
	SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPAL I.E. GIMNASIO GRAN COLOMBIANO	PAG 1	
	GESTION DE CALIDAD PROCESO DE FORMACION Y EVALUACION	F-M-FM-EI	
	GUIA DE APRENDIZAJE MATEMATICAS	V1 2020	

## GUÍA 11 área de Matemáticas, Tecnología e informática

**NIVEL:** BÁSICA SECUNDARIA.

**GRADO:** Décimo A y B

**FECHA:** 3 de noviembre de 2020

**No. DE CLASES:** 4 HORAS, es decir una semana

**OBJETIVO:** Interpretar y desarrollar ejercicios aplicando el razonamiento y la lógica en cada uno de los ejercicios lúdicos-recreativos en forma escrita y virtual.

**ESTÁNDAR:** Pensamiento espacial y sistemas geométricos.

- Uso representaciones geométricas para resolver y formular problemas en las matemáticas y en otras disciplinas.

**COMPETENCIA:** Interpreto y soluciono ejercicios lúdico-recreativos. Utilizo eficientemente la tecnología en el aprendizaje de otras disciplinas.

**DBA:** Soluciono ejercicios del contexto aplicando la lógica y el razonamiento

**RESULTADO DE APRENDIZAJE ESPERADO:** Identificar, analizar y resolver problemas

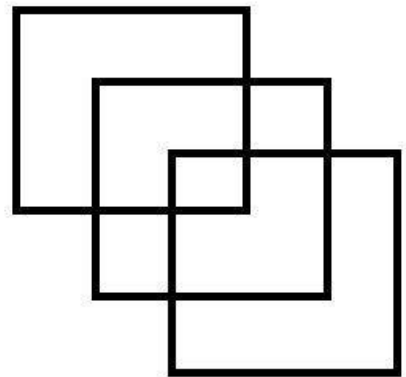
### ACTIVIDADES A DESARROLLAR

**QUERIDO ESTUDIANTE:**

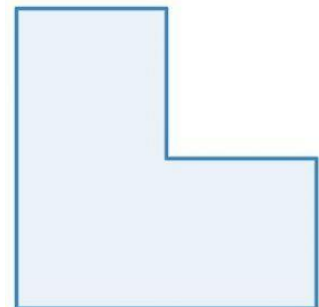
POR FAVOR COPIA Y DESARROLLA LOS EJERCICIOS PLANTEADOS USANDO LA LÓGICA Y EL RAZONAMIENTO.



Soluciona estos ejercicios de Lógica

1. Tienes que dibujar de una sola trazada los tres cuadrados de la figura
  - sin levantar el lápiz del papel
  - sin pasar dos veces por la misma línea
  - sin que tu trazo corte a la línea ya trazada en ningún momento.

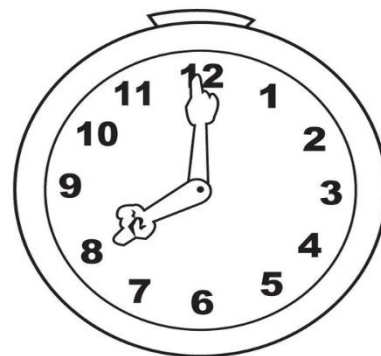


2. ¿Eres capaz de dividir este polígono en 4 partes exactamente iguales?



	SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPAL I.E. GIMNASIO GRAN COLOMBIANO	PAG 1	
	GESTION DE CALIDAD PROCESO DE FORMACION Y EVALUACION	F-M-FM-EI	
	GUIA DE APRENDIZAJE MATEMATICAS	V1 2020	

3. Dividir la circunferencia de un reloj en 6 partes de manera que, en cada parte la suma de los números que se encuentren ella sea la misma.



4. Tangrama: accede a la siguiente dirección y desarrolla varios (8) niveles del juego, tome evidencias.

<https://www.juegos-mentales.com/juego/Tangram+Puzzles>

#### ACTIVIDADES A DESARROLLAR:

- Lee e interpreta los ejercicios lúdico recreativos y cópialos en tu cuaderno, con sus respectivos dibujos y solúcialos justificando sus respuestas.
- Tómale fotos a toda la actividad planteada, **justificando** la respuesta y la envías **en un solo archivo Word o PDF**, al correo que se encuentra al finalizar la actividad, con tu nombre completo, grado y fecha.
- De igual forma las mismas evidencias debes adjuntarlas al classroom de Tecnología e informática.

#### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Presentar toda la guía copiada y solucionada en el cuaderno de matemáticas, enviar fotos **en un solo archivo e Word o PDF**, del trabajo realizado, al correo que se encuentra a al finalizar la actividad, evidenciando el procedimiento de la respuesta verdadera, para ser valorados. **Plazo 6 de noviembre de 2020**

#### BIBLIOGRAFÍA E INFOGRAFÍA:

- Lic. Jesús Antonio Anzola Rubio y otros. Interactuemos 10. Didáctica y Matemáticas Ltda. Bogotá, Diciembre 2017.
- Lic. Jesús Antonio Anzola Rubio y otros. Mate-Retos 10. Didáctica y Matemáticas Ltda. Bogotá, Noviembre 2018.
- <https://soymatematicas.com/juegos-de-matematicas/>

#### DATOS DE DOCENTES:

**NUBIA LUCIA CASTILLO CASTELLANOS.** [nubia.castillo@gimnasiograncolombiano.edu.co](mailto:nubia.castillo@gimnasiograncolombiano.edu.co)

**LUZ YADIRA HERRERA DIAZ.** [luz.herrera@gimnasiograncolombiano.edu.co](mailto:luz.herrera@gimnasiograncolombiano.edu.co)