
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	Proceso: CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: planes de profundización		Versión 01	Página 1 de 1

Sede Darío Londoño Cardona
Periodo: 1 año 2020
Proyecto: matemática y tecnología para la vida
Nombre del estudiante:

LOGROS /COMPETENCIAS: (de acuerdo al enfoque que se siga en la I.E)

PROYECTO : Matemáticas y tecnológica para la vida

INDICADORES DE DESEMPEÑO:

Saber conocer (cognitivo): Identifica los diferentes usos del número naturales en situaciones de conteo en éberâ y español, comparación, Diferencia atributos y figuras geométricas de la cultura éberâ y kapunia en disposiciones de conjuntos y patrones.

Saber hacer (procedimental): Utiliza los números naturales y ordinales, para resolver situaciones cotidianas. Construye seriaciones de figuras geométricas atributos y propiedades patones

Saber ser (valorativas y socializadoras): Valora las semejanzas y diferencias de los saberes ancestral y occidental.

METODOLOGIA DE LA EVALUACIÓN:



LA EVALUACIÓN SERA INTEGRAL Y PARTICIPATIVA, SE HARA EN EL AULA, SERAN DIRIGIDOS POR EL(A) DOCENTE.

RECURSOS: AULA DE CLASE, LAPIZ, PLANES DE MEJORAMIENTO, LA BIBLIOTECA, EL INTERNET, CUADERNO DE APUNTE.

Bibliografía: Tomado de <https://webdelmaestro.com/grafomotricidad-numeros-descargar-e-imprimir/>

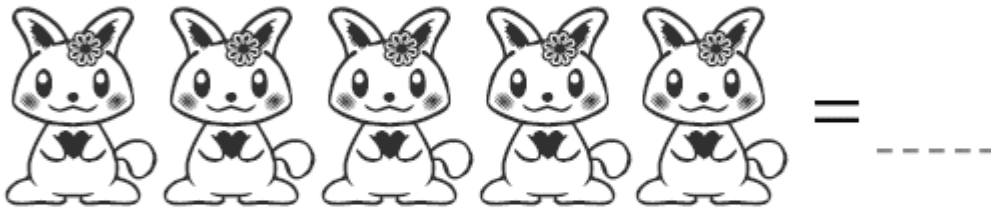
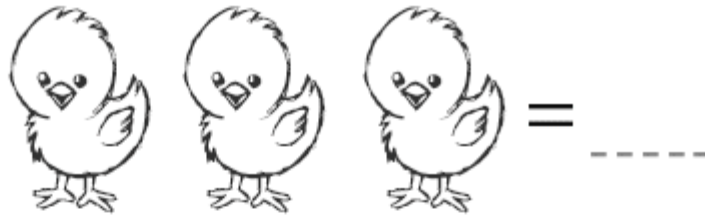
La siguiente actividad consiste en trazar con una línea de inicio hasta el final de manera ordenada tener en cuenta que debes pasar por los números del 0 al 15

FIN

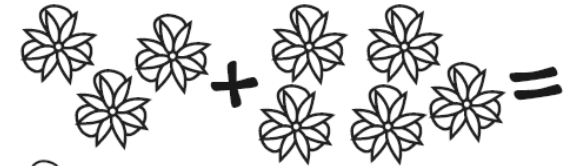
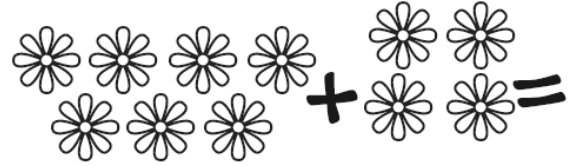
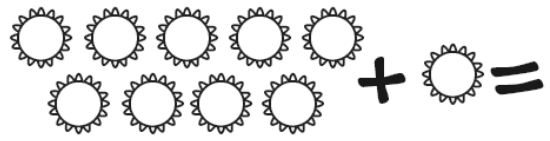
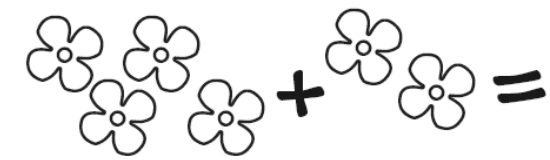
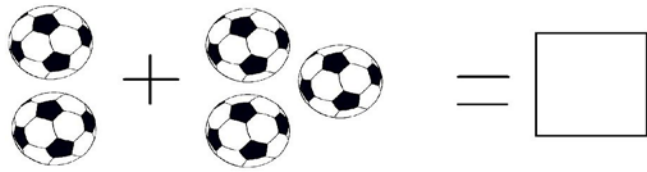
	9	2	11	7
15	14	13	10	9
10	7	6	15	8
4	5	3	4	7
	1	2	5	6

