	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA VILLA FLORA</b>	<b>CÓDIGO:</b> ED-F-35	<b>VERSIÓN</b> 2
	<b>Taller - Guía</b>	<b>FECHA:</b> 25-06-2020	

Marque el tipo de taller: Complementario \_\_\_ Permiso \_\_\_ Desescolarización \_ Otro: Trabajo en casa

Asignatura(s): Matemáticas Grado: 11° Fecha: Semanas 5, 6, 7 y 8 P3

Docentes: James Sepúlveda Serna

Nombre y Apellidos de estudiante: \_\_\_\_\_

### **Propósito (indicador de desempeño):**

#### **Matemáticas: SABER HACER (PROCEDIMENTAL)**

Explica las respuestas y resultados en un problema usando las expresiones algebraicas y la pertinencia de las unidades utilizadas en los cálculos

Encontrar límites de funciones, reconoce sus propiedades y las utiliza para resolver problemas.

### **Pautas para la realización del taller:**

Esta actividad se puede trabajar en el cuaderno o en material de apuntes, hojas de bloc o en word, pdf, luego enviarla en fotos o como documentos digital. Es importante que el trabajo realizado se entienda; las fotos sean claras y legibles de lo contrario se devolverán o habrá una disminución en su valoración. Los estudiantes que no pueden realizarlo de esta forma deben hacerlo en hojas de block para entregarlo en la deben entregar la guía resuelta a la secretaría de la institución en hojas de block con su **puño y letra**.

### **Describir ítems de evaluación del taller para el estudiante:**

cada indicador tiene una nota

### **ACTIVIDADES:**

Lee el siguiente document contruye el juego desarrolla el reto y responde las preguntas propuestas.

#### **1. Exploración:**

### **Limite y continuidad en nuestra vida.**

El paso al límite no es una operación matemática, sino que está oculta en el método de exhaución, para probar ciertas relaciones entre magnitudes. (Sierpinska, 1987 pág 32).

Para solucionar un problema por el método de ensayo y error, necesitamos intentar encontrar el valor correcto resolviéndolo con cantidades aproximadas, si con la primera el resultado es mucho menor del que esperamos, debemos aumentarla y si se excede, debemos disminuirla. También es indispensable que leamos, las veces que sea necesario el planteamiento del problema para definir: qué datos tenemos, qué es lo que necesitamos encontrar, y qué procedimiento podemos aplicar.

**Las metas dan dirección y enfoque a nuestras vidas**, y nos ayudan a mantenernos **motivados a largo plazo**. Éstas son como los procesos que se deben seguir y terminar para poder llegar al objetivo. Casi todo en la vida gira en torno a obtener resultados, buscamos cumplir con todos nuestros planes para el futuro, todas nuestras esperanzas, sueños y visiones de lo que queremos en la vida.

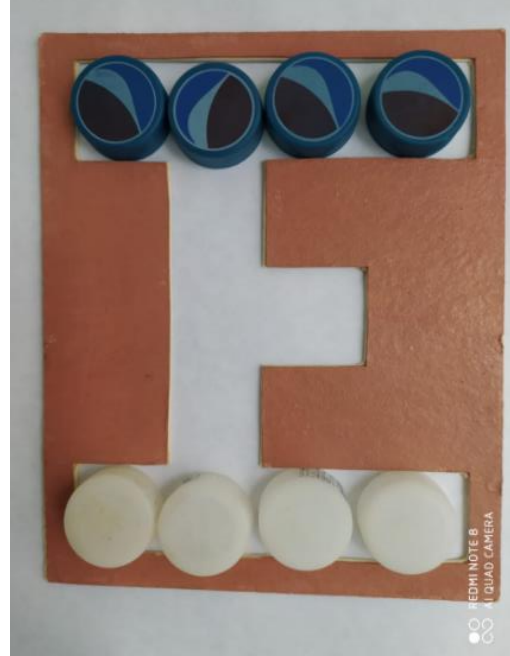
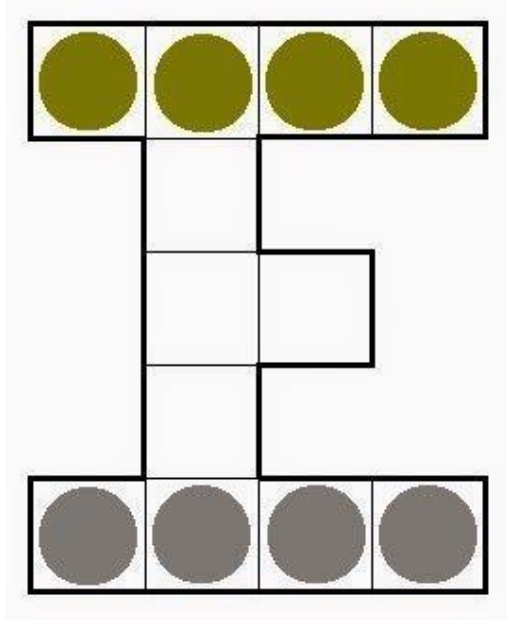
Pero ¿por qué muchas veces no logramos nuestros objetivos? Quizá porque todos somos humanos y podemos distraernos, sin embargo, está comprobado que buena parte de las ocasiones, la definición incorrecta del éstos es la principal responsable de nuestro fracaso.

La forma en que formules un objetivo es tan importante como su contenido. Las recomendaciones son usar las palabras adecuadas, definirlos en perspectiva positiva, establecer fechas realistas y hacerlo en una forma en que podamos medir fácilmente sus resultados.

Pero definirlos es sólo la primera parte de un largo camino, en el que tendrás que usar tu perseverancia y resiliencia. Para que te sea más fácil cumplir con cualquier objetivo que te propongas te compartiré una dinámica.

