

AREA: MATEMÁTICAS

GRADO: SÉPTIMO

DOCENTES: Ingrid Cardozo y Raúl Montaña

### 1. OBJETIVO:

Aplicar una estrategia pedagógica que permita el mejoramiento académico de los estudiantes con dificultades y bajo desempeño académico en matemáticas, de tal manera que logren demostrar la superación de las dificultades y el fortalecimiento de los aprendizajes adquiridos durante el año sobre números enteros, perímetros y áreas.

### 2. REFERENTE CONCEPTUAL (Enlace de referencia):

Números enteros

[https://www.colombiaprende.edu.co/sites/default/files/files\\_public/2021-12/G7\\_MAT\\_U1\\_EST\\_WEB.pdf](https://www.colombiaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2021-12/G7_MAT_U1_EST_WEB.pdf)

Perímetros y Áreas de polígonos

[https://www.colombiaprende.edu.co/sites/default/files/files\\_public/2021-12/G7\\_MAT\\_U3\\_PRE\\_EST\\_WEB.pdf](https://www.colombiaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2021-12/G7_MAT_U3_PRE_EST_WEB.pdf)

### 3. METODOLOGÍA: (PASO APASO DE ACTIVIDAD Y TRABAJO PRACTICO A ENTREGAR)

Teniendo en cuenta la siguiente información:

[https://www.ecured.cu/Juego\\_de\\_la\\_oca](https://www.ecured.cu/Juego_de_la_oca)  
<https://juegosmesa.org/reglas-instrucciones-oca/>

Elaborarás un juego similar al de la oca en el que se debe colocar lo siguiente:

- Elegir un tema para ambientar el juego (turismo, juegos, parques, ciudades, centros comerciales, experimentos...)
- Crea un nombre creativo para el juego.
- Construir 8 fichas para jugadores a partir del tema escogido
- Realizar 2 dados que ambiente el juego según el tema
- Elaborar un tablero con 30 casillas en un pliego del material que prefieran.
- Realizar tarjetas con los números de las casillas que contengan:
  - ★ 5 ejercicios de propiedades de números enteros con el tema escogido del juego.
  - ★ 5 problemas de adición y sustracción de números enteros con el tema escogido del juego.
  - ★ 5 problemas de multiplicación de números enteros con el tema escogido del juego.
  - ★ 5 ejercicios de división de números enteros.
  - ★ 5 ejercicios de perímetros y áreas.
  - ★ 3 casillas de bonos (avanza 5 casillas, doble lanzamiento,
  - ★ 2 de castigos (pierde turno, retrocede 5 casillas...)

#### IMPORTANTE:

- ✓ Los problemas deben ser con una construcción de un enunciado para realizar las diferentes operaciones y llegar a una respuesta.
- ✓ Los ejercicios son operaciones que se deben plantear.
- ✓ Tanto los problemas, como los ejercicios deben estar resueltos para tener claras las respuestas en la aplicación del juego.
- ✓ La entrega es el 18 de octubre.

### 4. EVALUACIÓN:

**Creatividad 30%:** Elaboración del juego con tema, tablero, fichas, tarjetas con ejercicios o problemas.

**Presentación 30%:** Exposición del juego a los grupos de compañeros dejando claras las reglas.

**Aplicación 40%:** Al realizar el juego con los compañeros tiene claridad sobre los temas trabajados y las respuestas concuerdan con lo que se pide en cada una de las casillas junto con las tarjetas.

2022

Fecha de límite de entrega: **martes 18 de octubre**

[www.conaldi.edu.co](http://www.conaldi.edu.co)