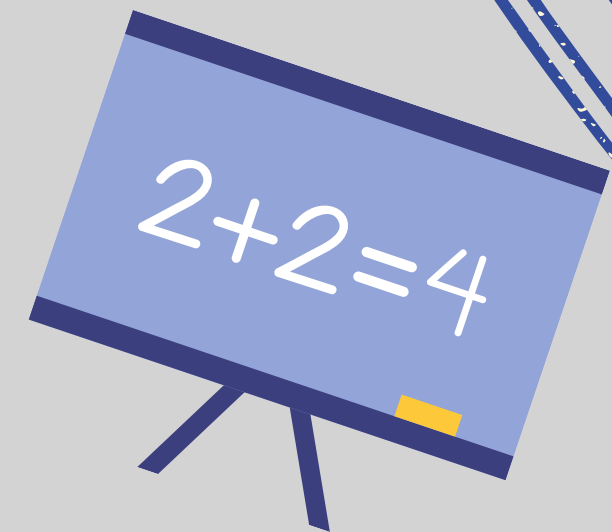
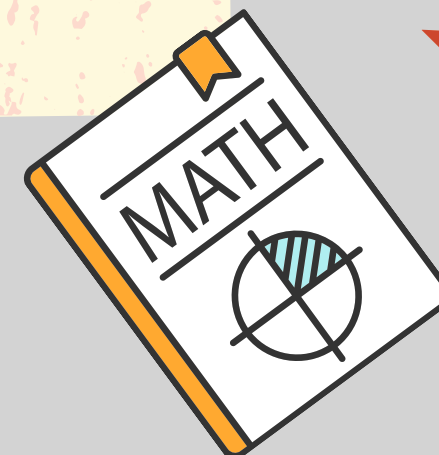




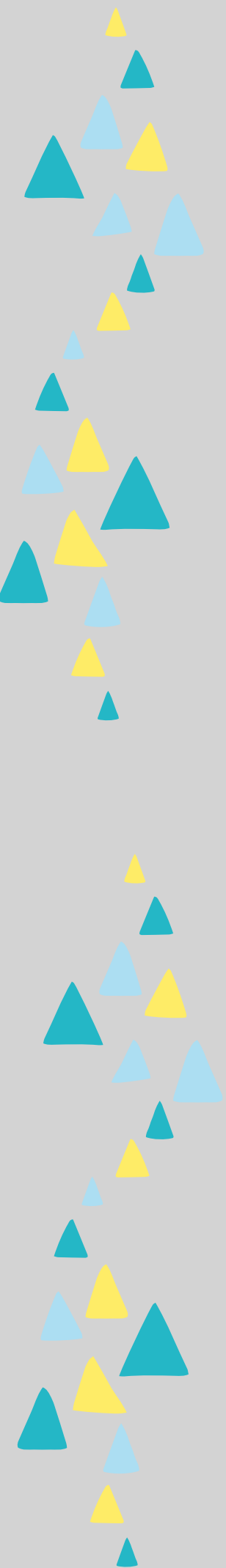
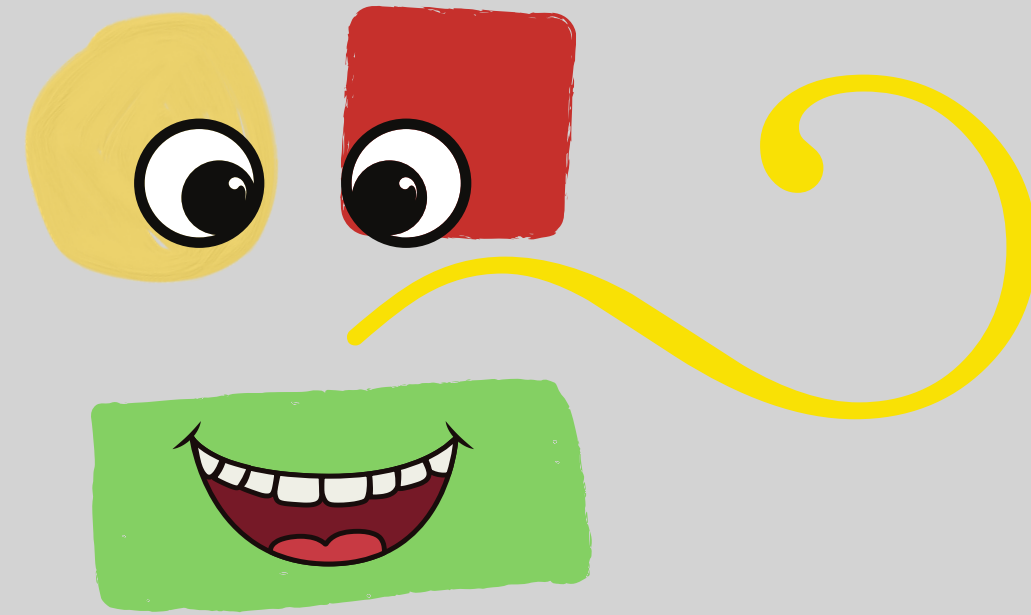
Proyecto de matemáticas

