

**PROYECTO INFORMATICA**

**ANDRES CAMARGO, DEIVID TRASLAVIÑA,  
JUAN DAVID PULIDO, JUAN CAMILO GUTIERREZ**

**COLEGIO PARROQUIAL DEL SANTO CURA DE ARS**

**ONCE**

**INFORMAICA**

**BOGOTA D.C.  
5/04/2021**

## OBJETIVOS:

- Lograr un buen desarrollo intelectual en el ámbito matemático para los niños menores de tercer grado.
- Con base a las actividades dinámicas reforzar lo aprendido sobre las matemáticas
- Darle conocimientos previos y concientizar a los niños sobre la importancia del reciclaje

## EXPLICACION

Dicho proyecto es la influencia de actividades dinámicas donde se dará el desarrollo de enseñanzas y refuerzos sobre los conocimientos básicos de la matemática en los niños menores 7-8.

Una de las actividades es la escalerita, esta ayuda con la agilidad mental de los niños al hacer que ellos resuelvan mentalmente ciertas operaciones básicas de acuerdo con sus conocimientos previos.

Esta actividad será destinada para los jóvenes entre los niños de 4 y 8 años de edad

La escalerita es un actividad muy dinámica e influyente en todos los ámbitos en que se base para un aprendizaje

Muchos profesionales recomiendan estas actividades para así tener como objetivo conocimientos u otros resultados específicos.

La escalerita es una actividad que ha tenido gran impacto en el aprendizaje u refuerzo de conocimientos en los ámbitos escolares. La escalerita es una actividad que tiene un gran impacto en los grados de primaria, que se ha visto en uso por muchos profesionales en el tema escolar.

## **CRONOGRAMA**

El tiempo del desarrollo del proyecto es de una clase para dar la explicación y las instrucciones del juego para así iniciar con todos los parámetros y reglas que nos indica la actividad, esta explicación podría tardarse entre 10 a 15 minutos y el tiempo restante sería para el desarrollo como tal de la actividad

## EVIDENCIAS:



Este juego se basa en que 2 jugadores cogen cada uno una botella y la hacen girar y hasta que quede para, el primero que la deje parada puede mover la botella del centro al lado del contrincante y antes de moverla tiene que responder una pregunta (sumas, restas, multiplicación división), y si acierta la pregunta se validara y podrá mover la botella, el primero en llevar al final la botella gana.



Este juego consiste en que entre 2 y 4 jugadores se ponen una botella amarrada con un caucho se ponen en posición cunclillas y hacen movimiento de cadera para poder tumbar cada botella y si la llega a tumbar tiene que responder una pregunta (sumas, restas, multiplicación división) para que sea valida o si no la botella quedara parada de nuevo, gana el que mas botellas tumben en 2 minutos.