

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL PARA DESARROLLAR EN CASA		Versión 01	Página 1 de 4

IDENTIFICACIÓN			
INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ			
DOCENTES: Luisa Fernanda Ramírez Cañaverl. Andrea López Guisao Migdonia Villegas Echavarría		NÚCLEO DE FORMACIÓN: MATEMATICAS	
CLEI: 2	GRUPOS: 1 - 2 - 3	PERIODO: 3	CLASES: SEMANA 30
NÚMERO DE SESIONES: 1		FECHA DE INICIO: SEPTIEMBRE 19	FECHA DE FINALIZACIÓN: SEPTIEMBRE 25

PROPÓSITO

Al terminar el desarrollo de esta guía los estudiantes habrán realizado actividades lúdicas que les lleven al disfrute de las matemáticas

ACTIVIDAD 1 (CONCEPTUALIZACIÓN)

Existe otra manera de aprender matemáticas, basada en el juego y los materiales manipulativos. En las escuelas más avanzadas no se da demasiada importancia a las cuatro reglas y sin embargo tienen un nivel de razonamiento envidiable y lo que es más importante, las clases de matemáticas no son un *rollo*. Los niños aprenden contenidos que van más allá del currículum de su edad: como crecen los cuadrados, que son las curvas cónicas...y por qué no restan? Pues porque según toda una corriente en didáctica de las matemáticas los algoritmos (las clásicas y repetitivas *operaciones*) no tan solo no tienen nada que ver con el razonamiento sino que incluso lo perjudican.

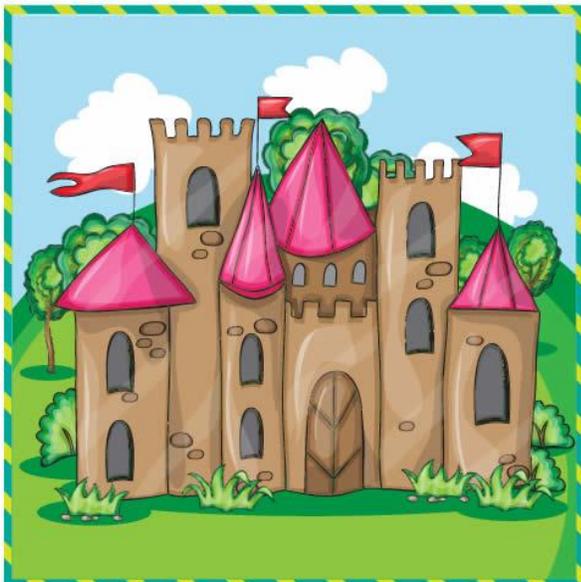
Comprender bien el concepto de número, unidad, decena...y solo entonces aprender diversas maneras de operar (cada uno la que le va mejor) es la alternativa a unas operaciones que no solo están vacías de sentido sino que una calculadora o celular hace sin problema en menos de un segundo.

ACTIVIDAD 2: ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO Y APLICACIÓN DE LA TEMÁTICA

La observación, tal y como nosotros la concebimos, va a permitir al alumno mirar la realidad escolar de una clase de **matemáticas** desde una perspectiva distinta, entre otras cosas, gracias a los conceptos proporcionados por la didáctica, que van a mostrarse, con motivo de **la observación**, herramientas de gran utilidad

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL PARA DESARROLLAR EN CASA		Versión 01	Página 2 de 4

Desarrollemos la vista con las imágenes para hallar las 10 diferencias en cada imagen.



ACTIVIDAD 3: ACTIVIDAD EVALUATIVA.

Dentro de los juegos matemáticos encontramos los acertijos, vamos a leer y a interpretar las informaciones dadas.

PIENSA rápido

¿Cual es el número que falta?

6	2	12
4	5	20
24	10	?

¿Cuál es el valor de cada figura?

$$4 + \text{●} = \text{▲}$$

$$\text{▲} - 5 = \text{■}$$

$$6 - \text{■} = \text{♥}$$

$$\text{♥} + 2 = 2$$

111 = 12	<div style="color: red; font-size: 2em; font-weight: bold;">NO ES</div> <div style="color: red; font-size: 3em; font-weight: bold;">60</div>
231 = 24	
324 = 36	
435 = 48	
542 = ?	

	+		+		=	30
	+		+		=	18
	-		=	2		
	+		+		=	?



Fabiosa

	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA VIRTUAL PARA DESARROLLAR EN CASA		Versión 01	Página 4 de 4

FUENTES DE CONSULTA

<https://familiasenruta.com/fnr-crianza/aprender-matematicas/>

https://www.google.com/search?q=acertijos+matematicos&rlz=1C1GCEA_enCO857CO857&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=Nf_FQZbrvQfaUM%252CaVlumkFgfFR7_M%252C_&vet=1&usg=AI4_-kT3haJK8sA-okJfXBb-flv4uwB1Aw&sa=X&ved=2ahUKEwjj2-KsnKrrAhVMwlkKHY6fBSQQ9QEwAnoECAkQNA&biw=1366&bih=625#imgrc=Lh28lxssflz2-M

Los talleres con sus actividades desarrolladas deberán ser enviados a los siguientes correos:

CLEI 201 NOCTURNO: migdoniavillegas@iehectorabadgomez.edu.co

CLEI 202 SABATINO: luisaramirez@iehectorabadgomez.edu.co

CLEI 203 SABATINO: luzandrealopez@iehectorabadgomez.edu.co

Con fecha máxima de entrega **SEPTIEMBRE 25**, especificando el grupo y nombre completo del estudiante.

RECUERDA: ¡CUIDARNOS, ES UN COMPROMISO DE TODOS!