
	<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ</b>		
	Proceso: GESTIÓN CURRICULAR	Código	
Nombre del Documento: GUÍA DE TRABAJO PARA LA ATENCIÓN DE ESTUDIANTES EN LA PRESENCIALIDAD – JORNADA SABATINA		Versión 01	Página 1 de 4

<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ</b>			
<b>DOCENTES:</b> ORFA CECILIA MENESES		<b>NÚCLEO DE FORMACIÓN:</b> Lógico-matemático	
<b>CLEI:</b> 4	<b>GRUPOS:</b> SABATINO:403, 404,405, 406 407	<b>PERIODO:</b> 4	<b>SEMANA:</b> 33
<b>NÚMERO DE SESIONES:</b> 1	<b>FECHA DE INICIO:</b> 01 de Octubre de 2022	<b>FECHA DE FINALIZACIÓN:</b> 07 de Octubre de 2022	

## PLANO CARTESIANO ANIMAPLANOS

### PROPÓSITO

Usa el pensamiento lógico matemático, resuelve operaciones básicas de los números reales y ubica resultados la ubicación en el plano cartesiano.

### ACTIVIDAD 1 (INDAGACIÓN)

ANIMAPLANOS,

Es una forma gráfica y animada, que relacionan una gama de operaciones numéricas sencillas, con un conjunto de cien puntos localizados en un plano.

La relación entre la ubicación de puntos y el resultado de un cálculo numérico, despierta interés en los estudiantes para resolver operaciones aritméticas y aprecio general por las matemáticas, porque saben que de sus acertadas operaciones y orientación en el espacio obtendrán una llamativa forma de (persona, animal u objeto).

Para trabajar los anima-planos se debe tener 100 puntos marcados en una cuadrícula u hoja de cuaderno cuadrículado de tal forma que comienza con uno a la izquierda arriba y termina con 100 a la derecha abajo.

Cada punto se debe unir consecutivamente dependiendo el resultado de la operación por ejemplo en la figura para hallar como resultado 11 este sale de una operación  $6+5=11$  y se ubica el punto.

Ejemplo:



## IMPORTANTE

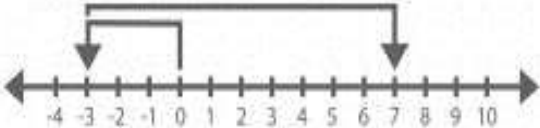
**Recordemos** que para la entrega de la actividad 3 debe ser realizada a mano en hojas cuadrículadas recicladas y entregada de forma presencial.

## ACTIVIDAD 2 (CONCEPTUALIZACIÓN)

Halla los resultados a las operaciones busca el punto que representa el resultado y márcalo con lápiz luego realizas la siguiente operación vuelves y buscas el punto que te dio y lo marcas donde esté ubicado.

Debes unir con una línea (usa regla) el primer y segundo punto que marcaste y luego el segundo con el tercero y así sucesivamente hasta obtener la figura en el plano de puntos de la actividad 3.