PROFESORA MIRZA GUTIÉRREZ
PROFESORA NICOLE VILLARROEL



Objetivo:

Potenciar números ,
figuras 2D,
líneas rectas y curvas
de manera
transversal
con las asignaturas de
Ed. física
Música
Tecnología.



Twister

Duración tres semanas
29 marzo al 26 de abril



Aprender mediante un juego numeración hasta el 10, lateralidad, identificar figura 2D, tipos de líneas, actividad física. música, mediante un juego lúdico creado por los estudiantes.



Materiales

- Material reciclado
- Papel cualquiera
- Tizas
- Lana

La idea es que no te compliques en conseguir cierto tipo de material utiliza lo que tengas en tu hogar

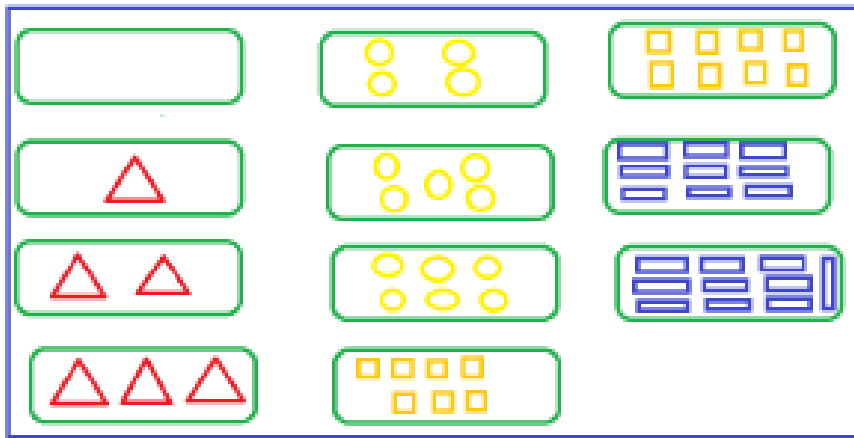
Necesitarán láminas recortables las cuales serán enviadas.