INICIO

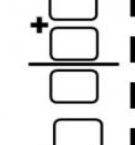
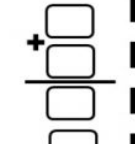
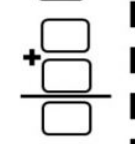
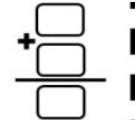
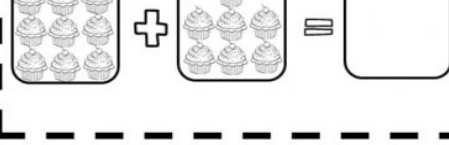
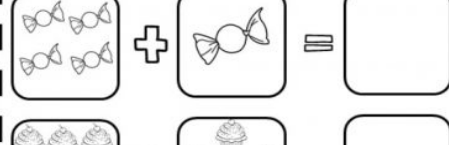
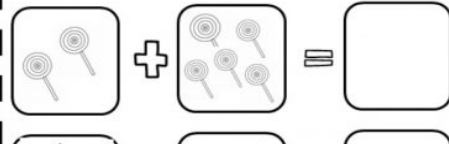
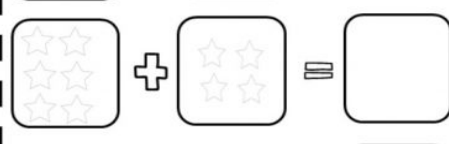
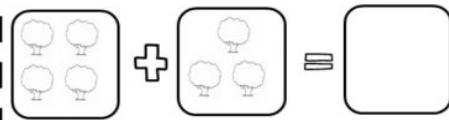
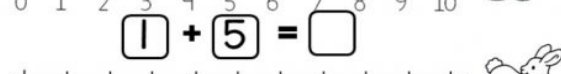
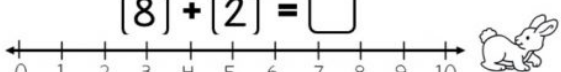
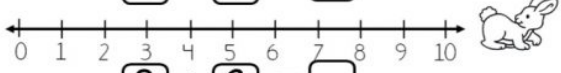
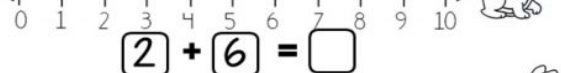
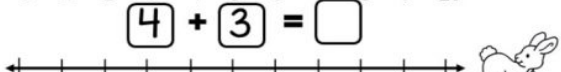
Escribir en numero correto que corresponda a la cantidad de figuras.