A continuación, te presentamos un puzzle, actividad lúdica que nos permita plantear y analizar cómo abordar situaciones problemas que se nos presenta de distintas formas relacionándola con nuestro diario vivir, tomar decisiones acertivas optimizando nuestro tiempo generando un cumplimiento de nuestros proyectos de vida.

## Puzzle “E”



## 2. ESTRUCTURACIÓN

Este rompecabezas de deslizamiento fue inventado en 1910 por Henry Dudeney, matemático inglés autor de juegos y puzzles matemáticos.

Se le considera como uno de los mejores creadores de puzzles ingleses. Desde entonces se ha versionado de diversas formas, algunas veces como estacionamiento de coches, otras con naves espaciales.

El juego consiste en trasladar todas las fichas de un color dado hacia el lado paralelo al mismo.

Es decir, debemos ir deslizando las fichas del puzzle, evidentemente sin «saltarse» las unas a las otras, hasta conseguir tener las fichas verdes o azul oscuras (que inicialmente están arriba) todas abajo, y las fichas grises o blancas (que empiezan estando abajo) todas arriba.

Intentadlo, porque es un buen ejercicio y es entretenido.

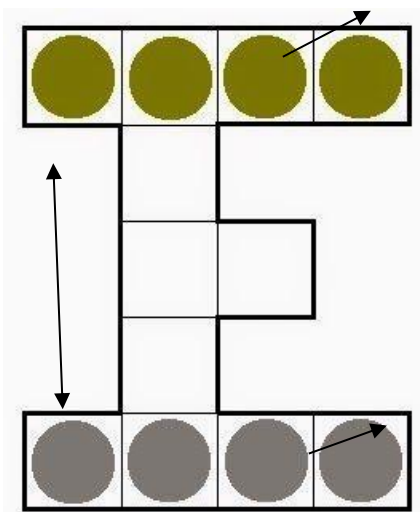
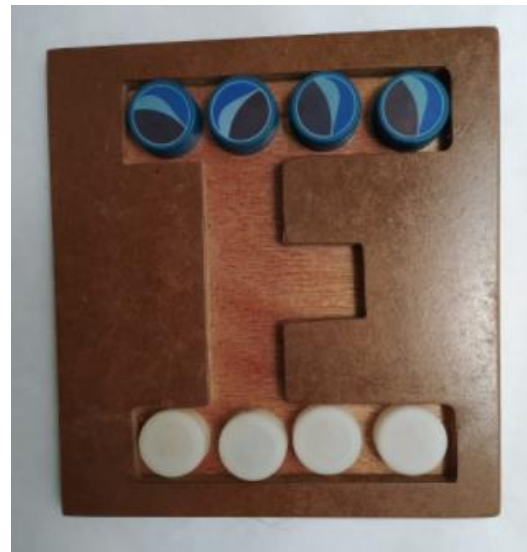
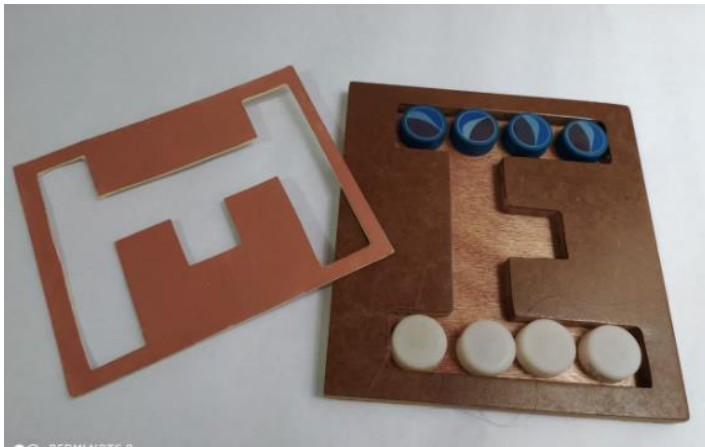
### 2.1 . Elaboración o construcción del juego

Materiales: cartón reciclable, 8 tapas plásticas de cualquier refresco o fichas redondas, tijeras, colbón lápiz. Recorta dos tapas rectangulares del mismo tamaño, dibuja la “E” en uno de las tapas rectangulares y recorta como aparece en la imagen, dejando el espacio de la forma “ E “ que será el camino donde transitaran las fichas luego pega los dos rectángulos de cartón.

¿Lo has intentado ya? ¿No? ¿A qué esperas?

Ah, que no eres capaz.

No pasa nada, que nadie se estrese demasiado.



A, fichas o elementos del primer conjunto

a cada elemento o ficha del conjunto A le corresponde un espacio que ocupa los elementos de B y a cada elemento de B le corresponde un espacio que ocupa los elementos de A.

B, fichas o elementos del segundo conjunto

Ten en cuenta los siguientes pasos para solucionar la actividad

### Los 5 pasos sistemáticos para solucionar problemas

1. Paso 1: Observación
2. Paso 2: Análisis
3. Paso 3: Decidir y ejecutar acciones
4. Paso 4: Control de la Eficacia
5. Paso 5: Estandarizar la nueva situación

### 3.TRANSFERENCIA

3.1. Describe los pasos o movimiento de la solución de la actividad.

3.2 ¿Qué estrategias tomastes al encontrarte bloqueado en el transcurso de la solución de la actividad?

3.3. ¿Qué relación encuentras entre los elementos o fichas del primer conjunto y las fichas con el espacio del segundo conjunto.?

3.3 ¿Cuánto tiempo te demoraste al realizarlo por primera vez la actividad ? ¿ cuál es el tiempo mínimo en que crees que puedas realizar el reto ?

3.5 ¿Cómo relaciona los momentos de la actividad con tu vida?

¿Qué aprendiste.?