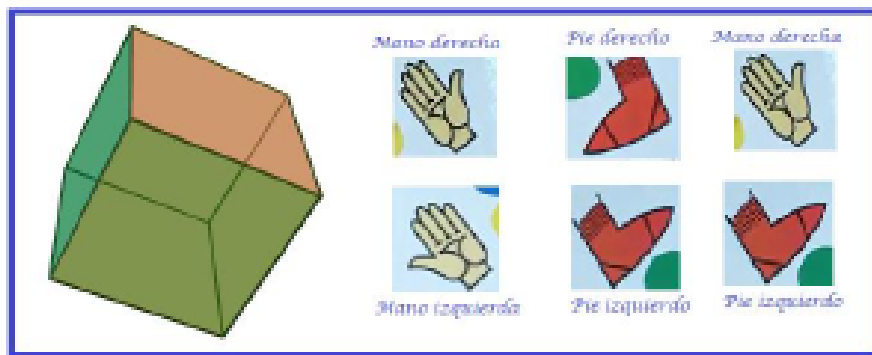
Confección

Este es el formato que debe tener tu twister

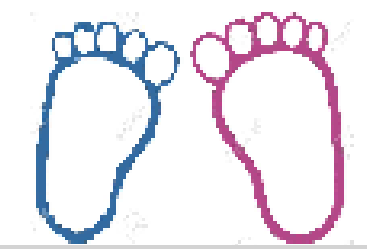
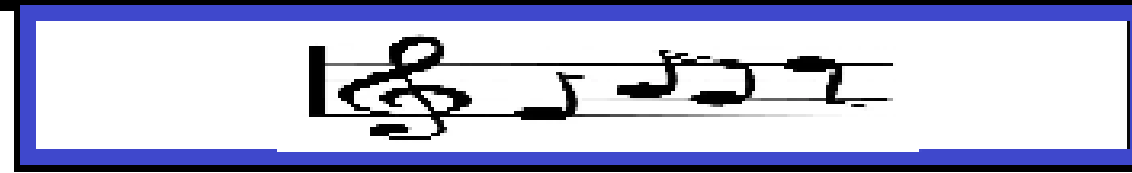
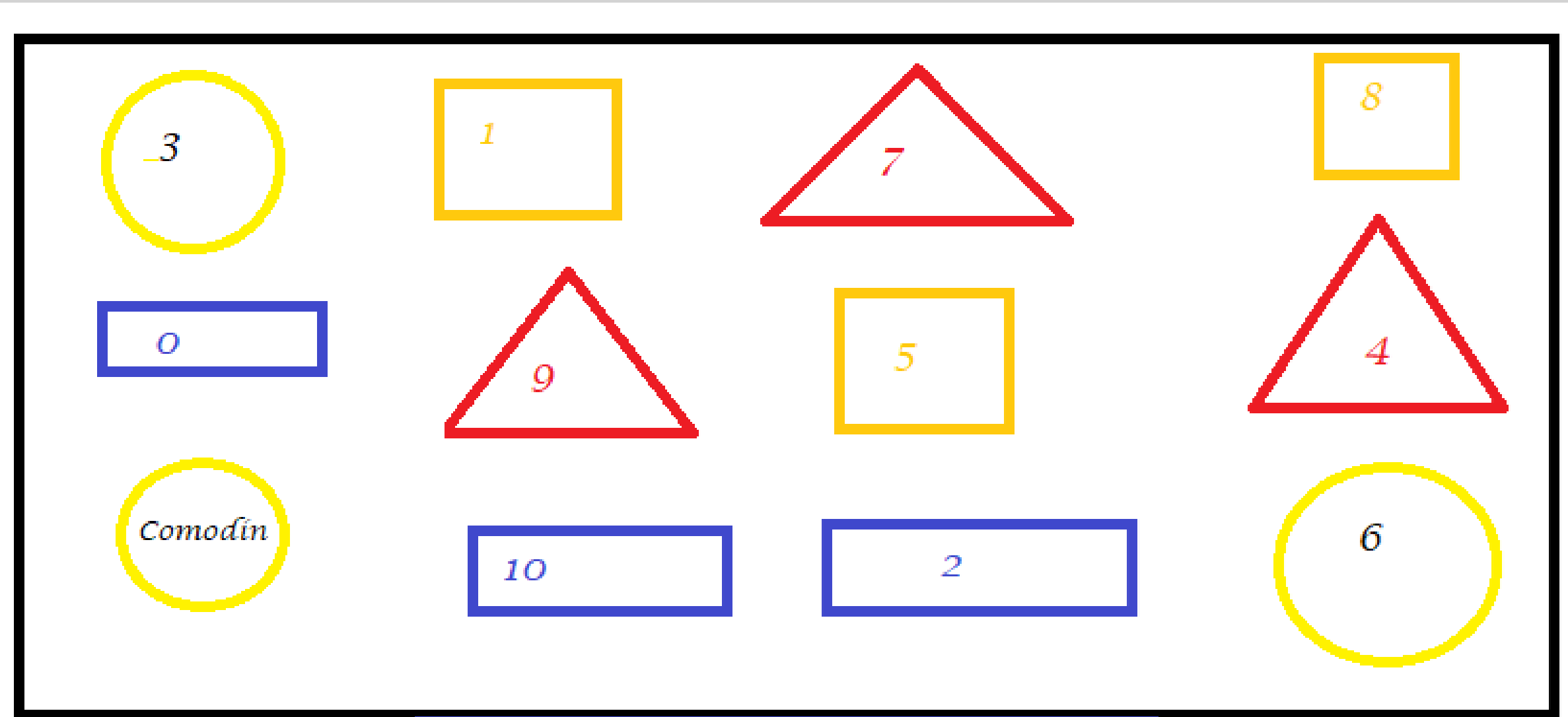
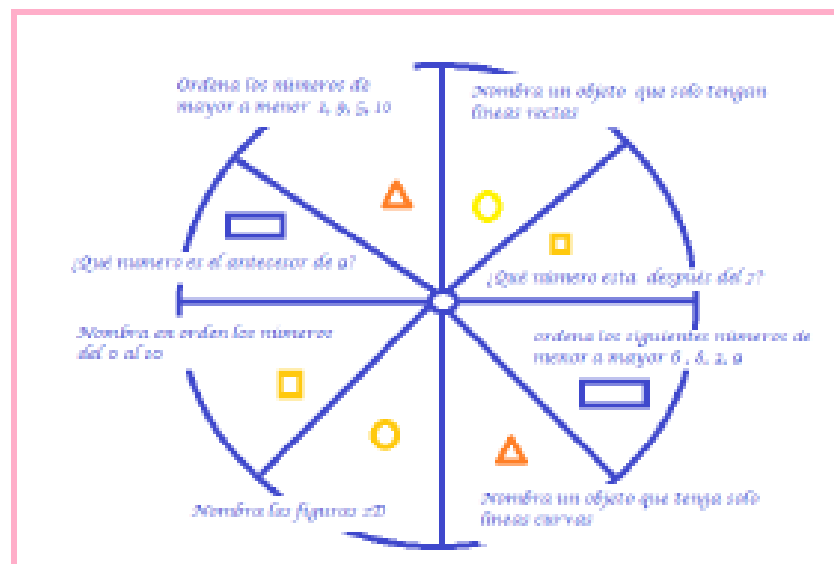
Tarjetas con representación pictórica de los números del 0 al 10.