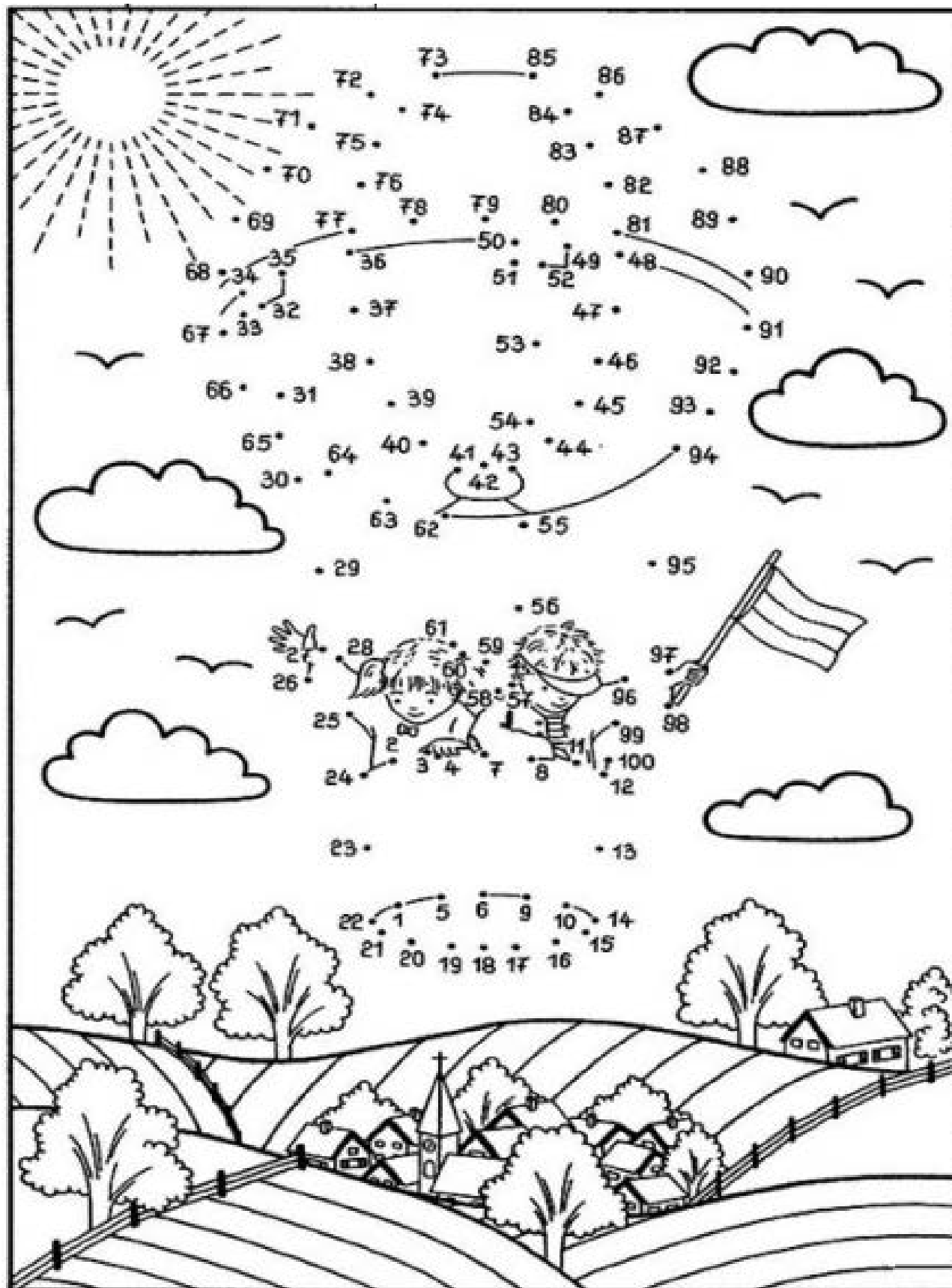
Contar las cantidades que hay en cada espacio y sumar. Escriba la cantida correcta en numero dentro del cuadro



Dibuja los saltos del conejo y escribe



Une los puntos para formar la imagen del globo



Actividad: Completa la tabla con los numeros que faltan del 1 al 100



1		3		5	6		8		
11	12		14		16				20
	22		24	25		27	28		30
31		33	34	35		37	38	39	40
	42	43		45	46		48		50
51		53			56			59	60
61	62		64	65		67	68		70
	72	73			76	77	78	79	80
81			84				88		90
91	92			95		96		99	100



Realice el ejercicio de mayor que, menor que e igual . coloar en los cuadros los simblos corretos como: <, > y =

