INSTITUCIÓN EDUCATIVA FEDERICO SIERRA ARANGO
Resoluciones Dptales. 15814 de 30/10/2002 - 9495 de 3/12/2001
NIT: 811039779-1 DANE: 105088001750
Bello - Antioquia

GUÍA DIDÁCTICA			ASIGNATURAS: MATEMÁTICAS		
PERIODO	**3**	**Semanas 1 y 2**	**FECHA: Del 6 al 16 de julio**	**AÑO**	**2021**
EDUCADOR	**Sor Eugenia Pineda, Paula Rico, María Teresa Rúa, Kelly Dayana Bohórquez**		**Fecha de entrega: julio 16**		
GRADO:	**1°**	**GRUPO: 01, 02, 03 y 04**	**Nombre del estudiante:**		
OBSERVACIONES	Esta actividad la debes desarrollar en el cuaderno #2. Una vez realizada, debes cargar la evidencia a través de la plataforma Classroom. Los puntos 1, 2 y 3 serán calificados en matemáticas; los puntos 4 y 5 serán calificados en geometría; y el punto 6 será calificado en estadística-				

OBJETIVOS:
*Desarrollar competencias básicas de las operaciones de suma y resta.
*Reconocer el valor posicional de los números.
*Reconocer y representar las figuras geométricas: cuadrado, triángulo, círculo y rectángulo.
*Representar puntos en el plano.
*Entender el concepto de las Finanzas Personales.

