

	GIMNASIO SABIO CALDAS (IED) Nuestra escuela: una opción para la vida GUÍAS DE APRENDIZAJE – PLAN ESCOLAR	Código	PENP - 01
		Versión	001
		Fecha	18/03/2020
		Proceso	Gestión Académica

DOCENTE	Maryury Laiton	Grado	SÉPTIMO
ASIGNATURA	MATEMÁTICAS Y GEOMETRÍA		
Correo electrónico de contacto	maryury.laiton@sabiocaldas.edu.co		
Periodo académico	Tercer trimestre		
Tiempo de ejecución de la actividad	15 días (del 23 de agosto al 03 septiembre del 2021)		
¿Qué competencia(s) debo alcanzar?	Interpretación Resolución de problemas		
Temáticas mediadoras	Operaciones entre números Racionales.		
Metas	Socio-afectiva: <ul style="list-style-type: none"> • Participa de manera activa y respetuosa generando un ambiente positivo dentro de las clases virtuales. • Demuestra autonomía con el desarrollo de las actividades aprovechando el tiempo de manera óptima. • Demuestra liderazgo y buena comunicación por medio del trabajo colaborativo. 		
	Metas de aprendizaje: Justifica y aplica las características del conjunto de los números racionales en diferentes contextos para dar solución a situaciones problema.		

CRÍTERIOS DE EVALUACIÓN:

¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR? Fechas
Resuelve situaciones de diferentes contextos aplicando las operaciones entre racionales.	Socialización del problema planteado las semanas anteriores por grupos	23 al 27 agosto
Resuelve operaciones combinadas entre racionales aplicando ley de signos.	A partir de diferentes actividades de afianzamiento	30 al 03 de septiembre

SEMANA 1 (23 hasta 27 agosto 2021)

VERIFICACIÓN DE APRENDIZAJES:

1. Cada grupo debe presentar su socialización a modo de exposición de la situación problema planteada las semanas anteriores, cada uno de los demás estudiantes deben copiar y resolver en el cuaderno los problemas planteados por los demás grupos. **Se sacará nota de exposición de manera individual.**

SEMANA 2 (30 hasta 03 septiembre 2021)

ACTIVIDAD INICIAL:

UNA PARED PARA PINTAR

Tenemos una pared grande que pintar



Carmina tarda dos horas en pintarla. Ramonín tarda 4 horas



¿Cuánto tardarían los dos si se pusieran a pintarla juntos?



1. A partir de la imagen anterior ¿qué haría para resolver la pregunta?

2. Escriba dos posibles soluciones propuestos por usted y socialice con la clase
3. Plantee dos preguntas más que se pueden responder a partir de la información dada.

CONTEXTUALIZACIÓN:

Para resolver las actividades propuestas y no ingresaste a las clases puedes apoyarte de los siguientes videos:

<https://www.youtube.com/watch?v=ebJYzTM5Inc>

<https://www.youtube.com/watch?v=OBMwV709QZ8>

<https://www.youtube.com/watch?v=xiT2oQwh1cA>

ACTIVIDAD DE AFIANZAMIENTO: Imprima el **ANEXO 1** y resuelva

Encuentra con tus soluciones el camino que debe seguir la bruja para llegar hasta su escoba:

$$a) \frac{4}{3} + 1 - \frac{2}{3} =$$

$$b) 2 \cdot \frac{4}{3} - \frac{4}{6} + 1 =$$

$$c) \frac{5}{6} + \frac{4}{3} - \frac{1}{6} =$$

$$d) -\frac{5}{3} + \frac{15}{9} : \frac{1}{3} =$$

$$e) \left(\frac{4}{7} : \frac{2}{7} \right) \cdot \frac{1}{3} + \frac{5}{3} =$$

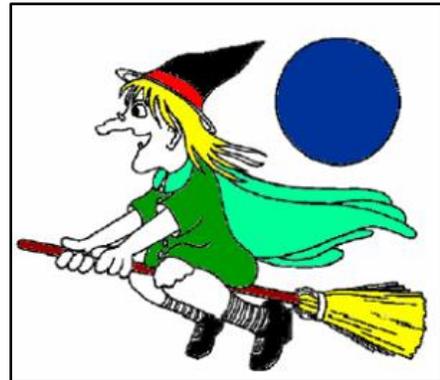
$$f) 5 : \frac{3}{4} - \frac{10}{6} =$$

$$g) \frac{6}{7} : \frac{3}{5} - \frac{3}{7} =$$

$$h) \left(4 + \left(\frac{-1}{3} \right) \right) : \frac{11}{2} =$$

$$i) -\frac{4}{3} \cdot \frac{5}{2} + 3 =$$

$$j) \frac{2}{3} + \frac{14}{21} =$$



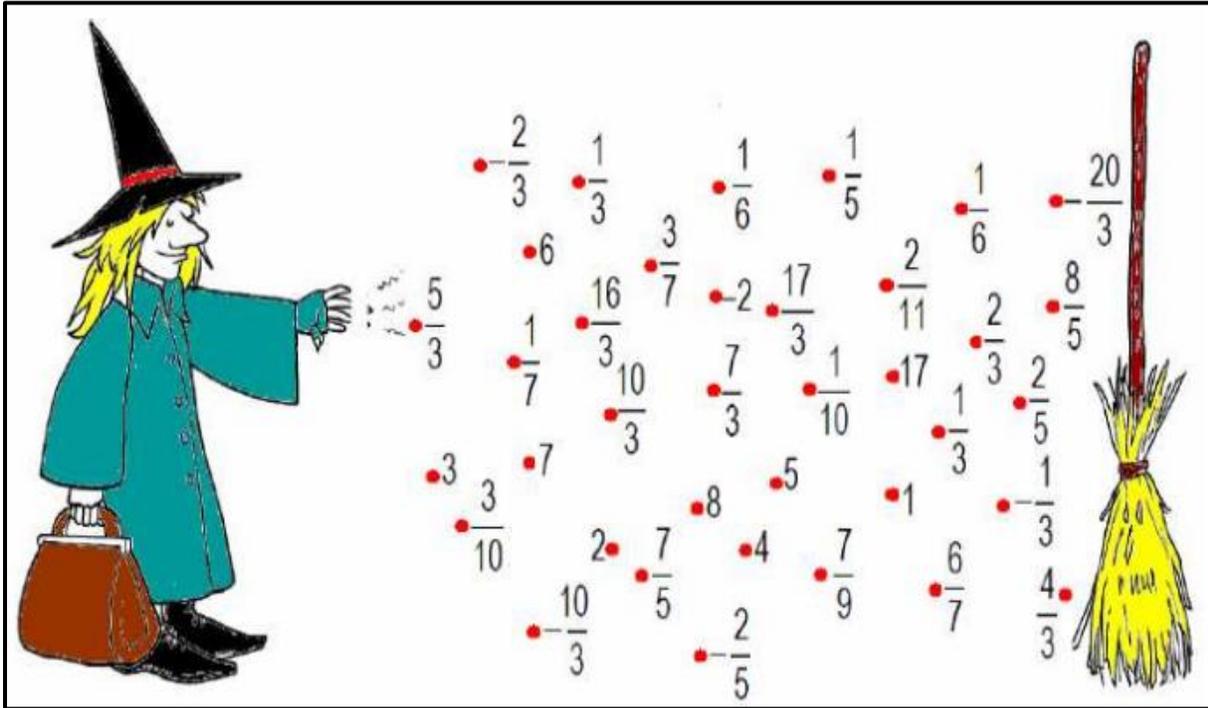
GEOMETRÍA

1. Imprima el **ANEXO 2** y resuelva según se indique
2. Recorte el **ANEXO 3** y ordene todas las piezas para formar un cuadrado. Las piezas pueden rotarse.

REFERENCIAS: WEBGRAFÍA

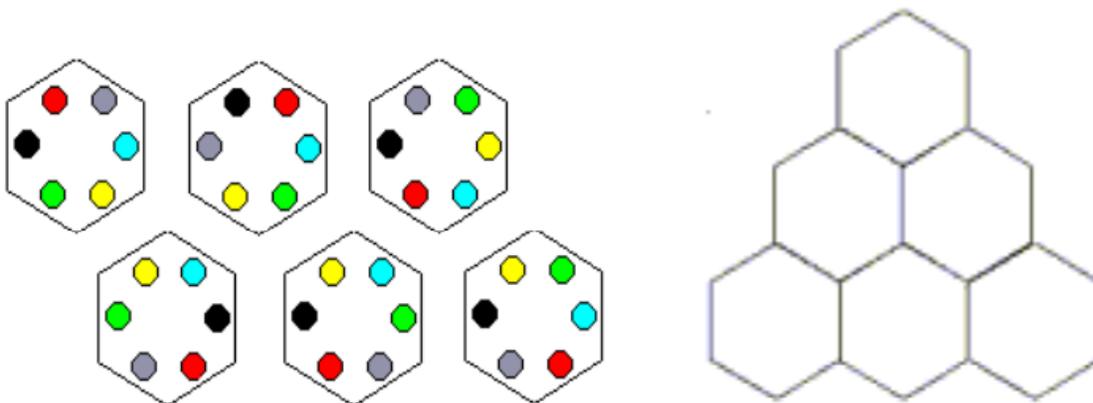
https://www.google.com/search?q=actividades+con+fracciones+y+decimales&tbm=isch&hl=es&chips=q:actividades+con+fracciones+y+decimales,g_1
<https://www.curriculumnacional.cl/portal/Educacion-General/Matematica-5-basico/MA05-OA-13/26260:Resolviendo-problemas-con-fracciones-y-decimal>

ANEXO 1



ANEXO 2

Acomoda las fichas como muestra la figura de modo que los colores de fichas adyacentes coincidan. Las piezas pueden rotarse.



ANEXO 3

Este rompecabezas formaba parte del catálogo de la compañía Richter bajo el nombre Nicht zu hitzig. Estos rompecabezas se hicieron muy populares durante la primera guerra mundial, donde eran utilizados en las trincheras para ocupar y entretener a las tropas.

