



Proceso: CURRICULAR

Código

Nombre del Documento: planes de nivelación

Versión 01

Página
1 de 1

ASIGNATURA /AREA	Matemática, geometría	GRADO:	ACELERACIÓN EBERA
PERÍODO	Uno	AÑO:	2020
NOMBRE DEL ESTUDIANTE:			
NOMBRE DEL DOCENTE:	Jeronimo Tascon		

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

PROYECTO: Proyecto 1: matemáticas para la vida

INDICADORES DE DESEMPEÑO:

Saber conocer (cognitivo)

Comprende distintos usos de los números según los contextos en que aparecen. Reconoce propiedades en figuras tridimensionales y características de los cuerpos y comprende cómo clasificarlos

Saber hacer (procedimental)

Usa los números para contar, comparar y organizar elementos de una colección. Clasifica, organiza cuerpos de seriaciones de figuras geométricas con base en sus propiedades y atributos.

Saber ser (valorativas y socializadoras)

Realiza acciones que ayudan a mejorar semejanzas y diferencias de objetos y d sus posiciones relativas de derecha –izquierda.

METODOLOGIA DE LA EVALUACIÓN:

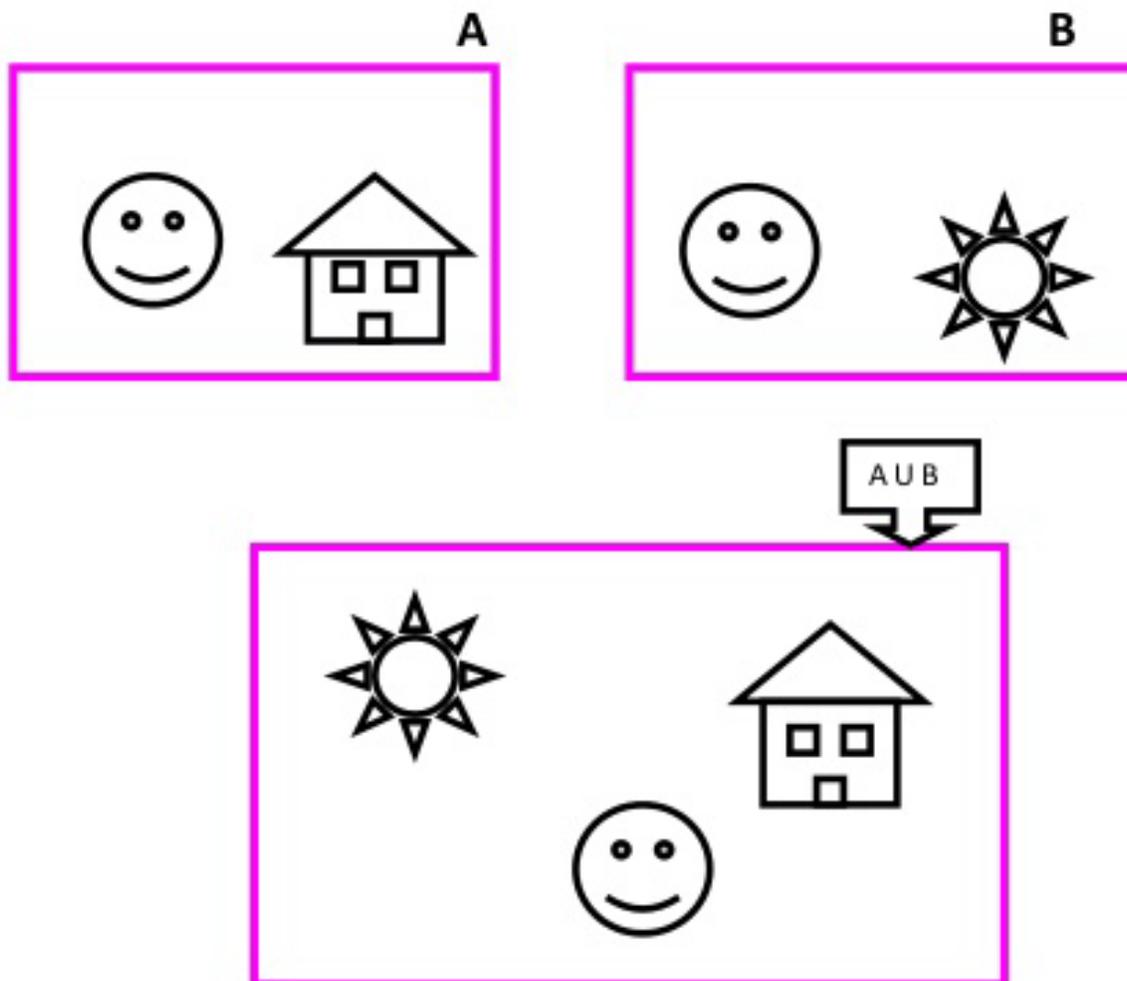
LA EVALAUCION SERA INTEGRAL Y PARTICIPATIVA, SE HARA EN EL AULA, SERAN DIRIGIDOS POR EL(A) DOCENTE.

