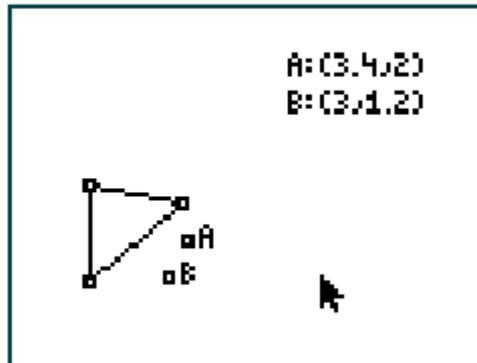


Qué manera, qué manera de moverse!

Guía del estudiante

Actividad 1: *Movámonos!!*

Ingresa al programa Cabri Jr. y abre el archivo llamado “moviendo”. En él, encontrarás la siguiente construcción:



Toma el punto A y B y ubícalos en el lugar que desees sobre el triángulo. Anota las coordenadas correspondientes a continuación:

A = (x_1, y_1)	B = (x_2, y_2)

Ahora, a cada coordenada x súmale 3 unidades, y a cada coordenada y súmale 7 unidades. Anota a continuación las nuevas coordenadas resultantes:

A' = (x_1, y_1)	B' = (x_2, y_2)

Ahora, y cuando tu profesor(a) lo solicite, envía al TI – Navigator las coordenadas que has descubierto

Dibuja a continuación, lo que se representa en este ambiente común:

L ₁	L ₂

L ₃	L ₄

Responde:

¿Qué puedes observar?

.....

.....

Escribe una regla que generalice tus resultados anteriores

.....

.....

Verifica tus resultados

¿Qué crees que suceda con la figura si ahora la “movemos” con respecto al vector **(4, -5)**?

.....

.....

Considera cada uno de los puntos que has elegido anteriormente, y anota a continuación su ubicación bajo el “movimiento” con respecto al vector **(4, -5)**

$A' = (x_1, y_1)$	$B' = (x_2, y_2)$

Ahora, y cuando tu profesor lo indique envía tus datos al TI – Navigator.

Dibuja a continuación, lo que se representa en la pantalla:



Conocimientos Relevantes

Desafíos:

- 1) ¿Qué ocurre con la figura si trasladamos con respecto al vector $(0, 0)$?
- 2) ¿Qué ocurre si la figura no es solo una silueta y es un cuerpo completo como un círculo?
- 3) ¿Qué sucede cuando la traslación se hace con vectores cuyas coordenadas son ambas negativas, como por ejemplo, con respecto al vector $v = (-5, -5)$?