

# "AÑO DE LA INVERSIÓN PARA EL DESARROLLO RURAL Y LA SEGURIDAD ALIMENTARIA"



**TEMA: PROYECTO DE MATEMÁTICA**

## **INTEGRANTES:**

- OSTOS VIDAL MERILYN ALEXA
- PERALES MEJÍA JERSON PERCY
- QUISPE ALARICO LEEINER SADITH
- QUITO CALDERÓN LEO JHENSON DAVID
- VÁSQUEZ RAFAELO LEONOR

**HUAMPANÍ-LIMA**

**2013**

## **AGRADECIMIENTOS**

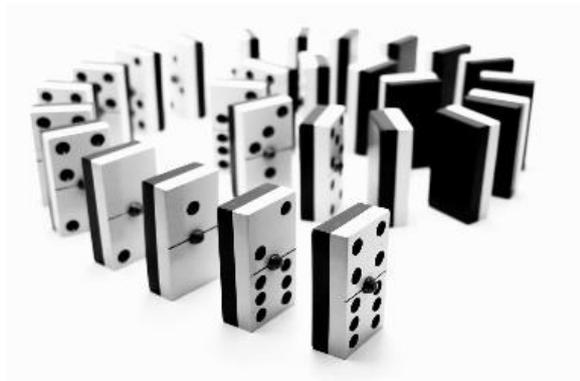
Agradecemos a nuestros padres por el apoyo incondicional que siempre nos brindan, asimismo agradecemos a nuestro profesor Henry Manrique, quien desempeña su labor como docente del área de matemática en el Colegio Mayor Secundario Presidente del Perú, que con esfuerzo y disciplina no solo nos enseña matemática sino que también se preocupa por nuestra formación integral como personas.

## PROYECTO DE MATEMÁTICA:

### DOMINA EL DIVERTIMATE

#### OBJETIVO:

Con este divertido juego buscamos desarrollar habilidades matemáticas en los alumnos de todas las edades, en este caso para que aquellos estudiantes que ven a la matemática aburrida puedan transformar esta perspectiva y empezar a verla más interesante y divertida. Aplicando los métodos de multiplicación y reconocer los temas de matemática a manera de un juego, de tal manera que sea más fácil de aprender.



#### MULTIPLICACIÓN CON EL MÉTODO CHINO

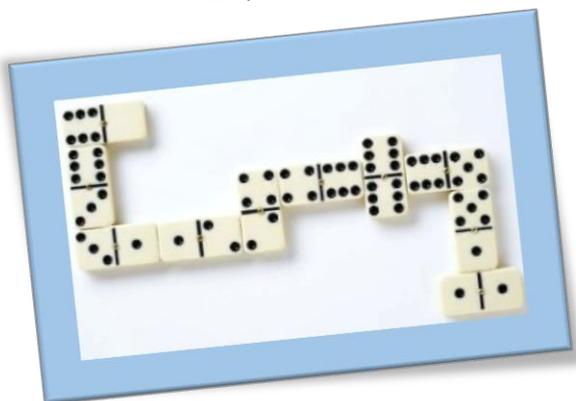
##### ¿EN QUÉ CONSISTE EL MÉTODO DE MULTIPLICACIÓN CHINO?

Este método consiste en multiplicar de manera más práctica números de dos cifras con la utilización de palitos o líneas como pieza elemental para realizar la operación.

La cantidad de líneas o palitos depende del número que se quiere multiplicar. Los dígitos del multiplicando y multiplicador se cruzaran de manera perpendicular dependiendo de las unidades que conforman la multiplicación.

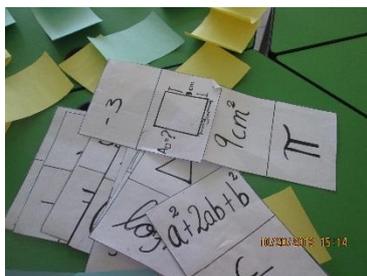
#### DOMINÓ MATEMÁTICO

##### ¿QUÉ ES EL DOMINÓ?



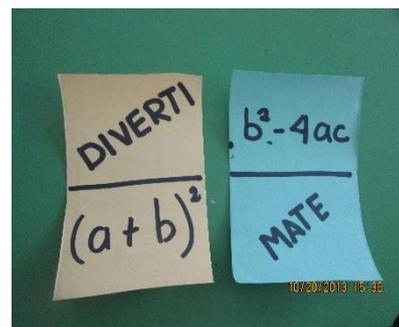
El dominó (galicismo de *domino*) es un juego de mesa en el que se emplean unas fichas rectangulares, generalmente blancas por la cara y negras por el envés, divididas en dos cuadrados, cada uno de los cuales lleva marcado de cero a un determinado número de puntos.