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

UNION DE CONJUNTOS

La unión de conjuntos consiste en formar un conjunto con los elementos de dos conjuntos. El signo de la unión es "U"

EJEMPLO: 1



EJEMPLO 2:

A={LIBRA, CANCER, ESCORPIO, SAGITARIO}

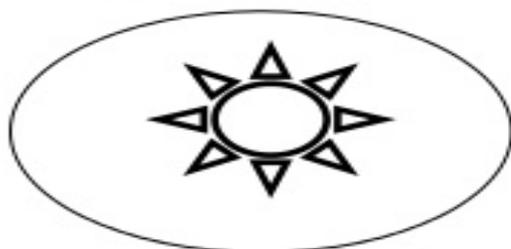
B={VIRGO, GEMINIS,ARIES,LEO}

$A \cup B = \{LIBRA,CANCER, ESCORPIO,SAGITARIO, VIRGO, GEMINIS,ARIES, LEO\}$

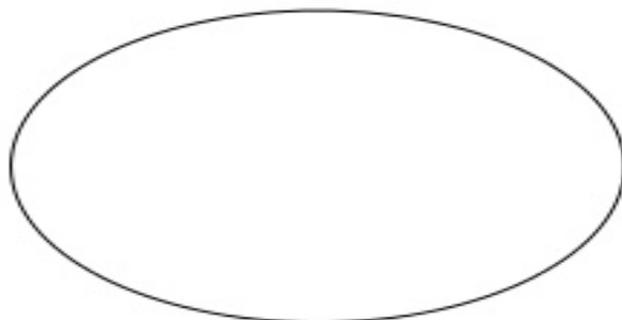
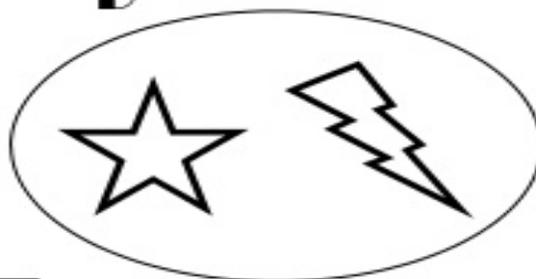
Completa los elementos del conjunto unión.

1.

C

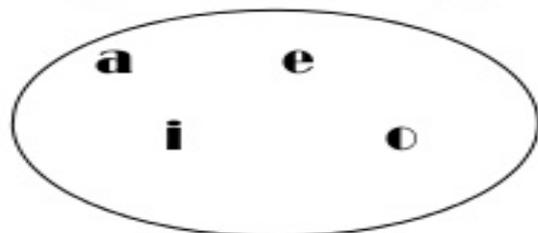


D

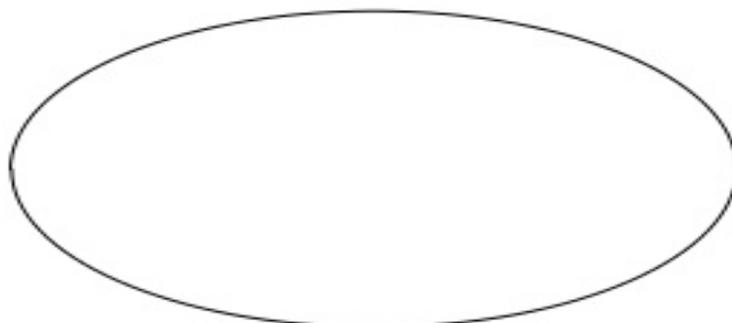
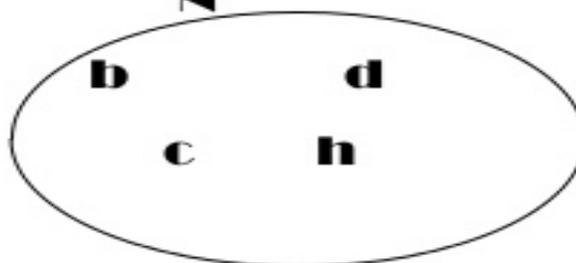


2.