$$12 \quad \square \quad 12$$

$$13 \quad \square \quad 12$$

$$20 \quad \square \quad 16$$

$$17 \quad \square \quad 19$$

$$18 \quad \square \quad 18$$

$$15 \quad \square \quad 12$$

$$13 \quad \square \quad 11$$

$$14 \quad \square \quad 16$$

$$11 \quad \square \quad 12$$

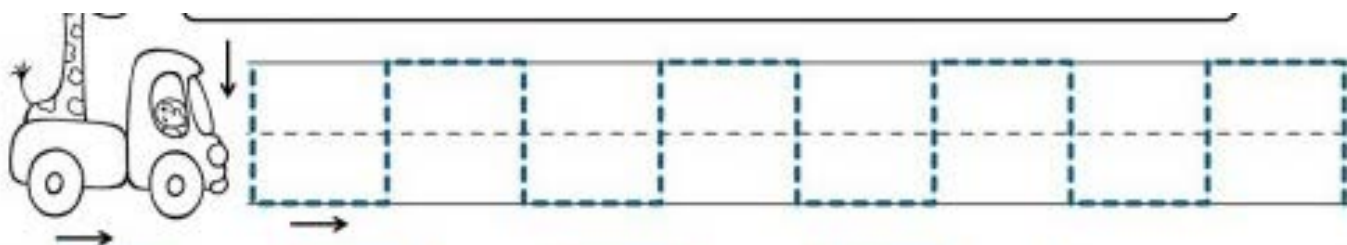
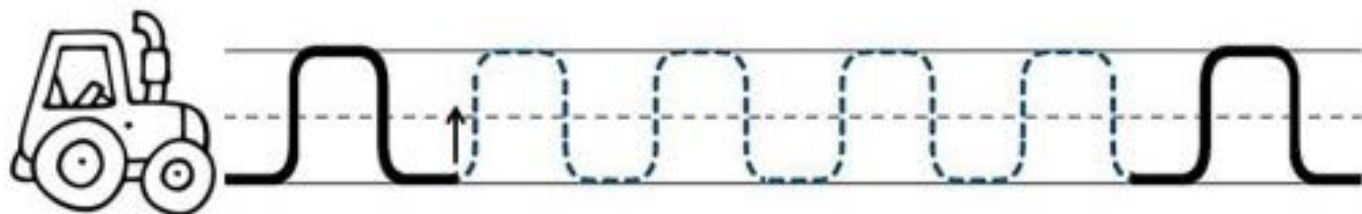
$$11 \quad \square \quad 14$$

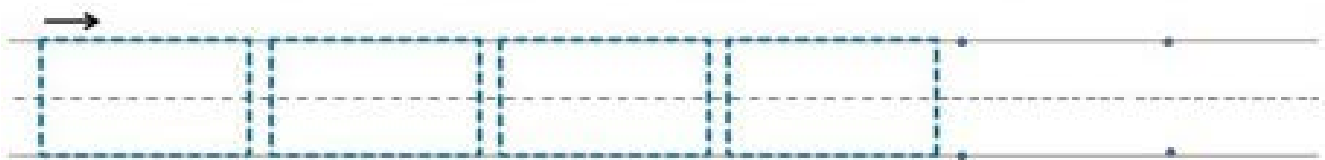
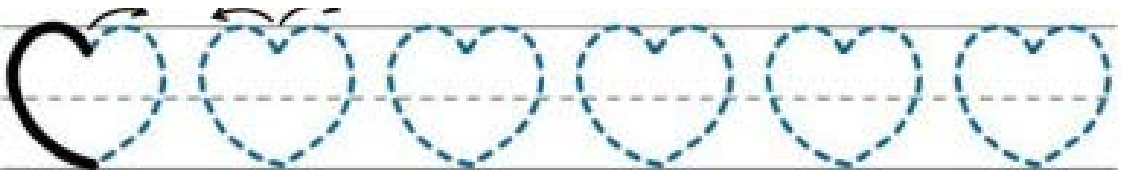
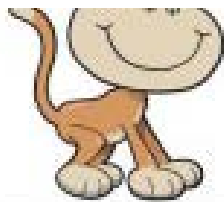
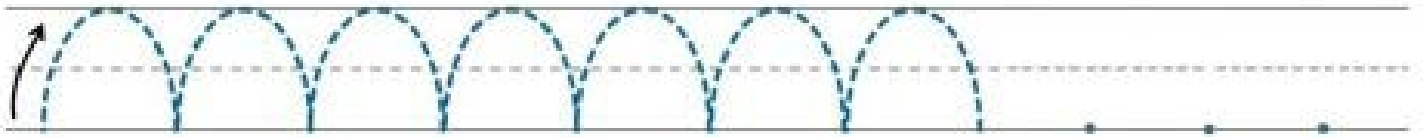
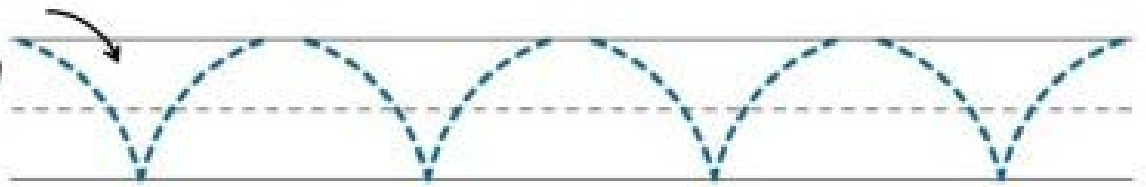
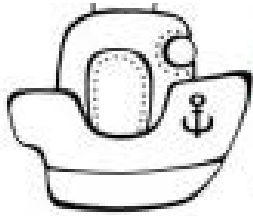
$$15 \quad \square \quad 16$$

