INSTITUCIÓN EDUCATIVA FEDERICO SIERRA AR

Resoluciones Dptales. 15814 de 30/10/2002 - 9495 de 3/12/
NIT: 811039779-1 DANE: 105088001750
Bello - Antioquia

GUIA DE APRENDIZAJE NUMERO DOS GRADO QUINTO
MAC: MATEMATICAS APLICADAS A LA COTIDIANIDAD.

AREA: MATEMATICAS	**SEMANA 3 Y 4**
PROPOSITO: Interpreta y resuelve problemas de sustracción, adición y comparación de numeros en diferentes contextos.	
FECHAS: Del 8 de febrero al 19 de febrero AÑO:2021 PERIODO: UNO GRADO:501-502-503	
RESPONSABLES: ARNORIS GOMEZ, MARLENY JIMENEZ.	
FUENTE TEORICA: Libros, pías, DBA, estándar, internet.	
OBSERVACIONES: La guía debe ser realizada por el estudiante con letra legible y ortografía. **Entrega puntual en las fechas asignadas.** **Buena presentación del trabajo.** **Seguir las instrucciones de la guía.** **Participación activa en los encuentros virtuales, cumpliendo con las normas establecidas.** **Realizar en sus cuadernos o en la guía, las actividades y luego tomar foto legible como evidencia y enviar las actividades al correo del docente que corresponda** marleny.jimenez@virtual.edu.co **GRUPO 5-01** **GRUPO 5-02** arnoris.gomez@virtual.edu.co **GRUPO 5-03**	

Base conceptual
Solución de problemas
Adición y sustracción de números naturales.
Números de más de nueve cifras.

INTRODUCCIÓN
Esta Guía te va a orientar para trabajar temas de matemática.
Se incorpora el texto o cuento como estrategia de enseñanza de las capacidades lógica matemática, realizarás la lectura de textos Y definiciones.:

1. El problema de ajedrez

Recuerdo y aprendo matemáticas ←

Leer el siguiente texto, copia y responde las preguntas para que hagas una mejor comprensión

EL PROBLEMA DEL AJEDREZ

Érase un rey de un país árabe que hizo un concurso para ver qué juego eran capaces de inventar sus súbditos de modo que le gustase. Uno tras otro, los juegos le aburrían al monarca, hasta que -por fin- un joven le mostró un juego nuevo: el ajedrez.

El rey quiso recompensarle por su juego y le dijo que le pidiese lo que quisiera. El inventor le pidió lo siguiente: en una casilla del ajedrez quería un grano de trigo, en la siguiente dos, en la siguiente cuatro, y así irían duplicándose los granos de trigo hasta pasar por todas las casillas del tablero. Al rey le pareció muy poco premio y así se lo hizo saber a su súbdito, quien insistió en la petición considerándose suficientemente recompensado. Pero el rey no sabía lo que realmente suponía el premio pedido por el ingenioso inventor, que demostró tanta imaginación creando el nuevo juego como pidiendo la recompensa ofrecida por el rey.

Veamos primeramente cuántos granos de trigo pedía:

Datos: el tablero tiene 8 x 8 = 64 casillas

1	2	4	8				

La suma de todos es de: 18.446.744.073.709.551.615

Dieciocho trillones cuatrocientos cuarenta y seis mil setecientos cuarenta y cuatro billones setenta y tres mil setecientos nueve millones quinientos cincuenta y uno mil seiscientos quince granos (.....)

Competencia interpretativa

¿Conoces el ajedrez? ¿Cuántas piezas hay en el juego? ¿Cuáles son?

Competencia argumentativa

1. Cuando leíste la historia, ¿te pareció que el joven había pedido muy poco?
2. ¿Pensaste que realmente podrían darle tan sólo un saco con todos lo granos de trigo que pidió?
3. ¿Cuántos granos de trigo debían darle al joven por la quinta casilla? ¿Y cuántos por la sexta?

Competencia propositiva

Escribe el final de la historia imaginando lo que hizo el rey cuando se enteró que era imposible darle al joven la recompensa que quería.

Practico lo que aprendí en Matemáticas ←

Cuando los niños aprenden a **resolver problemas** de sumas y restas, también desarrollan la capacidad necesaria para resolver con éxito los problemas de la vida.
Gracias a los problemas, ellos logran entender y comprender el aprendizaje, desarrollan un pensamiento crítico. Mediante la resolución de problemas, se logra educar la mente y se gana confianza en uno mismo. En cuanto a la creatividad, resolver problemas de matemáticas entrena la mente creativa, ya que se puede llegar al resultado por diferentes caminos.

¿Cuál de estas cantidades es mayor?

- Cuatrocientos mil ocho -Trescientos cuarenta y dos mil setecientos trece

10.- Escribe los símbolos > o < según convenga.

175		203		9.090		10.000		1.230.000		700.000
403.000		1.890.000		89.089		98.098		43.072		43.071

11.- Escribe el número anterior y posterior a los siguientes números:

Anterior	Número	Posterior
.....	9.099	.....
.....	99.099	.....
.....	990.099	.....

Anterior	Número	Posterior
.....	999.909	.....
.....	9.909.990	.....
.....	99.999	.....

Evaluación en Matemáticas ←

Copia en tu cuaderno los siguientes problemas, realiza las operaciones y escribe la respuesta completa

1.En la operación salida de fin de semana, los policías de tráfico pusieron el sábado 1.345 multas y la mañana del domingo 2.276. ¿Cuántas multas pusieron en total?

2. De las 7.686 personas que acudieron el sábado al concierto de rock, 2.457 llevaban gorra y 436 llevaban cinturón. ¿Cuántas personas no llevaban gorra ni cinturón?

3. Esteban trabaja 5 días a la semana como mesero. Se gana $35.000 diarios. En una semana recibió $2.800 en propinas. ¿Cuánto ganó Esteban en esa semana?