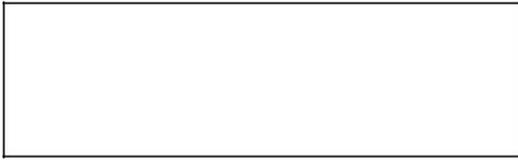
M



N



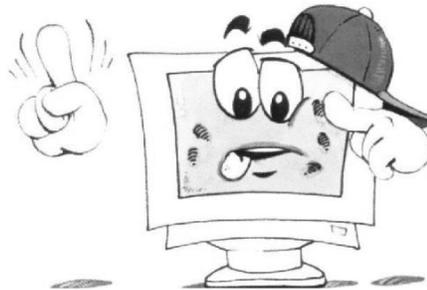
Une con una línea el dibujo con su cuidado.



No juguemos cerca del monitor, podría caer al piso y dañarse.

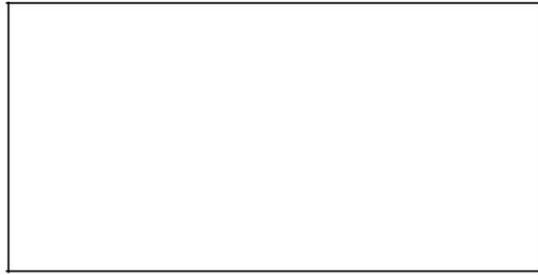
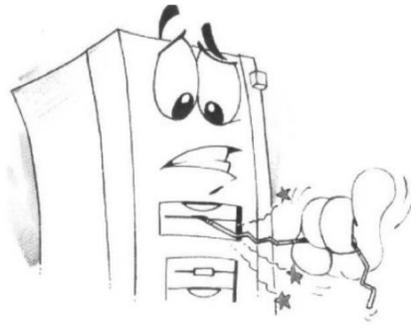


Jamás rayemos el monitor con esferos o colores, mantengámoslo siempre limpio y cuidémoslo.



No toquemos la pantalla con los dedos, la ensuciaríamos

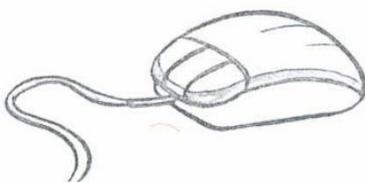
Colorea el cuidado de la torre.



Jamás introducescas elementos extraños, dentro de la torre, ellos pueden entrar y dañarían algunas piezas, luego tendríamos que mandarlo arreglar y podría costar bastante dinero.



Limpiemos el polvo del sitio donde está ubicado el Mouse, para evitar que entre en él.



Cuidemos sus botones no

Los arranquemos.

Une con una línea el dibujo con el cuidado



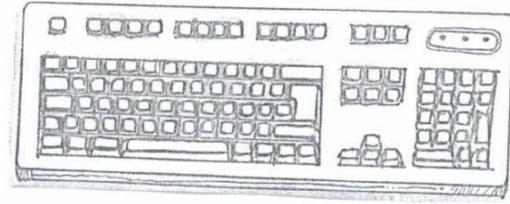
Presionemos con suavidad las

Teclas

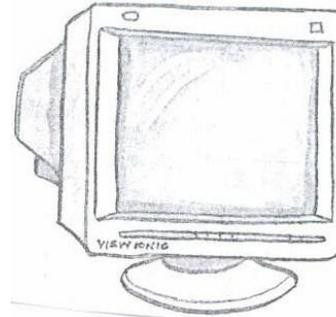
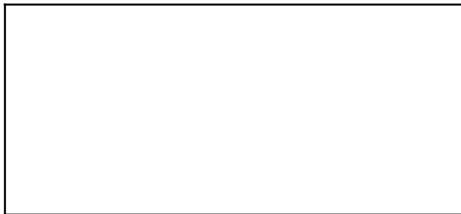


No consumamos alimentos cerca del teclado, ya que podrían caer sobre él y causar al daño

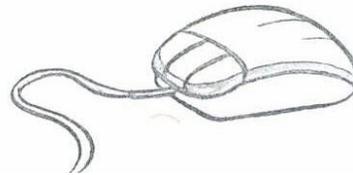
Une con una línea el dibujo con su función



Nos permite ver lo que escribimos y pintamos en el computador.



Nos permite comunicarnos con el computador y lo utilizamos para hacer clic y doble clic



Permite escribir en el computador

Procesa y guarda los datos

