SIGNOGRAMA

Diviértase desarrollando el signograma con ayuda del cálculo mental. Coloque en los cuadros en blanco los números del 1 hasta el 9, de modo que al resolver las operaciones tanto horizontal como vertical obtenga los resultados indicados.

	x		+		25
-		+		+	
	-		x		24
x		÷		-	
	x		-		17
21		1		11	

GIMNASIA MATEMATICA

Gánele a la calculadora.

Para multiplicar un número de dos cifras por 11, basta sumar los dígitos y el resultado se coloca en el centro.

45 x 11 es igual a sumar 4+5=9 ⟶ 4 9 5

58 x 11 es igual a sumar 5+8 = 13 ⟶ 6 3 8

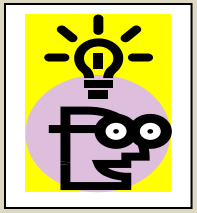
Nota: Cuando la suma de los dos dígitos da dos cifras, se coloca en el centro la unidad y la decena se le suma al digito posterior.

Intente efectuar la siguiente multiplicación.

97 x 11 = 125 x 11 =

CUADRO MAGICO

Acomodar en las casillas los números del 1 hasta el 3, de tal manera al efectuar la suma horizontal, vertical y diagonal de cómo resultado 6.



			6
			6
			6
6	6	6	6

9 UN NUMERO MAGICO

*Jesús murió a la edad de 33 años
3 x 3 = 9

*La marca de la Bestia 666
6 + 6 + 6 = 18 ⟶ 1 + 8 = 9

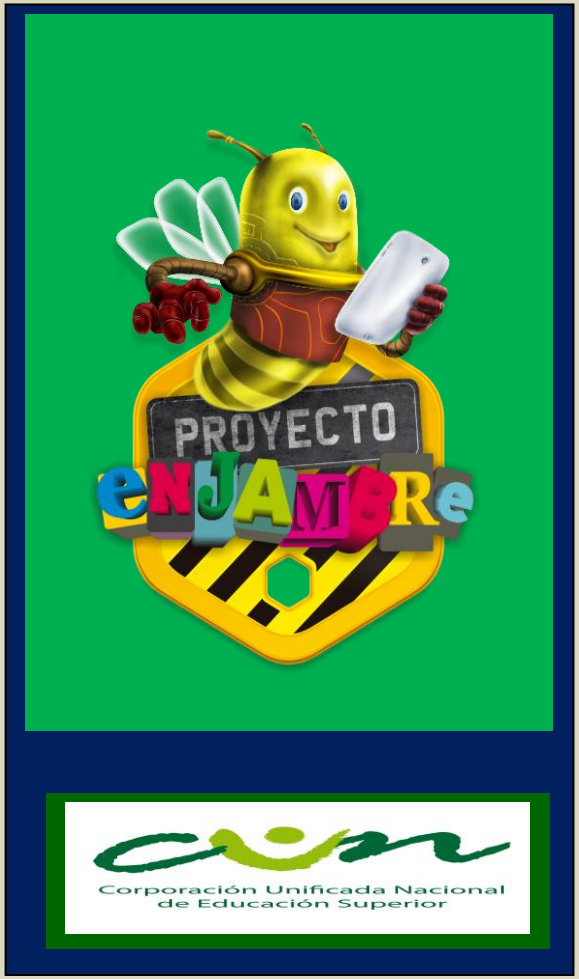
*El número de planetas de nuestro sistema solar son 9

*La velocidad del sonido en el aire es de 342m/sg ⟶ 3 + 4 + 2 = 9
a una temperatura de 17 °C

www.colfealegriapatios.jimdo.com
ABACO

ABACO

Matemáticas



Corporación Unificada Nacional de Educación Superior

MUNICIPIO LOS PATIOS
NORTE DE SANTANDER
2015

Introducción

Las matemáticas forma parte de nuestra vida diaria. No es fácil saber los siglos o milenios que tardaron los hombres en alcanzar las primeras bases de las matemáticas como ciencia.

Por medio del proyecto Enjambre, el grupo de Investigadores (Estudiantes y Docentes del area de matemáticas) a través del Taller de la pregunta, se selecciono una estrategia para el manejo del Razonamiento Lógico, la aplicación del cálculo mental, planteamiento y resolución de problemas. En Diseñar un Modelo de Calendario Matemático Digital con el fin de buscar el gusto por las Matemáticas.

Objetivos

- Aplicar conceptos aprendidos en la solución de problemas.

- Interactuar y Reflexionar sobre la importancia de la Investigación.

- Crear hábitos de estudio para el aprovechamiento del tiempo libre.

- Buscar el gusto por las matemáticas.

- Plantear y resolver problemas de Aplicación.

****

Grupo de Investigadores

Estudiantes Grado 1001

Jonathan Andrés Acevedo Giraldo
Camilo Andrés Alfonso Correa
Diego Alberto Álvarez Suarez
María Valentina Arboleda Zabaleta
Jhonnathan Andrés Carvajal Parada
Viviana Graciela Díaz Caballero
Brayan Stiven Espinosa Carrero
Carlos Mario García Gutiérrez
Angie Karina Gelves Duran
Jhonata Ortega Ruiz
Valentina Pedraza Suarez
Javier Camilo Peña Monsalve
Numar Arley Peña Villamarin
Cristian Camilo Rincón García
Elian Stevens Rojas Rodríguez
Luis Fernando Suarez Aparicio
Jesús Fernando Toloza Portilla
Cristian Ramiro Velasco Rojas
Julieth Tatiana Villegas Urbina

Docentes.

Lic. Glennis Edilma Jaimes
Lic. Nancy Haide Rosas
Lic. Carlos Alex Granados Villarraga
Lic Gerardo Cáceres Quintero
Lic. Eduardo Vejar Calderón
Lic. Álvaro Camargo Peña

TALLER DE LA PREGUNTA

El proyecto Enjambre a través del Taller de la pregunta permite:

Manejar los diferentes tipos de Preguntas.

Desarrollar habilidades y destrezas en los Estudiantes y Docentes.

Abrir puertas hacia la Investigación.

Desarrollar el Pensamiento Científico.

Plantear problemas de Investigación.

CURIOSIDADES

Aristóteles aplico la lógica como herramienta indispensable en el manejo del pensamiento humano.

Los Babilonios fueron expertos matemáticos y a través de ella impulsaron su vida social y económica.

Pitágoras se hizo famoso por el estudio de la Geometría, la Aritmética y el Algebra.

Thales de Mileto fue un gran Estadista, Comerciante, Filosofo, Matemático, Astrónomo e Ingeniero. Es considerado como uno de los grandes sabios de la antigüedad.

<u>Frase Celebre ABACO.</u>
Las matemáticas es el camino para resolver problemas.