

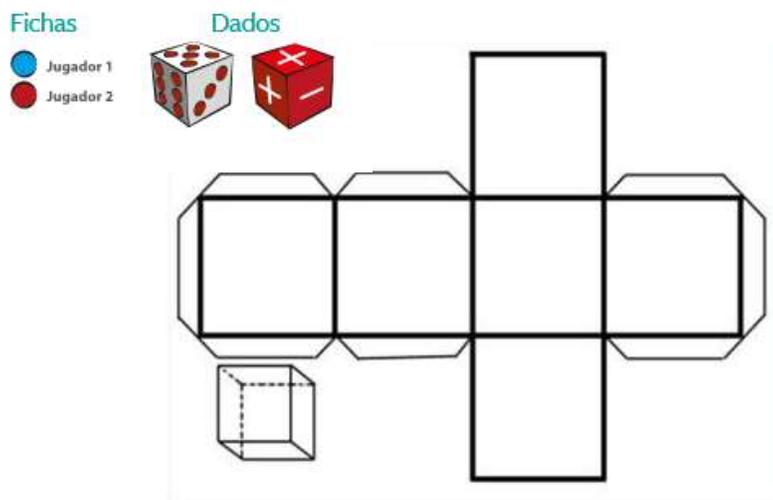
	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida PLAN ESCOLAR NO PRESENCIAL	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	MARYURY LAITON Y DANIEL QUIROGA	GRADO	SÉPTIMO A Y B
ASIGNATURA	MATEMÁTICAS Y GEOMETRÍA		
Correo electrónico de contacto	Maryury.laiton@sabiocaldas.edu.co		
Fecha de envío	20 de abril 2020	Fecha de entrega	24 de abril 2020
Tiempo de ejecución de la actividad	4 horas		
TEMA	Suma y resta de enteros		
Contextualización			
<ul style="list-style-type: none"> Interpretar las instrucciones dadas para crear y desarrollar el juego. "La ruleta de los enteros" Construir a partir de figuras planas el sólido, identificando sus características. Resolver las operaciones (suma y resta) de enteros aplicando ley de signos. 			
Descripción de la actividad sugerida			
El siguiente material deberá guardarlo, la siguiente semana se usará.			
<p>Diseñe su propia ruleta con los materiales que tenga en casa, use dos fichas de parques o diseñe sus propias fichas (Anexo 1). Usando el Anexo 2 construya los dados, uno con los números del 1 al 6 y el otro con los signos (+ y -), identifique qué figuras planas se usan y sus características. Luego lea las instrucciones y juegue usando a conciencia la tabla del Anexo 3.</p>			
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> $\color{blue}{+} \times \color{blue}{+} = \color{blue}{+}$ $\color{red}{-} \times \color{red}{-} = \color{blue}{+}$ </div> <div style="text-align: center;"> $\color{blue}{+} \times \color{red}{-} = \color{red}{-}$ $\color{red}{-} \times \color{blue}{+} = \color{red}{-}$ </div> </div> <p>Tenga en cuenta la ley de signos:</p>			
Webgrafía/material fotocopiado (Anexo)			
Referencia: https://contenidosparaaprender.colombiaaprende.edu.co/G_7/M/menu_M_G07_U01_L03/ind_ex.html			
Criterios de Evaluación			
Realización de "La ruleta de los enteros" y el desarrollo de la actividad.			

Anexo 1



Anexo 2:



Para jugar, el primer jugador lanza, inicialmente el dado de signos para determinar el sentido del movimiento y luego los dados numéricos, hace su primer movimiento llevando la ficha hasta el lugar indicado por los dados, recordando siempre el sentido del mismo, luego lanza el segundo jugador y hace lo mismo, si en algún momento una ficha regresa y pasa por el cero, se debe cambiar de celdas internas a externas o viceversa.

El Juego terminará cuando uno de los jugadores hace un giro completo, en el sentido de la primera jugada o, cuando terminados 10 lanzamientos de cada jugador, se está lo más alejado del cero en cualquier sentido.

Usando el recurso interactivo expuesto en la parte introductoria, reúnete con otro compañero y prepárate a jugar así:

Cada jugador comenzará desde el cero, el primer jugador lanzará los dados en su turno dos veces consecutivas y debe anotar los valores que estos en la tabla del anexo más adelante (recuerden que estos pueden ser positivos o negativos). Luego sólo di a los otros jugadores en voz alta la ubicación en que quedará la ficha si es acertada la ficha tomará dicha ubicación y continúa el siguiente jugador, de lo contrario continúa en la misma y cede el turno.

Ganará el juego el jugador que hace un giro completo, en el sentido de la primera jugada o, cuando terminados diez (10) turnos de cada jugador, se está lo más alejado del cero en cualquier sentido.

Anexo 3

(una tabla por cada jugador). Anexe otras dos filas, para los procesos y el resultado.

	Jugador N°. ____	
Turno 1		
Turno 2		
Turno 3		
Turno 4		
Turno 5		
Turno 6		
Turno 7		
Turno 8		
Turno 9		
Turno 10		