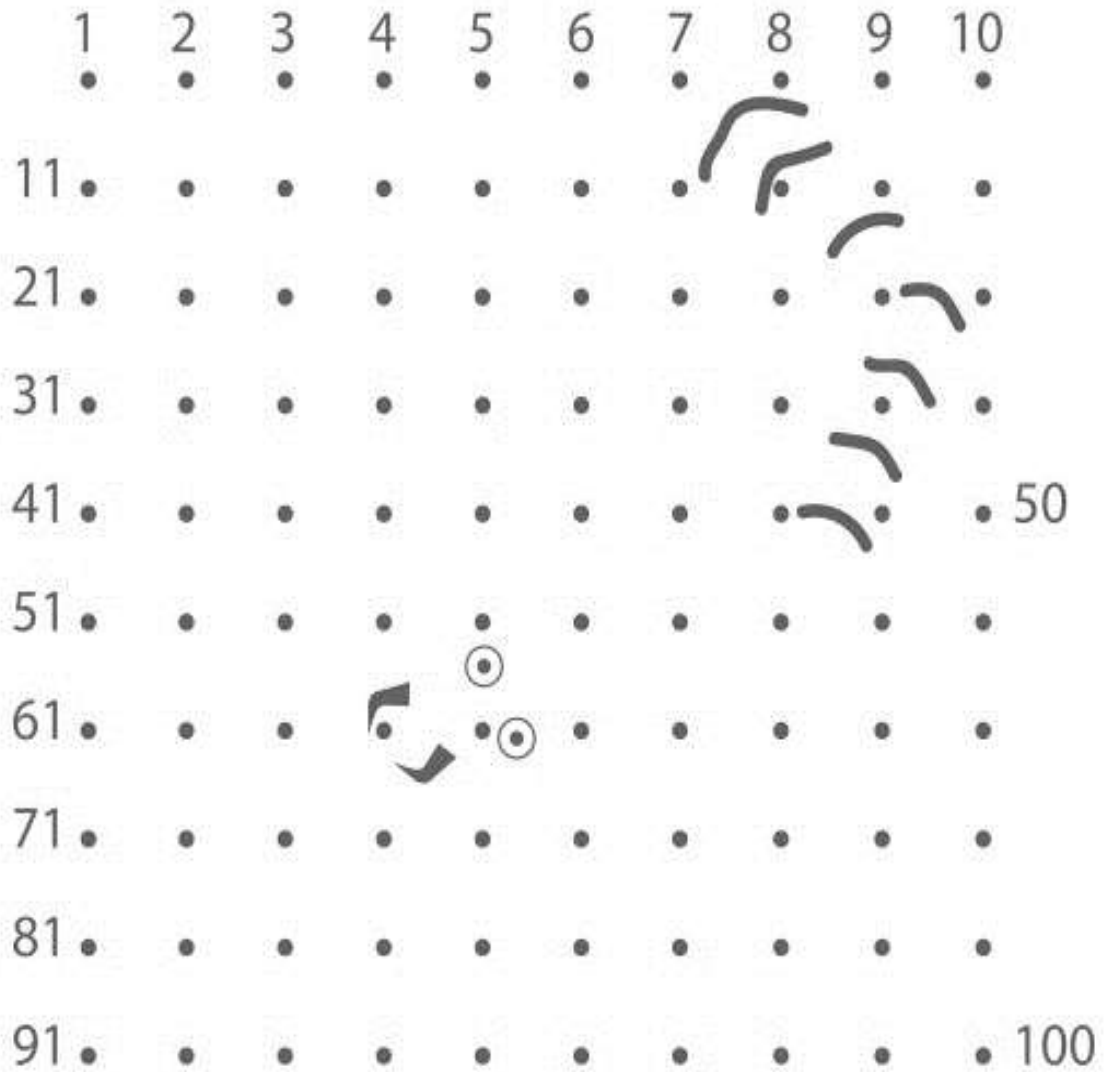
## Anima-planos

- $\frac{3}{4}$  de minuto R: \_\_\_\_\_ segundos.
- ¿Determine la suma indicada sobre la recta numérica? R: \_\_\_\_\_  

- Resuelva:  $\frac{6}{3} \times \frac{8}{2} =$  \_\_\_\_\_
- $\frac{1}{3}$ , de un ángulo recto R: \_\_\_\_\_ grados
- 6 docenas - 4 unidades = \_\_\_\_\_ u.
- Halle:  $4^3 + (60 \div 4) =$  \_\_\_\_\_
- Resuelva:  $(250 \div 5) + (13 \times 3) =$  \_\_\_\_\_
- Halle:  $(6 \times 8) + (120 \div 6) =$  \_\_\_\_\_
- $(6 \times 6) + (18 \times 2) + 5 =$  \_\_\_\_\_
- El cuádruple de 22 R: \_\_\_\_\_
- Reste 22, de 5! R: \_\_\_\_\_
- $\frac{3}{4}$  de 100, más  $2^1$  R: \_\_\_\_\_
- 1 centena - 2 docenas = \_\_\_\_\_ unid.
- Escriba en decimal LXXXVII R: \_\_\_\_\_
- En decimal XCVII R: \_\_\_\_\_
- $6 \text{ dm} + 16 \text{ cm} =$  \_\_\_\_\_ cm.
- Si  $n - 38 = 56$ , entonces  $n =$  \_\_\_\_\_
- Si  $128 - n = 46$ , entonces  $n =$  \_\_\_\_\_
- Halle:  $(4 \times 2)^2 + \sqrt{49} =$  \_\_\_\_\_
- Halle:  $(5 \times 2)^2 - (34 \div 2) =$  \_\_\_\_\_
- Halle:  $(5 \times 2)^2 - (32 \div 2) =$  \_\_\_\_\_
- Los  $\frac{3}{4}$ , de una centena = \_\_\_\_\_ unid.
- Resuelva:  $4^3 =$  \_\_\_\_\_
- Resuelva:  $\{(-3) \times (8)\} + 78 =$  \_\_\_\_\_
- Halle:  $22 - (-30) =$  \_\_\_\_\_
- Resuelva:  $10^2 - 3^3 =$  \_\_\_\_\_
- Halle:  $7^2 + \sqrt{4} =$  \_\_\_\_\_
- Divida 129 en 3 R: \_\_\_\_\_
- Resuelva:  $22,7 + 30,9 + 1,4 =$  \_\_\_\_\_
- $\{(-4) \times (-2) \times (-2)\} + 72 =$  \_\_\_\_\_
- Si  $2k - 46 = 50$ , entonces  $k =$  \_\_\_\_\_
- Resuelva:  $(5 \times 4) + 3^2 =$  \_\_\_\_\_
- El séptimo número primo R: \_\_\_\_\_
- 13, corresponde al 50% de R: \_\_\_\_\_
- 12, es un tercio del número R: \_\_\_\_\_
- La tercera parte, de 135 R: \_\_\_\_\_

### ACTIVIDAD 3 (APLICACIÓN Y EVALUACIÓN)

Realizar el dibujo con los resultados obtenidos en la actividad 2 (debes colorear)

## Anima-planos



### FUENTES DE CONSULTA:

<https://didacticaymatematicas.com.co/p-serie-animaplanos/>  
<https://www.pinterest.es/pin/366621225913910207/>

Recuperados el 14 de Septiembre del 2021