

PROYECTO

Sofía Rodríguez.

Karol Sandoval.

Deivid Rozo.

María Bejarano.

Manuela Camargo.

Decimo.

Carolina Sierra.

Informática.

2021

OBJETIVO GENERAL

Nuestro objetivo general es que los niños puedan aprender de una forma más didáctica, que salga de su zona de confort, y que de esta manera puedan reconocer cuáles son sus fortalezas y debilidades en cuanto a la materia de matemáticas.

OBJETIVO ESPECIFICO

Queremos que mediante unas actividades los estudiantes de grado segundo puedan aprender sobre la materia de matemáticas de una forma mucho más entretenida. como lo son los juegos donde pueden ser partícipes de la actividad.

PROPUESTA

Nuestra propuesta finalmente es que mediante los juegos el estudiante sea capaz de comprender de una forma más didáctica los temas de matemáticas y así sea más entretenido y divertido para los estudiantes. Queremos hacer **juegos** didácticos donde estudiantes de primaria exclusivamente de segundo grado pueden aprender a socializar entre ellos y a reconocer sus habilidades matemáticas. Finalmente vamos a hacer un supermercado en el cual los niños puedan jugar, resolver los juegos y las preguntas en cada uno de los puestos del supermercado.

MATERIALES

Foamy

Cartulina

Silicona

Hojas iris

Marcadores

RECICLAJE - ¿DÓNDE CONSEGUIRLO?

Tapas – Botellas

Botellas – Jugos, Gaseosa, etc...

Cartón – Cajas de tv o del d1.

JUEGOS

X	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81

MISS GIRAFFE

2x4

2+2+2+2

4x2

3+3+3+3

4x3

3+3+3

3x3

5x1

2+2+2

3x2

2+2

2x2

5+5+5+5

Les tables de multiplications

2

3

21