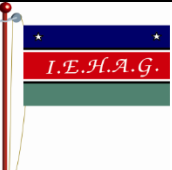



|   |  |               |  |
|---|--|---------------|--|
|   | <b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA<br/>HÉCTOR ABAD GÓMEZ</b> |               |  |
|   | Proceso: GESTIÓN CURRICULAR                        | Código        |  |
| Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL PARA DESARROLLAR EN CASA - Sabatino y Nocturno |  | Versión<br>01 | Página<br>1 de 3   |

|  |                                |   |            |
|--|--------------------------------|---|------------|
|  |                                |   |            |
| <b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ</b> |                                |   |            |
| DOCENTES: JUAN CARLOS MÁRQUEZ                  |                                | NÚCLEO DE FORMACIÓN:<br>LÓGICO MATEMÁTICO |            |
| CLEI: VI                                       | GRUPOS: 510-511                | PERIODO: 2                                | SEMANA: 22 |
|  |                                |   |            |
| NÚMERO DE SESIONES: 1                          | FECHA DE INICIO:<br>03/12/2022 | FECHA DE FINALIZACIÓN:<br>03/12/2022      |            |

## PROPÓSITO

Al terminar el trabajo con esta guía los estudiantes del CLEI VI de la Institución Educativa Héctor Abad Gómez estarán en capacidad de utilizar la lógica y el razonamiento matemático, en situaciones didácticas y de cálculo mental.

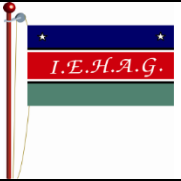

## ACTIVIDAD 1 (INDAGACIÓN)

¿Qué es un juego lúdico matemático?

Los **juegos matemáticos** son un elemento de motivación para el aprendizaje significativo de la **matemática**, entre sus características tenemos las siguientes: Favorece la comprensión y uso de contenidos **matemáticos**, en general, y al desarrollo del pensamiento lógico, en particular.

## ACTIVIDAD 3 (APLICACIÓN Y EVALUACIÓN)

1. En equipos de 5 integrantes desarrolla la siguiente ficha.

|   |  |  |
|---|--|--|
|                               | <b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA<br/>HECTOR ABAD GOMEZ</b> |  |
|   | Proceso: GESTIÓN CURRICULAR                        |  |
| Nombre del Documento: GUÍA DE TRABAJO PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES EN LA PRESENCIALIDAD – JORNADA SABATINA |  | Versión 01   |
|   |  | Página<br>2 de 3   |

Moviendo un solo lápiz, convierte esta igualdad en verdadera

19+9=23

SOLUCIÓN

Moviendo sólo dos lápices, convierte esta operación en una igualdad verdadera

10-8=23

SOLUCIÓN

Moviendo sólo dos lápices, convierte esta operación en una igualdad verdadera

8+8=23

SOLUCIÓN

### RETO MATEMÁTICO 10 - GRADO 6°-7°

#### DESCUBRE EL PERSONAJE

Encuentra 5 palabras de 6 letras, que se forman con los bloques de 2 letras se muestran.

|   |   |   |   |   |  |
|---|---|---|---|---|--|
| R | I | A | D |   |  |
| P | O | M | A |   |  |
| C | I | E | M |   |  |
| M | B | I | O | S |  |
| B | A | O | S |   |  |

Cada bloque puede ser usado una sola vez.

En forma vertical se leerá el nombre de un personaje.

|   |   |  |  |
|---|---|--|--|
| T | I |  |  |
| R | O |  |  |
| D | E |  |  |
| A | R |  |  |
| G | R |  |  |

A, B, C : Dígitos  
B > C : Cuadrados Perfectos  
B : Multiplo de 3  
A : Numero Primo par

JUSTIFICACIÓN

El personaje es considerado uno de los grandes poetas y narradores del romanticismo hispanoamericano. El año en que nació es el número por descubrir.

Encuentra 6 palabras de 7 letras, que se forman con los bloques de 3 letras se muestran

|   |   |   |   |  |  |
|---|---|---|---|--|--|
| I | V | I |   |  |  |
| R | E | I |   |  |  |
| E | R | I |   |  |  |
| N | I | T |   |  |  |
| R | O | X |   |  |  |
| O | I | C | E |  |  |
| C | I | U | M |  |  |
| S | I | O | R |  |  |

ODO MAS ULA IMO

Descubre su año de nacimiento. Para ello descubre los valores de A, B y C y encuentra el valor numérico de la expresión:

2 + A + B - 10<sup>A</sup>

A, B, C : Dígitos  
A < B < C : Primos consecutivos  
A : Divisor de 9

¿CUÁL ES EL PERSONAJE? Y SU AÑO DE NACIMIENTO

Destacado filósofo, humanista, y erudito colombiano, iniciador del diccionario de construcción y régimen de la lengua castellana. A los 20 años dominaba el latín, el griego, el francés, el alemán y el portugués.