Cubo para usar como dado con lateralidad



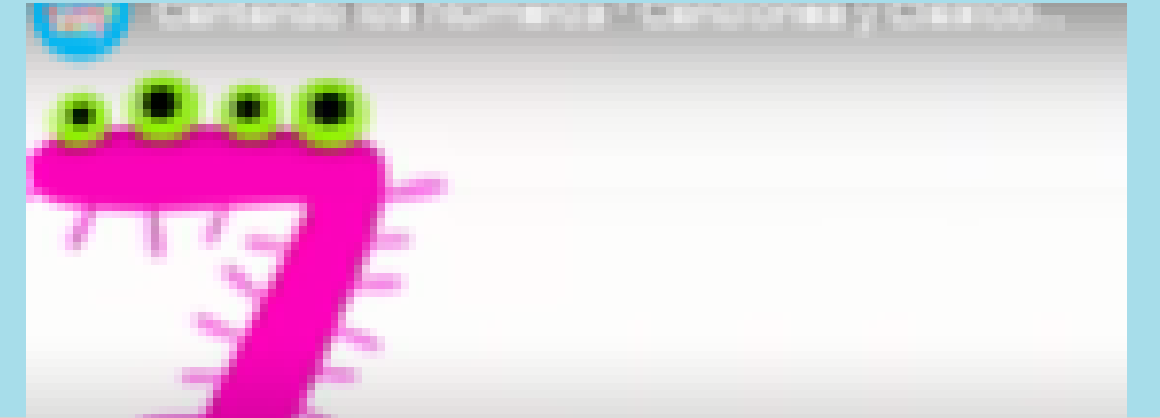
Ruleta de preguntas.