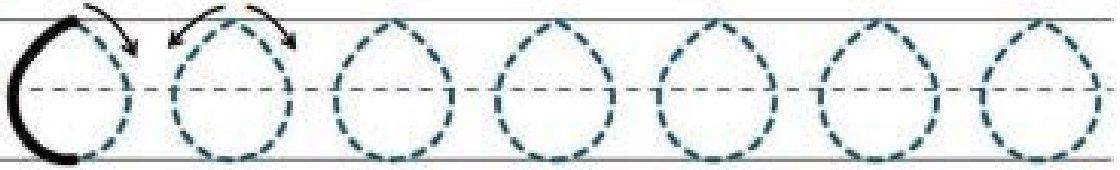
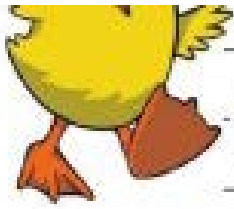
$$20 \quad \square \quad 17$$

actividad: trabajemos los diferentes tipos de líneas

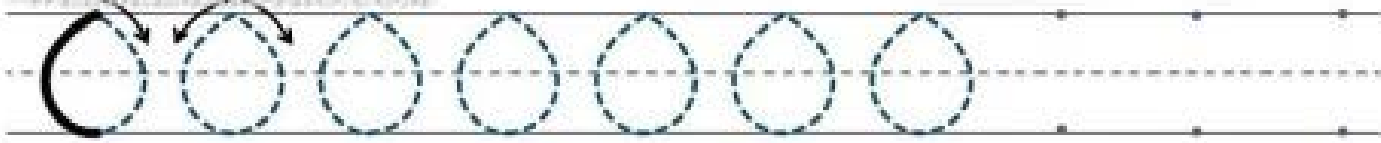
Repasa y continúa los trazos uniando todos los puntos.





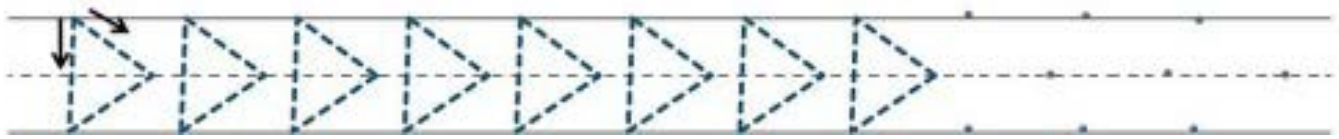
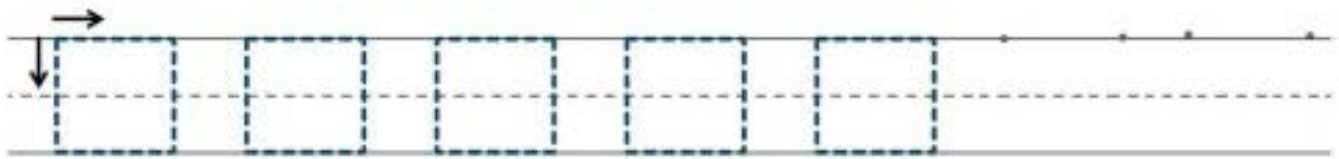
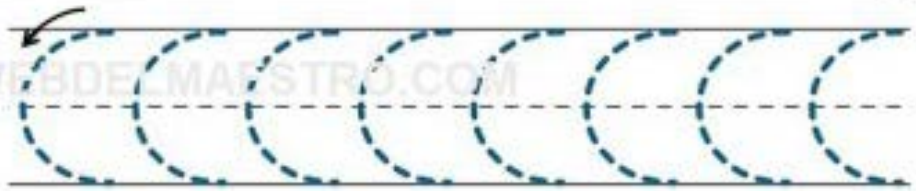


