PRIMERO AL SEXTO

3. DOCENTE : CARLOS ALBERTO MAMANI CONDORI

4. AREA : MATEMATICA, COMUNICACIÓN Y PERSONAL SOCIAL

1. **COMPETENCIA:**

* Resuelve problemas de movimiento y localización.

1. **CAPACIDADES:**

* Usa estrategias y reconocimientos para orientarte en el espacio.

1. **DESEMPEÑO:**

* Representa las características y el comportamiento de los datos cualitativos.
* Recopila datos mediante las preguntas y el empleo de procedimientos y recursos (materiales concretos)

1. **DESCRIPCIÓN Y/O ANTECEDENTES:**

En américa del sur, en zonas altoandinas desde los años preincas, los juegos eran formas de expresar algunas emociones y también una estrategia para aprender algun conocimiento en particular. Hoy en dia existen pocos archivos de estos juegos practicados antes de la aparición de los Celulares, los cuales se han ido perdiendo la constancia de practicados, ya que no hay ninguna fuente que los revalore. Por este motivo se inserta el juego denominado “ La pelota Caliente” , juego que se crea con apoyo de los niños del Segundo grado y el tutor, con el fin de promover en ellos la creatividad y el interés por los juegos, conjuncionando saberes de algunos juegos tradicionales y la ceatividad para crear un juego que sea de su interes.

1. **MATERIALES:**

* Tapas de botellas de diferentes colores.
* Tiza (para dibujar en el suelo)
* Plumones.
* Cinta masking
* Cartulina
* Mesas
* Otros.

1. **PARTICIPANTES:**

Participan como mínimo 7 como maximo 15 .

1. **PROCEDIMIENTOS:**

* Los 7 participantes forman un círculo en un espacio abierto
* El guía o lider lanza la pelota al aire.
* Uno de los 7 participantes recibe la pelota, con lo cual se inicia el juego.
* Los demás participantes, realizan una columna frente al participante que tiene la pelota.
* El quien tiene la pelota lanza la pelota hacia el primer participante de la fila, este rechaza la pelota con las manos a un lado, moviéndose a una casa (5 recuadros dibujados en el suelo que forman un cuadrilátero en el espacio abierto) Cada participante va repitiendo el mismo procedimiento, cogiendo en cada vuelta 2 tapita de Gaseosa (que representas puntos).
* El participante que da 5 vueltas por las casas (recuadros) y ha reunido 10 tapitas, gana el juego.

1. **REGLAS DEL JUEGO:**

* Los participantes se mueven de derecha a izquierda.
* Esta prohibido esquivar la pelota.
* El participante que no este atento se retira del juego.

1. **LOGROS OBTENIDOS:**

* Desarrollar la coordinación motora y fina
* Ubicación en el espacio
* Reconocimiento de su lateralidad (izquierda- derecha)
* Sustenta conclusiones o decisiones en base a la información obtenida.
* Resuelve problemas de cantidad, sumando tapitas.

1. **VALORES:**

* Respeto.
* Perseverancia
* Tolerancia

1. **FOTOS INICIO - DURANTE DESPUÉS/ESTUDIANTES / DOCENTES:**