

	INSTITUCION EDUCATIVA LA PAZ	Código: GPP-FR-20
	GUÍA DE AUTOAPRENDIZAJE: PLAN DE MEJORAMIENTO DE PERIODO	Versión: 01
		Página 1 de 4

Área o asignatura	Docente	Estudiante	Grado	Fecha de entrega	Periodo
Pensamiento lógico	Andrés Ramírez		4	Julio 24	2

<p><b>¿Qué es un refuerzo?</b></p> <p>Es una actividad que desarrolla el estudiante adicional y de manera complementaria para alcanzar una o varias competencias evaluadas con desempeño bajo.</p> <p><b>Actividades de autoaprendizaje:</b> Observación de vídeos, lecturas, documentos, talleres, consultas.</p> <p>*Los cuadernos desatrasados no constituyen evidencia de aprendizaje Practicar las tablas de multiplicar y solución de situación problema.</p>	<p><b>Estrategias de aprendizaje</b></p> <p>Realizar actividades de autoaprendizaje sobre los siguientes temas:</p> <p>Plano cartesiano Solución de problemas matemáticos</p>
---	---

Competencia	Actividades	Entregables	Evaluación
Interpreta y representa datos descritos como puntos en el primer cuadrante del plano cartesiano.	<p>Los anexos que se encuentran adjuntos a este archivo.</p> <p>Ver el siguiente video para reforzar conceptos.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=kzOzYY-T-50">https://www.youtube.com/watch?v=kzOzYY-T-50</a></p>	Anexos del plan de mejoramiento, se subirán al Moodle.	Un quiz corto en la plataforma master sobre los temas trabajados en los anexos.



## Anexos

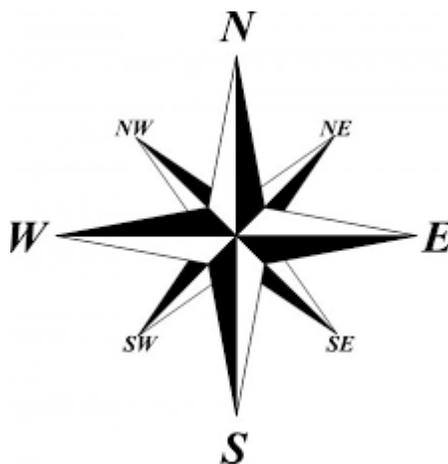
1. Un barco pirata tiene un mapa de un tesoro para encontrar, el mapa tiene una serie de indicaciones que llevan hasta el lugar donde está enterrado el tesoro. Cada unidad es un cuadro del plano cartesiano, a continuación, adjunto el plano cartesiano.

El barco está ubicado en las coordenadas (3,5) y las instrucciones son las siguientes:

- Ir al sur 2 unidades
- Girar a la izquierda y avanzar 5 unidades
- Ir al sur 3 unidades
- Girar a la derecha y avanzar 4 unidades
- Ir al norte 7 unidades
- Girar a la derecha y avanzar 2 unidades
- Ir al norte 2 unidades
- Girar a la derecha 4 unidades
- Ir al sur 7 unidades
- Girar a la izquierda 5 unidades, en este punto está enterrado el tesoro
- 

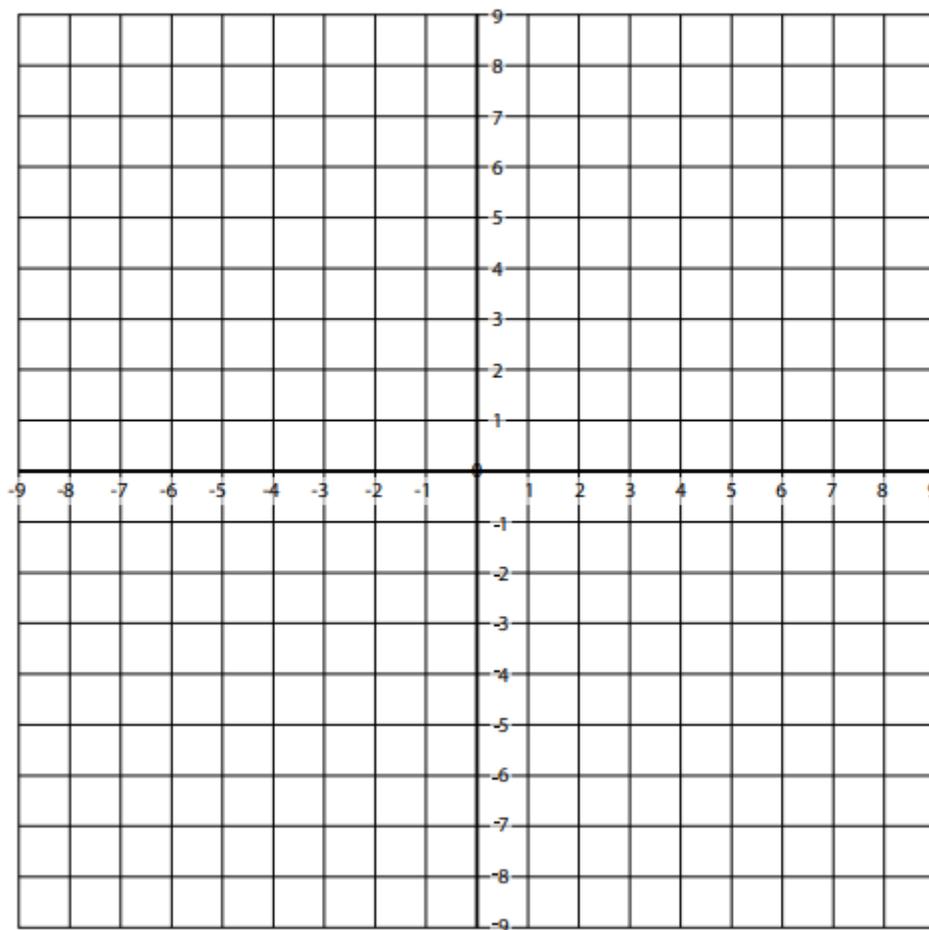


¿En qué coordenadas estaba enterrado el tesoro?





# Plano cartesiano





- 2. Descubre el animal que está en cuadro coloreando los cuadros según el color en el que están las coordenadas, sigue lo aprendido en las clases virtuales.

Pinta los cuadros según te indican las coordenadas. Traducido de: <http://www.actividadilago.co.uk>

NEGRO	F7, J7,
NARANJA	E10, K10, C11, D11, E11, K11, L11, M11, E12, K12, D13, L13, C14, E14, K14, M14,
ROJO	H3, G4, H4, I4, H5,
MARRÓN	G1, H1, I1, F2, G2, H2, I2, J2, E3, F3, G3, I3, J3, K3, F4, E4, F4, J4, K4, L4, D5, E5, F5, G5, I5, J5, K5, L5, D6, E6, F6, G6, H6, I6, J6, K6, L6, E7, G7, H7, I7, K7, E8, F8, G8, H8, I8, J8, K8, E9, F9, G9, H9, I9, J9, K9, F10, G10, H10, I10, J10,

15																	
14																	
13																	
12																	
11																	
10																	
9																	
8																	
7																	
6																	
5																	
4																	
3																	
2																	
1																	
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O		