WEBDELMASTRO.COM



NOVEMBRE

WEBDELMASTRO.COM

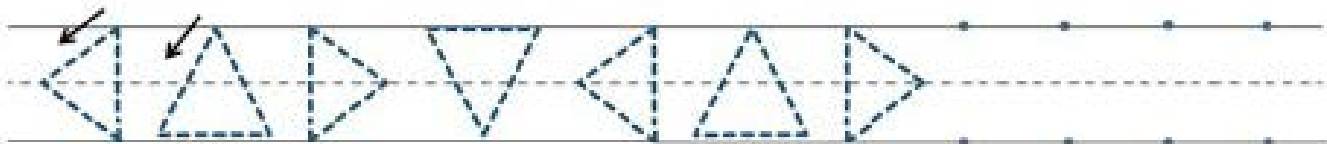




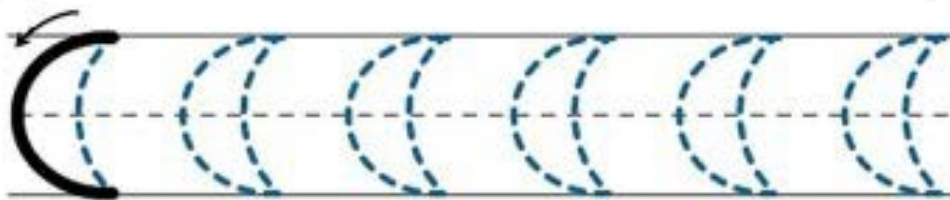
FIGURINE:



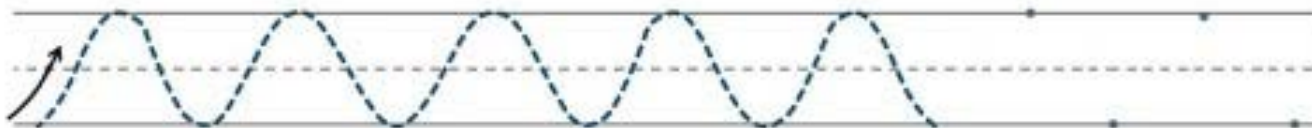
WEBDELMAESTRO.COM

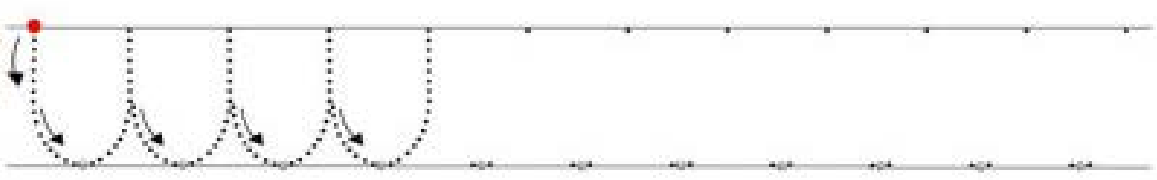
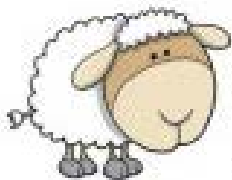
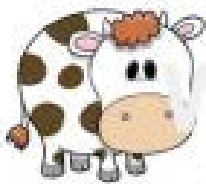
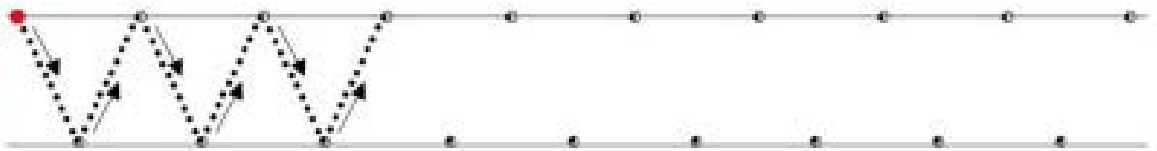
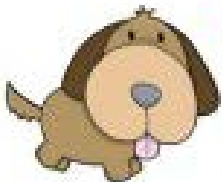
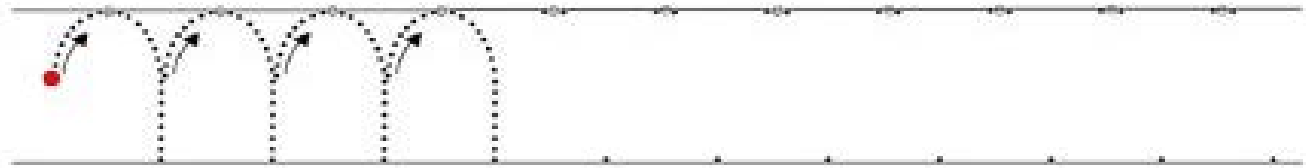
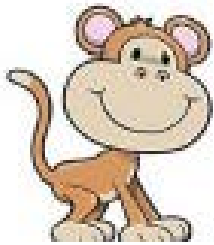
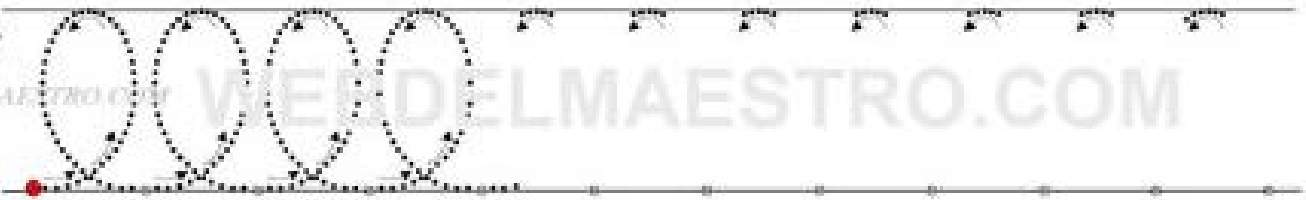
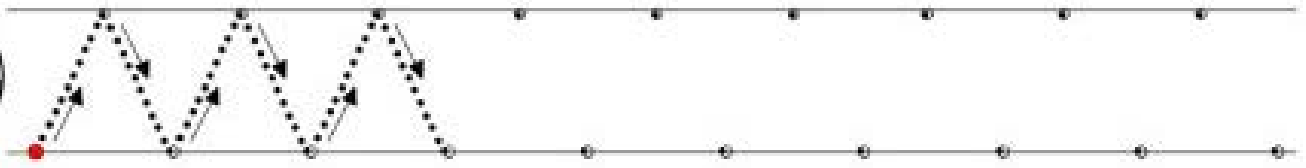
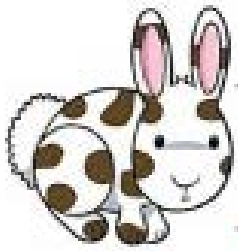


