



## PRESENTACIÓN

Para el 2024, en **GENIOMATIC** seguimos innovando nuestro sistema de enseñanza, armonizando lo físico y lo virtual. En ese afán, hace más de 10 años creamos el **Método Dinámico Virtual (MDV)**, hace 6 años incorporamos los **Códigos QR** en cada capítulo de nuestros textos, desde el 2022 implementamos el **Asistente Virtual** para el docente y ahora asumimos los desafíos de la **Inteligencia Artificial (IA)**.

Con el **MDV** elaboramos lecciones dinámicas de matemáticas, con animaciones, movimientos, videos, etc., para lo cual utilizamos los últimos recursos que la tecnología de la informática ofrece. De este modo, nuestras lecciones resultan entendibles, amenas, atractivas y, además, reducen el tiempo utilizado en la enseñanza tradicional a su tercera parte .

Los **Códigos QR** permiten al estudiante reproducir, en cada capítulo, el video de las lecciones elaboradas con el **MDV**. El **Asistente Virtual** es una herramienta didáctica para el docente, que le ayuda a impartir las lecciones con los mismos contenidos del video. Por último, las preguntas formuladas procuran generar en el estudiante el uso responsable de la **IA**.

Este novedoso sistema lo hemos venido implementando y validando a través de los años, comprobando satisfactoriamente su funcionalidad y eficiencia en el aprendizaje de los escolares. En el 2024 pasamos a masificar nuestros textos escolares desde el 1° grado de primaria hasta el 5° grado de secundaria, compartiendo con las instituciones educativas el compromiso de formar hombres creativos, competitivos y emprendedores, con solventes criterios para resolver los más diversos problemas.

## ASISTENTE VIRTUAL *para el Docente*



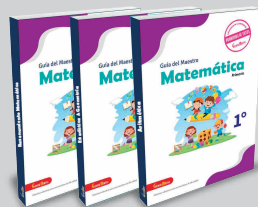
El **Asistente Virtual** está diseñado para uso exclusivo del docente. Contiene los mismos elementos con los que están producidos los videos, pero en un formato que al docente le permite impartir la lección a su propio ritmo y estilo. Hay un **Asistente Virtual** por cada lección.

También el docente cuenta, por cada materia, con una **Guía del Maestro**. La guía contiene el programa curricular en el formato del Ministerio de Educación y los problemas de los cuadernos de trabajo desarrollados.

Cuenta, además, con la plataforma de **Geniomatic**, donde se encuentran los textos escolares en formato digital, el video de la resolución de problemas y los tests de evaluación.

### APOYO PARA EL DOCENTE

**GUÍA DESARROLLADA  
PARA EL MAESTRO - PRIMARIA**



**GUÍA DESARROLLADA  
PARA EL MAESTRO - SECUNDARIA**



*Aprovecha la tecnología y  
optimiza tu labor docente.*



# Nivel Primaria

En nivel primaria nos esforzamos, en especial en los primeros grados, en que los niños formen los conceptos de cantidad, forma, orden y la representación simbólica de los mismos. En esta etapa, el juego es el medio que usamos para ayudar a que los niños formen conceptos matemáticos elementales.

En los grados de 4° a 6° de primaria procuramos, mediante la resolución de problemas, que el niño distinga entre el carácter abstracto de la matemática y sus aplicaciones en situaciones concretas y la relación entre ellos.

1° Grado



2° Grado



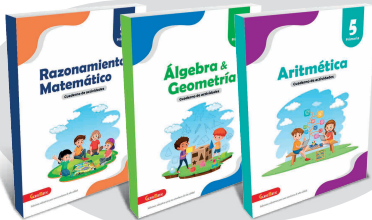
3° Grado



4° Grado



5° Grado



6° Grado



Cuadernos de trabajo que cuentan en cada tema con juegos lógicos (1°, 2°, 3°) y con lecciones en videos (4°, 5°, 6°) accesibles con códigos QR para reforzar el aprendizaje.

Colección  
2024



Número de la Unidad

Nombre de la Unidad

Imagen motivadora

Número del tema

Conocimientos previos

Título del tema

Uso del TIC:  
Código QR



Enfoque transversal

Imagen secundaria

Competencia  
Capacidades

Desempeños

Formalización

Conflicto cognitivo

Imagen

Información complementaria

Actividades

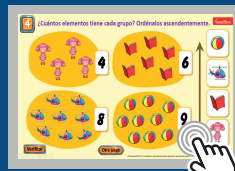
Actividades para la casa

Practicemos lo aprendido

Reforzando la unidad

Autoevaluación

Aprovecha la tecnología y optimiza tu aprendizaje



**Matemática**  
1º de primaria



**Estadística**  
3º de primaria



**Álgebra**  
4º de primaria



**Geometría**  
6º de primaria

Escaneando los códigos QR con tu celular o tablet podrás ver el video (o juego) de la clase correspondiente a cada capítulo.



# Nivel Secundaria

En nivel secundaria, la prioridad de nuestro sistema de enseñanza es la comprensión de las estructuras matemáticas a través de la resolución de problemas con progresivo grado de dificultad. La explicación sencilla del por qué de las relaciones matemáticas juega un papel de suma importancia en la aceptación de la materia.

Cuando el estudiante no comprende, aprende por repetición mecánica, y este aprendizaje tiene una duración limitada. Le sirve a lo más para repetirlo en el examen. Luego pasa al olvido.

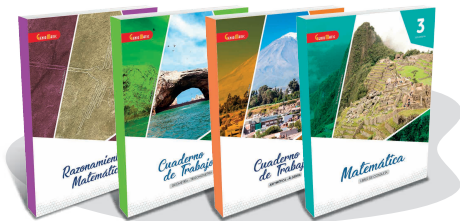
1° Año



2° Año



3° Año



4° Año



5° Año



Textos escolares que cuentan en cada tema con lecciones en videos accesibles con códigos QR. Una lección dinámica con animaciones y la opción de reiteración, facilitan el aprendizaje.

Colección  
2024

• **Libro de consulta**

Imagen motivadora

Figuras y formas

Elementos básicos de la geometría

La Geometría

Recuperación de saberes previos

Generación del conflicto cognitivo

Uso del TIC: Código QR

Lectura motivadora

Imagen secundaria

Capacidades

Formalización

Problemas

Información complementaria

Actividad

• **Cuaderno de trabajo**

Indicaciones

Código QR

Tarea domiciliaria

Reforzando

Aplicamos lo aprendido

Aprovecha la tecnología y optimiza tu aprendizaje



Escaneando los códigos QR con tu teléfono celular o tablet podrás ver el video de la clase correspondiente a cada capítulo.



**Aritmética**  
1º de secundaria

**Álgebra**  
3º de secundaria


**Geometría**  
4º de secundaria


**Trigonometría**  
5º de secundaria



*Aprovecha la tecnología y  
optimiza tu labor docente.*

 Jr. Flosferri 614 S.J.L. - Lima 36

 (01) 767 0437

 912 841 287

 [geniomaticeirl@gmail.com](mailto:geniomaticeirl@gmail.com)

[www.geniomatic.com](http://www.geniomatic.com)

