	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	YONATHAN PRADA GÓMEZ	GRADO	CUARTO A Y B
ASIGNATURA	MATEMÁTICAS Y GEOMETRÍA		
Correo electrónico de contacto	yonathan.prada@sabiocaldas.edu.co		
Fecha de envío	15 junio 2021	Fecha de entrega	18 junio 2021
Tiempo de ejecución de la actividad	3 horas		
TEMA	JUEGOS MATEMÁTICOS		

Contextualización

MATEMÁTICAS Y GEOMETRÍA

Juegos matemáticos

Podemos entender el juego como "una actividad de orden físico o mental, no impuesta que no busca ningún fin utilitario, y a la que uno se entrega para divertirse y obtener placer". El objeto del uso del juego en el aula de matemáticas es aprovechar el deseo humano de jugar para aprender matemáticas. Tenemos que aprovechar la motivación del juego, el carácter intrigante de un puzzle, de un truco de magia, el deseo de ganar, de obtener premio, para trabajar las matemáticas de forma más lúdica.



Tomado de: http://recursosmates.aomatos.com/juegos_matematicos.html

Descripción de la actividad sugerida

Para desarrollar la actividad el estudiante debe ingresar a las clases virtuales por medio del enlace enviado a través del calendario de google. Los estudiantes que no tienen la posibilidad de ingresar a las clases, deben resolver las actividades propuestas y enviar evidencia al profesor correspondiente.

Resolver las siguientes actividades propuestas si es posible en la misma guía. Así mismo, estas actividades se van a subir al Classroom y se harán las respectivas retroalimentaciones durante las clases virtuales.

Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)

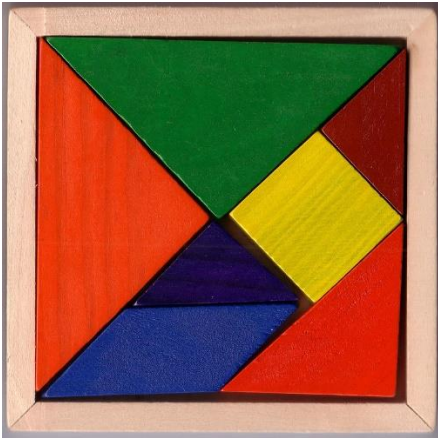
MATEMÁTICAS Y GEOMETRÍA

Con la orientación del docente ingresa a cada uno de los enlaces y desarrolla las actividades propuestas. En cada caso toma un patallazo para que sea enviado al classroom para dejar evidencia de su trabajo.

1. Con ayuda del tangram online construye las figuras propuestas
Enlace: <https://www.cokitos.com/tangram-online/play/>
2. Utiliza Puzzle de Sumas para encontrar para desarrollar el rompecabezas
Enlace: <https://www.cokitos.com/puzzle-rompecabezas-de-sumas/play/>
3. Con ayuda Rompecabezas Lógico mueve cada bloque a donde corresponda
Enlace: <https://www.cokitos.com/rompecabezas-logico/play/>

Preguntas tipo prueba SABER, competencia: Formular y ejecutar.

El tangram es un juego chino muy antiguo, que consiste en formar siluetas de figuras con las siete piezas dadas sin solaparlas. Las 7 piezas, llamadas "Tans", son las siguientes:



1. Si el área del triángulo verde es 101 cm^2 , entonces el área total que ocupa las 7 piezas del tangram es:
- A. 400 cm^2
 - B. 402 cm^2
 - C. 404 cm^2
 - D. 406 cm^2

Criterios de Evaluación

- Utiliza juegos en línea para desarrollar procesos y competencias en matemáticas.
- Entrega las evidencias de su trabajo y con buena presentación las actividades planteadas.
- Demuestra disposición y buena actitud en las clases virtuales, participando y generando un ambiente propicio para su aprendizaje.