

	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	QUINTO 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_matemticos.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)

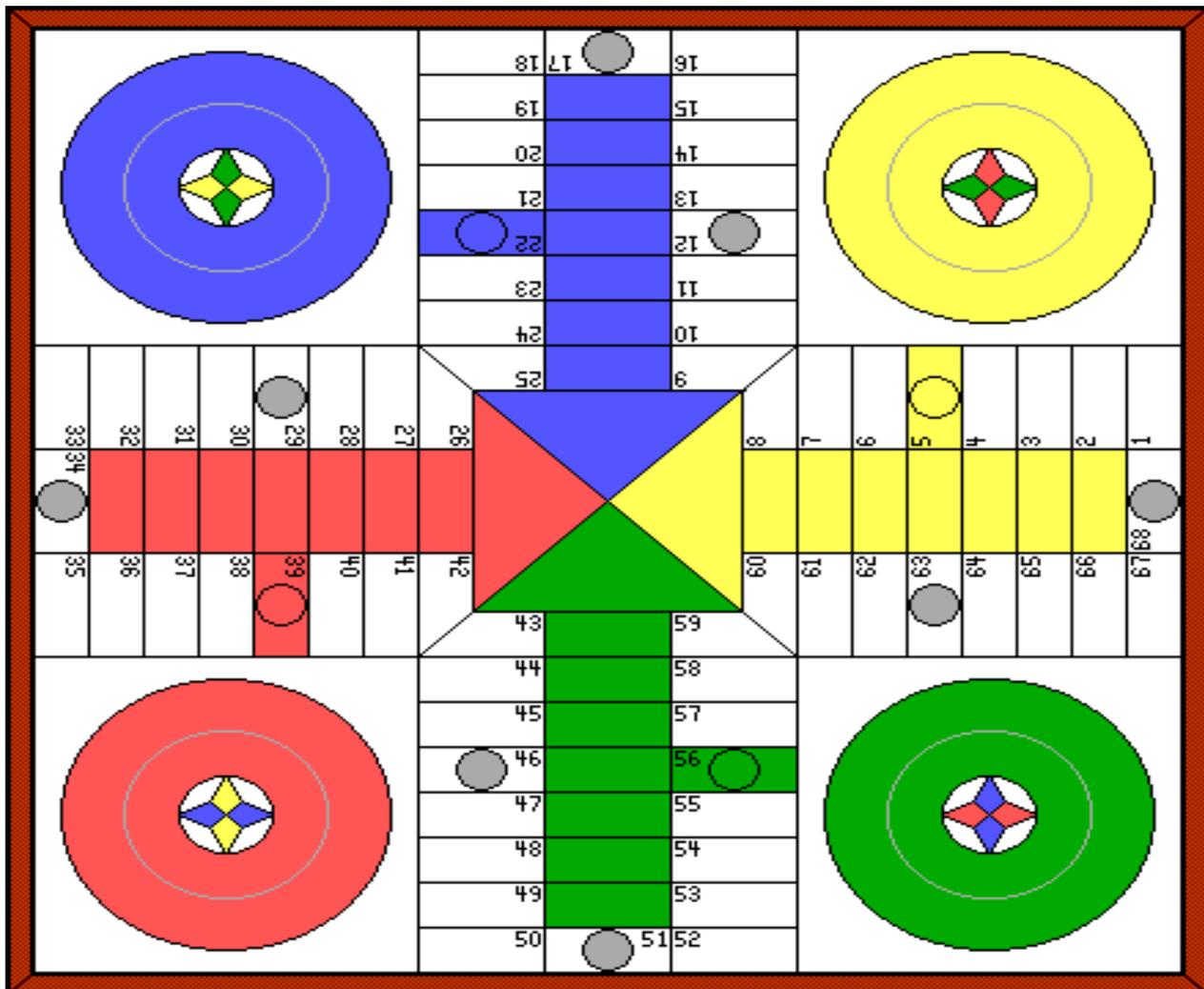
MATEMÁTICAS Y GEOMETRÍA

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 parchís es un juego de mesa derivado del pachisi y similar al ludo, al parqués y al parcheesi. Es muy popular en todo el mundo. Se juega con un dado y 4 fichas para cada uno de los jugadores (de dos a cuatro, aunque también hay tableros para 6 u 8 jugadores). El objetivo del juego es que cada jugador lleve sus fichas desde la salida hasta la meta, intentando en el camino comerse a las demás personas. El primero en conseguirlo será el ganador.



- Si una persona está jugando con las piezas amarillas y le queda una sola ficha y antes de lanzar los dados está en la casilla 13. Después de lanzar los dados el mayor y el menor avance se da respectivamente hasta las casillas.
 - 19 y 13
 - 25 y 15
 - 19 y 14
 - 15 y 25

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.