
	<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> 04 de octubre de 2025	<b>FECHA DE FINALIZACIÓN:</b> 17 de octubre de 2025	

## 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.

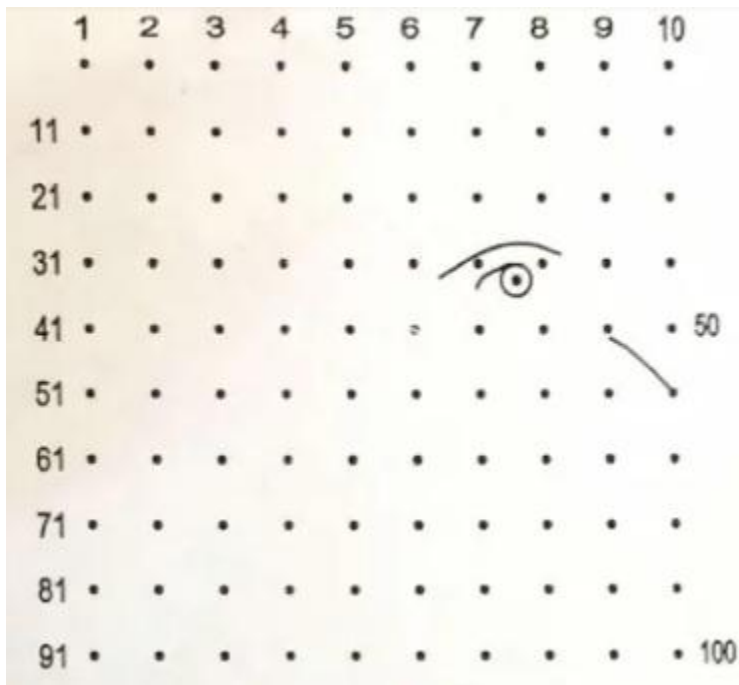
## ACTIVIDAD 2 (CONCEPTUALIZACIÓN)

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.

## ACTIVIDAD 3 (APLICACIÓN Y EVALUACIÓN)

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



1. Las horas en 2 días =
2. Halle  $7^2$ , más  $1/10$  de 100 =
3. Resuelva  $(9^5 \div 9^3) - 2^1 =$
4. El 100% de 98 =
5.  $(11 \times 7) + (5 \times 4) =$
6. Si  $n = 4$ , luego  $n^3 + n^2 + n + 2 =$
7. Si  $n = 4$ , luego  $n^3 + n^2 - n =$
8. Halle  $10^2$ , menos 3 veces 11 =
9. 3 decenas + 3 docenas = u.
10.  $5 \text{ dm} + 5 \text{ cm} =$  cm.
11. 7 semanas - 3 días = días
12. 2 días - 1 hora = horas
13. Reste  $300 - 243 =$
19. El décimo número primo =
20.  $15/3 + 20/2 - 36/6 =$
21. Halle  $\sqrt{49} \times 2^2 =$
22. Halle  $1/3$  de 24 =
23. Resuelva  $3^{10} \div 3^7 =$
24. El mcd de 14 y 21 =
25. Resuelva  $4! + 2! =$
26. Halle  $\sqrt{16} \times \sqrt{4} \times \sqrt{4} =$
27.  $(9/3 \times 4/4) + 5/5 =$
28. Los metros en  $1/4$  de Hm =
29. La cuarta parte de 52 =
30. Reparta 92 entre 4 =
31. Divida  $(5! - 18)$ , entre 3 =

- |  |   |
|--|---|
| 14. Los meses en 4 años =              | 32. Reste $(2 \times 4!) - (3! \times 2) =$ |
| 15. $1 \text{ Hm} - 4 \text{ Dm} =$ m. | 33. El cuádruple de 11 =                    |
| 16. El triple del número 13 =          | 34. $\frac{1}{2}$ centena + 12 unid. = u.   |
| 17. Los cm en 3 dm =                   | 35. Resuelva $(3 \times 3)^2 =$             |
| 18. Los mm en 1 cm =                   | 36. Resuelva $10^2 - \sqrt{81} =$           |

#### **FUENTES DE CONSULTA:**

<https://didacticaymatematicas.com.co/p-serie-animaplanos/>

<https://www.pinterest.es/pin/366621225913910207/>

Recuperados el 03 de septiembre del 2025