**DENOMINACIÓN DEL JUEGO: “CORREA CALIENTE”**

**I. - DATOS GENERALES:**

1.- I. E. P. NRO. 70 316 " SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS".

2.- GRADO. - CUARTO “D"

3.\_ DOCENTE. - Marcia Choquejahua Layme

4.- Área. - Matemática y áreas integradas.

**II. – COMPETENCIA:**

Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio.

**lll. - CAPACIDADES:**

1.- Traduce datos y condiciones e expresiones algebraicas y gráficas.

2.- Usa estrategias y procedimientos para encontrar equivalencias y reglas generales.

3.- Argumenta afirmaciones sobre relaciones de cambio y equivalencia.

4.- Comunica su comprensión sobre las relaciones algebraicas.

**lV. DESEMPEÑO:**

Describe la relación de cambio de una magnitud con respecto de otra, apoyándose en tablas o dibujos.

- Emplea estrategias heurísticas o estrategias de cálculo (Duplicar o repartir en cada lado de la igualdad, relación inversa entre operaciones), Pará encontrar equivalencias, completar crear o continuar patrones, o para encontrar relaciones de cambio entre dos magnitudes.

**V. – DESCRIPCION /O ANTECEDENTES.**

*CORREA CALIENTE*

Hace muchísimos años los niños y niñas de la generación anterior jugaban muy alegremente demostrando sus habilidades físicas, Este juego aglutino a muchos niños y niñas para divertirse y pasar momentos felices en la niñez en los barrios e Instituciones Educativas en las horas de recreo.

**VI. – MATERIALES:**

Correa

Espacio de 7m x 7m

**VII. - PROCEDIMENTO**

CORREA CALIENTE

El juego inicia con ocho integrantes. Los jugadores se forman de dos personas en columna, formando tres columnas de dos integrantes del juego , quedando dos jugadore en el centro del juego. El que tiene la correa caliente

cuenta diciendo. El juego inicia tres, dos, uno, cero y el jugador que es libre corre hacia derecha para no ser tocada por la correa caliente y se ubica delante de la columna que elige. Corre el último jugador por la derecha. No debe correr hacia la izquierda porque perdería el juego. Si es tocada por la correa pierde el juego y se convertirá en el jugador que tendrá la correa caliente y asi sucesivamente continua el juego. **VIII. - REGLAS/ NORMAS DE JUEGO.**

- Jugador debe estar atento en el juego.

- El jugador de turno debe evitar chocarse o empujar a los integrantes del juego.

No salir del espacio del juego.

**IX.-LOGROS OBTENIDOS:**

Los estudiantes diferencien el ordenamiento lineal horizontal (derecha, izquierda derecha). Ordenamiento vertical (arriba, abajo)

- Apliquen técnicas de resolución de problemas con ordenamiento.

Resuelven problemas de ordenamiento.

**X.- VALORES:**

Respeto, tolerancia, solidaridad y honestidad.

FOTOS /INICIO, DURANTE/DESPUES/ESTUDIANTES, DOCENTE/PADRES DE FAMILIA.