## ELEMENTOS:



Este juego consta de fichas con fórmulas y problemas matemáticos.

La ficha inicial tiene escrito en la parte superior "diverti" y la ficha final tiene escrito en la parte inferior "mate".



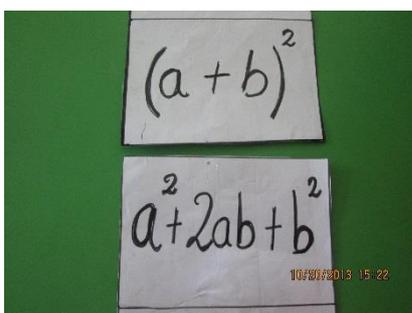
## ¿CÓMO SE JUEGA?

DOMINA EL DIVERTIMATE comienza con el método de los palitos chinos, los cuales están repartidas para cada equipo en una misma cantidad y diferente color para cada uno.

Con los palitos chinos los 2 equipos formarán las multiplicaciones que se les asigne de la siguiente manera:

1. Primero el participante o representante del equipo tiene que regir con el otro equipo mediante el yan-ken-po.
2. El ganador escoge una de las cartillas con multiplicaciones que estarán sobre la mesa, pero estas estarán al volteado.
3. Por último los 2 equipos forman la multiplicación que el equipo ganador del yan-ken-po volteó.

Después cada equipo recibirá su propio dominó y así formarán una larga cadena matemática y gana el jugador que se queda sin fichas. Los 2 equipos tienen que ordenar estas fichas de tal manera que la fórmula o problema este unida a su respuesta.



## ¿CÓMO NACIÓ ESTA IDEA?



Como estudiantes del Colegio Mayor Secundario Presidente del Perú al observar la dificultad en algunos alumnos para aprender fórmulas y desarrollar ejercicios matemáticos, nos propusimos dar solución a este problema, sabiendo que una manera más práctica de aprender es mediante los juegos, por lo que usamos el dominó como un medio de aprendizaje adaptándolo con las matemáticas.



## ¿A QUIÉNES BENEFICIA?

Este proyecto beneficia a todos los estudiantes que cursan los diferentes grados de educación inicial, primaria y secundaria, ya que las fórmulas matemáticas varían dependiendo de la edad que tenga él, la, los o las estudiantes que utilicen este método y que de esta manera puedan aprender matemáticas de una forma más divertida, dinámica e interesante.



## ¿CÓMO ELABORAMOS ESTE JUEGO?

### PARA ELABORAR ESTE JUEGO USAMOS:

- Cartulinas de colores.
- Tijera.
- Cinta de embalaje.
- Plumón o marcador de tinta negra.
- Regla.
- Palitos de anticucho.
- Témperas.
- Goma.



## ELABORACIÓN:

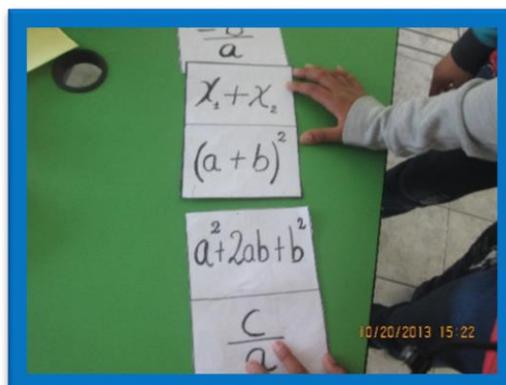
1. Usando la tijera cortamos la cartulina de un mismo tamaño (A6).



2. Usando el marcador y la regla trazamos los bordes y la mitad de cada ficha, colocando en la parte superior de la primera ficha la palabra "diverti" para dar a conocer que con esta iniciaremos el juego y en la parte inferior de la última ficha la palabra "mate" para finalizar el juego.



3. Según la edad y el grado hacia la que va dirigido el juego, colocamos las distintas fórmulas y problemas matemáticos utilizando una determinada secuencia.



4. Para finalizar forramos las fichas con cinta de embalaje para una mayor duración y conservación.



### **MENSAJE PARA REFLEXIONAR**

Las matemáticas son el alfabeto con el cual Dios ha escrito el universo.

**Galileo Galilei**