NOMBRE:

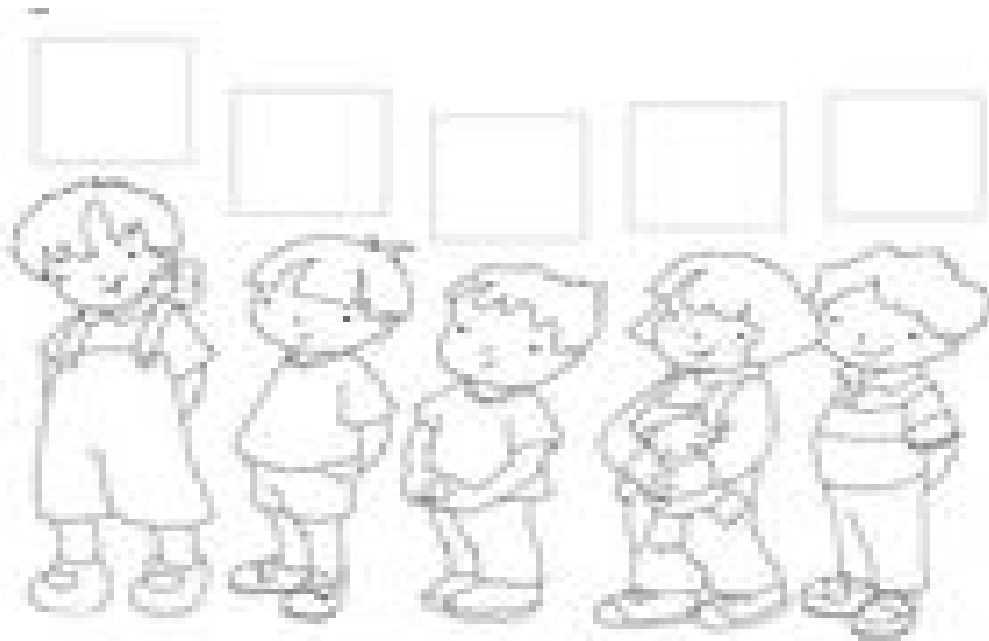


WEBDELMAESTRO.COM





Recorte los números y pegue de acuerdo al orden que le corresponde a cada uno.



<https://www.jugaryaprender.com/>

<https://www.facebook.com/jugaryaprender/>

3°

2°

5°

4°

1°

Fecha de entrega	Fecha de sustentación y/o evaluación
Nombre del educador	Firma del educador
Nombre del estudiante	Firma del estudiante