INST. EDUCATIVA SAN MARTÍN DE TOURS - RETOS MATEMÁTICOS

[WWW.RETOMANIA.BLOGSPOT.COM](http://WWW.RETOMANIA.BLOGSPOT.COM)

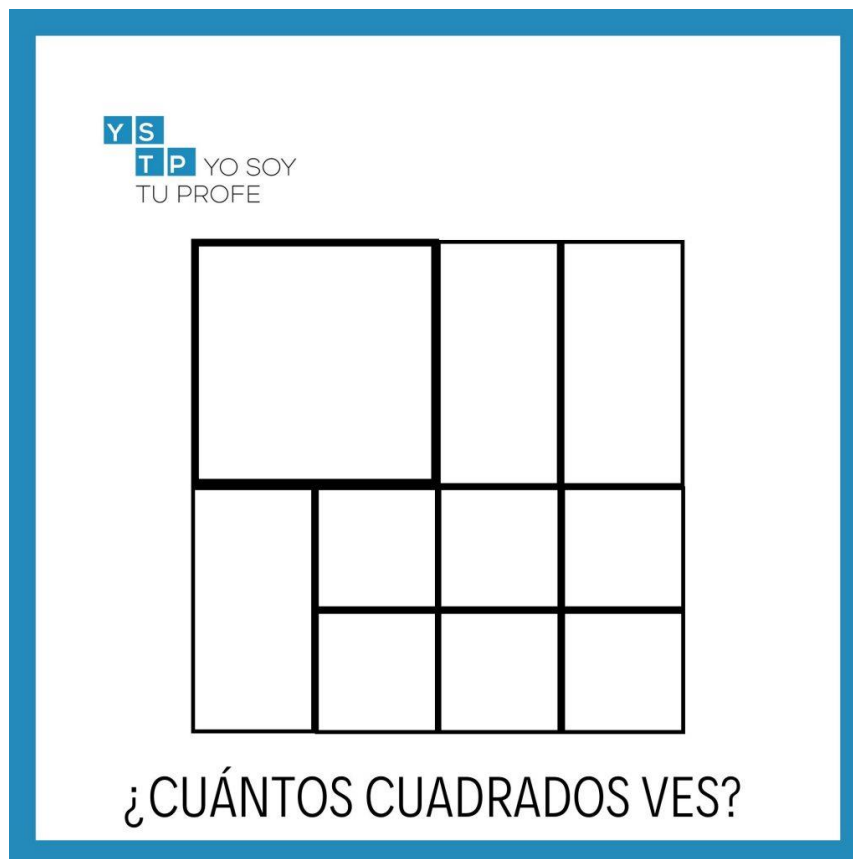
NOMBRES Y APELLIDOS

GRADO

2. En los mismos equipos, se escogerá un integrante que pasará al frente y tomará una imagen del tablero y responderá la pregunta o realizará el reto que se le sugiere. juguemos “ALCANZA LA FIGURA GEOMÉTRICA”

- a) Podrías describirte en 5 palabras o menos
- b) Si pudieras tener un solo superpoder, ¿cuál sería?
- c) Inventas una manera en la que se podría acabar el mundo
- d) ¿qué es lo que más te motiva?
- e) ¿Crees que los alienígenas existen?
- f) ¿Qué series o programas te gusta ver y cuál me recordaría?
- g) ¿Qué grupos de música escuchas actualmente?
- h) ¿cuál crees que es el mejor invento que se ha creado y qué es lo que te gusta de él?
- i) Si pudieras vivir en cualquier lugar del mundo, ¿dónde sería?

- j) Imagina que eres el presidente y necesitas a tres personas para que te ayuden: ¿cuáles serían y por qué?
- k) ¿cuánto es la mitad de 2 más 2 dividido 2?
- l) Un granjero tiene 10 conejos, 20 caballos y 40 cerdos. Si llamamos “caballos” a los “cerdos”, ¿cuántos caballos tendrá?



**FUENTES DE CONSULTA:**

<https://yosoytuprofe.20minutos.es/wp-content/uploads/2020/05/cu%C3%A1ntos-cuadrados-ves3-1024x1024.jpg>