1. Resuelve las siguientes adiciones:

D	U
2	5
3	5
	3

+

D	U
1	4
3	3
3	7

+

D	U
4	0
1	3
2	8

+

D	U
2	7
3	5
1	0

+

D	U
3	1
4	5
1	4

+

D	U
1	8
3	2
	9

+

D	U
3	5
3	5
1	5

+

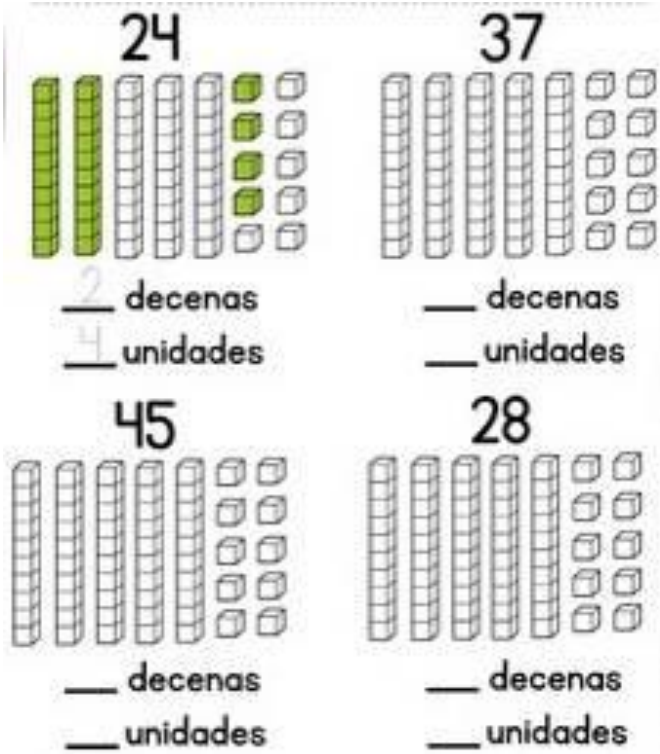
D	U
3	7
1	7
4	2

+

2. Haz las siguientes operaciones en tu cuaderno:

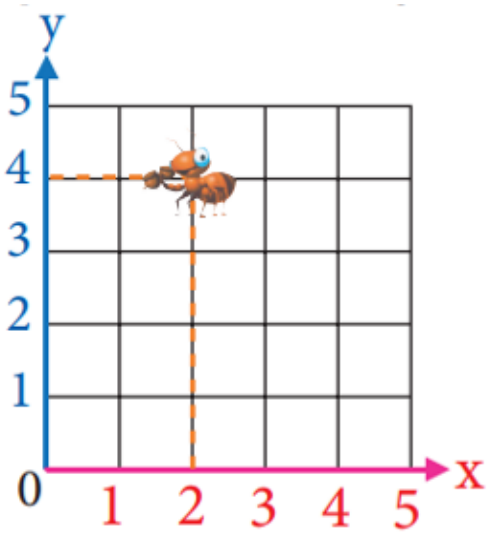
39 - 18 _____ ☐	73 - 22 _____ ☐	64 - 13 _____ ☐	94 - 50 _____ ☐	48 - 24 _____ ☐
55 - 34 _____ ☐	65 - 14 _____ ☐	59 - 5 _____ ☐	68 - 23 _____ ☐	47 - 23 _____ ☐

3. Observa el video que aparece en el siguiente enlace https://www.youtube.com/watch?v=0j-80cSRVOk "Unidades y Decenas, para niños de primer grado de educación básica. aprende en casa". Ahora, colorea los bloques, como en el ejemplo



4. Una forma divertida de presentar las figuras geométricas es con unas marionetas. Crea unas cuantas figuras en cartulina y decóralas de forma divertida (ojos, sonrisas, sombreros, lazos...). Interactúa con la marioneta y envía un corto video explicando qué figura es, cuántos lados tiene, su color... En la siguiente imagen puedes observar algunos ejemplos.

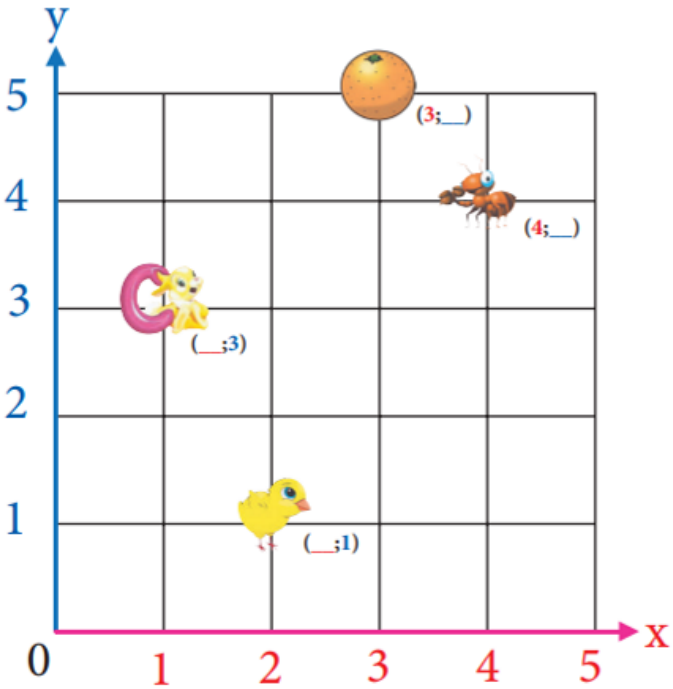
5. Observa las coordenadas de la hormiguita en el siguiente gráfico:



Las coordenadas de la son:

(2 ; 4)

En el siguiente plano cartesiano, completa las coordenadas de los distintos elementos, según el ejemplo:



6. Origen, características y utilización de las monedas y los billetes

El dinero fue creado para facilitar las relaciones económicas que se dan todos los días. Al crecer las poblaciones y la diversidad de intercambios de bienes, el ser humano debió darle valor a los productos que se intercambiaban y consumían, es decir las cosas o bienes que compraban. De esta manera, a la primera forma de pago por un bien adquirido, se le denominó "trueque". El trueque consistía en cambiar una cosa por otra sin que se diera ningún tipo de moneda o dinero a cambio. El trueque se utilizaba entre países, pueblos, familias y personas.

Recuerda: El trueque fue la primera forma de pago utilizado en los países.

Actividad: investiga con tus familiares los tipos de truques que conocen y dibújalos.