

**DENOMINACION : “EL TEJO DE VARONES”**

**I. DATOS GENERALES :**

**1. GRADO** : 5to “A”

**2. DOCENTE** : Fredy Francisco mamani Pilco

**3. AREAS** : Matemática

**II. COMPETENCIA:**

\*Resuelve problemas de cantidad

\*Resuelve problemas de formas, movimiento y localización

**III. CAPACIDADES**

* Comunica su comprensión sobre los números y las operaciones.

• Usa estrategias y procedimientos para orientarse en el espacio.

**IV. DESEMPEÑOS:**

* Modela características de los objetos, datos de ubicación y cambios de tamaño de los objetos, identificadas en problemas; con formas bidimensionales (cuadriláteros) o tridimensionales (prismas rectos) y sus elementos; así como ampliaciones, reducciones y reflexiones en el plano cartesiano.
* Emplea estrategias de cálculo y procedimientos de composición y descomposición para construir formas, ángulos, realizar ampliaciones, reducciones, reflexiones y traslaciones de las figuras, así como para hacer trazos en el plano cartesiano. Para ello, usa diversos recursos, estrategias e instrumentos para medir, de manera exacta o aproximada (estimar), la medida de ángulos, la longitud (perímetro, kilómetro, metro), la superficie (unidades patrón).
* Elabora afirmaciones sobre las relaciones entre los elementos de las formas geométricas, su desarrollo en el plano y las explica con argumentos basados en ejemplos concretos, gráficos y en sus conocimientos matemáticos con base en su exploración o visualización, usando razonamiento inductivo. Así también, explica el proceso seguido. Por ejemplo: “Dos rectángulos pueden tener diferente área, pero el mismo perímetro”, “El área de un triángulo la puedo obtener dividiendo a la mitad el área del cuadrado”.

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

El juego denominado **“El Tejo de varones ”** es un juego tradicional ancestral andino, que se practicó desde hace muchos años, podemos decir desde hace cientos de años; aún no se conoce con exactitud el origen del juego así como su creación de la misma. Cabe señaslar que durante la particitacion en el juego se rescata y se practica los valores ancestrales para un buen convivir. En el juego puede participar dos o más jugadores.

El juego, es totalmente recreativo, reflexivo, comprensivo y comparativo , es decir, él o los participantes demuestran sus abilidades matemáticas al contar y reconocer los números naturales de 1 hasta 10, en los grados inferiores; en los grados superiores se puede contar de 10 en 10 hasta 100 o en todo caso de 100 en 100 hasta mil, etc.

Finalmente, en el juego se reconoce las figuras geométricas como: rectángulos, cuadrados, triángulos y círculos en la que se puede trabajar identificando sus ángulos, la recta, el punto, la simetría, el perímetro y el área de la figura, etc,etc.



**VI. MATERIALES:**

* Piedritas planas.
* Tiza o tiera blanca ( yeso).
* Palitos pequeños.

**VII. PROCEDIMIENTO:**

* Tener listo la cancha de juego marcada hasta el número requerido.
* Lanzar la piedra hasta el círculo final (cielo ) si la piedra cae dentro del círculo empieza el juego con el primer participante. Mientras que el segundo jugador espera su turno.
* La piedrita ubicada dentro del primer casillero es llevada con un solo pie saltando hasta el final, sin pisar la linea trazada ni la piedra debe caer en ella.
* Luego desde el último círculo (cielo) el participante lanza la piedra a uno del los recuadros o casilleros para posecionarse ahí como su casa.
* En seguida empieza el segundo participante con el mismo procedimiento que el jugador anterior hasta conseguir su casa en otro de los casilleros.
* Finalmente gana el jugador que se posesiona del último círculo (cielo).

**VIII. REGLAS O NORMAS DE JUEGO:**

1. El participante (jugador) al llevar la piedrita con un solo pie saltando no debe pisar la línea trasada ni la piedra debe caer en ellas; en todo caso pierde su turno y empieza el otro jugador.
2. Una vez posesionada los rectángulos y/o los triángulos de parte de uno de los jugadores, el otro no puede pisar su casa, tendrá que saltar a la siguiente o caso contrario pasará a rodillas hasta la siguiente figura y continuará el juego.

**IX. LOGROS OBJETIVOS Y APORTE PEDAGÓGICO:**

1. Participa en el juego de manera activa orientándose en el espacio para resolver problemas referidos a formas bimencionales o tridimencionales y sus elementos; así como revalorar, rescatar y practicar el juego de “ El Tejo” para el buen vivir en la sociedad y consigo mismo.
2. Emplea estrategias en el conteo de los números naturales, creciente, decreciente así como el reconocimiento de formas de figuras geométricas, lado, ángulos, perímetro, áreas, rectas,etc.
3. Resuelve problemas relacionados al perímetro y área de un rectángulo, triángulo, cuadrado y de un círculo.

**X. VALORES:**

* Respeto.
* Horades.
* Amor.
* Puntualidad.
* Tolerancia.
* Responsabilidad.

**XI. FOTOS**