Producto final

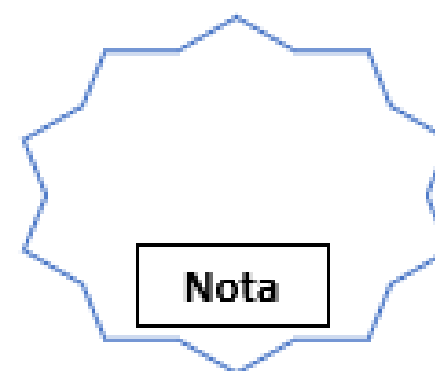


Canción para entrar al juego



Vídeos de instrucciones del Juego Twister Matemático.





Rubrica Proyecto Matemática.

Objetivo: Matemática: OA1 – OA3 – OA4 – OA13- OA14 – OA15; Ed. Física: OA6 – OA11; Música: OA4; Tecnología: OA3

Nombre: _____ **Curso:** _____ **Fecha:** _____ **Puntaje ideal:** 32pts. **Puntaje obtenido:** _____ pts.

Criterios	Excelente 4	Bien 3	Suficiente 2	Insuficiente 1
Construcción y elaboración	Construye y elabora todo su juego con material que tenga a su disposición, utilizando su creatividad.	Construye y elabora 4 partes de su juego con material que tenga a su disposición, utilizando su creatividad.	Construye y elabora 3, 2 o 1 partes de su juego con material que tenga a su disposición, utilizando su creatividad.	No construye su juego.
Figuras 2D	Dibuja y recorta las 12 figuras 2D	Dibuja y recorta las 6 figuras 2D	Dibuja y recorta las 5 o menos figuras 2D	No dibuja, ni recorta las figuras 2D
Numeración	Escribe todos los números del 0 al 10	Escribe 9 Números del 0 al 10	Escribe 8 o menos números del 0 al 10	No escribe números del 0 al 10
Canción	Canta toda la canción sin saltar ninguna estrofa.	Canta la canción, pero se olvida de partes de la canción.	Canta una estrofa de la canción.	No canta la canción.
Lateralidad	Identifica la derecha y la izquierda demostrando en el juego sin equivocarse	Identifica la Derecha y la izquierda, pero recurre a errores.	Le cuesta identificar la derecha e izquierda.	No identifica la derecha e izquierda.
Hoja de respuestas	Llena por lo menos 4 jugadas en su hoja de respuesta con los contenidos trabajados.	Llena por lo menos 3 jugadas en su hoja de respuesta con los contenidos trabajados.	Llena por lo menos 2 o 1 jugadas en su hoja de respuesta con los contenidos trabajados.	No realiza la hoja de respuesta.
Instrucción	El estudiante sigue todas las instrucciones del juego.	El estudiante sigue algunas de las instrucciones del juego.	Al estudiante le cuesta seguir instrucciones	No sigue instrucciones
Evidencia	El alumno envía un vídeo jugando 4 partidas	El alumno envía un vídeo jugando 3 partidas	El alumno envía un vídeo jugando 2 o 1 partidas	No envía Vídeo.

Retroalimentación: