

PROYECTO informática.

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 cuales 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

