**DENOMINACIÓN DE JUEGO: “Memoria Visual”**

1. **DATOS GENERALES:**
2. **GRADO :** 6to – “B”
3. **DOCENTE :** Elizabeth Apaza Quispe
4. **ÁREA :** Matemática.
5. **COMPETENCIA:**

* Resuelve problemas de cantidad.

1. **CAPACIDADES:**

* Usa estrategias y procedimientos de estimación y cálculo.

1. **DESEMPEÑO:**

* Selecciona y emplea estrategias heurísticas, estrategias de cálculo aproximado y exacto, mental o escrito.

1. **DESCRIPCIÓN Y/O ANTECEDENTES:**

El popular juego de memoria, basado en el reconocimiento de pares de tarjetas, surgió en Checoslovaquia a mediados de los años 60. El primer set de memorama fue emitido en 1965 con unas 10 000 unidades de fichas. Este juego se extendió a todo el mundo y se convirtió en uno de los juegos más populares entre niños y adultos. En la actualidad existe una variedad de versiones del juego.

1. **MATERIALES:**
   * Cartón o cartulina.
   * Tijeras.
   * Goma.
   * Imágenes ilustradas.
2. **PROCEDIMIENTO:**

Para comenzar, lo primero que debes hacer es verificar que cada ficha tenga su par igual. Una vez que hayas verificado que estén las fichas completas, puedes mezclar las fichas boca abajo. Cuando ya estén mezcladas puedes organizarlas en la superficie que vas a jugar, puede ser una superficie plana, una mesa, tablero e incluso en el piso. Ya organizadas las fichas boca abajo, puedes comenzar la partida.

El primer jugador levanta dos fichas, si estas pertenecen a la misma figura sigue su turno. En el caso de que levantes dos fichas y no sean de la misma figura, termina su turno. Deben continuar el procedimiento de levantar fichas hasta que estas se terminen.

Una vez que ya se hayan tomado todas las fichas, el juego ha terminado. Ahora cada jugador debe contar cuantos pares de fichas tiene, el que tenga la mayor cantidad de fichas es el ganador.

1. **REGLAS/NORMAS DEL JUEGO:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Lo que sí puedes hacer** | **Lo que no puedes hacer** |
| * Jugar solo. * Quitar el par de fichas al otro jugador si este ni las toma rápidamente. * Repetir turno si has tomado el par de fichas correctas. * Seguir levantando fichas, siempre que aciertes en cada levantamiento. | * Repetir turno si no has seleccionado el par de fichas correcto. * Comenzar el juego sin revolver las fichas. * Mover las fichas de la posición en la que ya han sido colocados en la superficie donde se está jugando. * Saltarte el turno de otro jugador. * Marcar las fichas para identificar sus pares. * Restarle o quitarle fichas a tus oponentes. |

1. **LOGROS OBTENIDOS Y APORTE PEDAGÓGICO:**
   * Entrenar la memoria visual.
   * Potenciar las habilidades cognitivas.
   * Ejercitar el cerebro de una manera saludable.
   * Mejora la concentración.
   * Aumentar la memoria a corto plazo.
2. **VALORES:**
   * Empatía
   * Respeto
   * Tolerancia
3. **FOTOS INICIO – DURANTE – DESPUÉS, ESTUDIANTES / DOCENTE / PPFF.**