
	INSTITUCIÓN EDUCATIVA HECTOR ABAD GOMEZ		
	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

INSTITUCIÓN EDUCATIVA HÉCTOR ABAD GÓMEZ			
DOCENTES: ORFA CECILIA MENESES		NÚCLEO DE FORMACIÓN: Lógico-matemático	
CLEI: 4	GRUPOS: SABATINO:403, 404,405, 406 407	PERIODO: 4	SEMANA: 33
NÚMERO DE SESIONES: 1	FECHA DE INICIO: 30 de Septiembre de 2023	FECHA DE FINALIZACIÓN: 06 de Octubre de 2023	

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 cuadriculadas 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 iniciada 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: _____

