INTRODUCCIÓN AL PLANO CARTESIANO DESDE UNA PERSPECTIVA SOCIAL

ETAPA 1. CREACIÓN DEL AULA Y ENTRADA A LA CLASE

- 1. Ingresar a la página https://actividadpuntos.herokuapp.com/
- 2. El profesor crea primero un aula de clase. En este caso la clase es DGETI

M Artículo - mariadels 🗙 🔇 Resear	chGate 🛛 🗙 📔 🖸 Contenido del canal 🗙 🛛 🎲 Editar e	el Libro Geo G 🗙 🛛 🎲 Evaluación 2 circun 🛛 🗙	GbCC: PointActivity × +	• - • ×
\leftarrow \rightarrow C \triangle https://activ	dadpuntos.herokuapp.com			\star 🗯 🚳 E
👖 Aplicaciones 🔹 Cómo trabajar con l	🍹 reforma.com Pa 🤸 💽 Sobre el hábito de	🚫 Academia De Invest 🔇 Arduino Nano,	Co 🔇 CONVOCATORIA «	» 🔝 Lista de lectura
> powered by NetLogo & GbCC	2			
Welcome Student				
Please choose a room.				
✓ Welcome Techer Please create a room. (<u>tipp)</u>	,			
room-name				
DGETI				

3. Y, al pulsar el botón **Create** seguido del botón **INICIAR** tenemos la pantalla siguiente. Enseguida, pulsar en el espacio **NOMBRE** un nombre y después el botón **PUBLICAR** para compartir el trabajo propio con la clase y comunicarse con el resto del grupo



4. En la parte inferior de la pantalla, en el área de **Galería** van a ir apareciendo cuadros con el nombre de cada usuario conectado al grupo

	₽ ↓	Netio: x ♣ Educa x ■ Introd: x ♠ GbCC x ➡ PDFa x ♣ Tradu x M Recib: x ■ V → C ↑ ① No es seguro pointactivity.app.vanderbilt.edu Aplicaciones ● Como trabajar con L ﴾ reforma.com Pa ⑤ Sobre el hábito de ♦ tes Academia De in Adding in a Function g(x)= ● correlation-coefficient 0 ● best-fit-line? update-bestfit	Video x G wilen: x S Accio x G GbCC x + - 0 × transformation of the second sec	*
		Command Center 💌		
\mathbf{N}		NetLogo Code 🛛 🔻		
		Gallery 🦉		
		Select All Size: Large V Listen		
		Model Info 🔹		l
				Ŧ
	0	epidemia_3.html ^ © epidemia_2.html ^ © epidemia_1 (1).html ^ ©	epidemia_2.html	<
		🖌 🔎 Escribe aquí para buscar 🛛 🔿 🛱 🧮 🔁 🦉	💶 🗴 ເγ 😣 🕺 🔹 👘 👘 👘 👘 👘 👘 🔽	

5. Por otra parte, cuando los estudiantes se vayan uniendo al grupo ingresarán la misma dirección electrónica, <u>https://actividadpuntos.herokuapp.com/</u> pero ahora lo que ellos verán en pantalla será un área cuadrada con el nombre del aula que ya creó el profesor. Para unirse a la clase, solo es necesario pulsar encima del nombre de la clase como se indica en la figura

15:29		🖸 Ŋ 🛡 4G 🖌	58 %				
← ● G	←						
powered by NetLog	o & <u>GbCC</u>						
Welcome Stu	ident						
Please choose a roor	n.						
DEMSTIS							
Welcome Te	acher (time)						
Flease create a room	r (ups)						
room-name	Create						

6. El ingreso se puede hacer indistintamente desde una computadora, Tablet o celular sin previamente haber instalado aplicación alguna. Solo es necesario escribir en el espacio de **NOMBRE** un identificador y enseguida pulsar el botón **PUBLICAR**



En cada dispositivo, cada usuario tendrá un avatar diferente, que será la imagen de un insecto y cualquiera de los estudiantes, **Galería**. Para poder visualizarlos, basta pulsar en las flechas de los costados de cada uno de los recuadros de los usuarios en la zona de **Galería**.





Entonces, si bien no es posible desplegar en pantalla los nombres de los participantes en la sesión, sí es posible identificarlos por su avatar.



ETAPA 2. IDENTIFICACIÓN DE LA ESTRUCTURA DEL PLANO CARTESIANO A PARTIR DE UNA ACTIVIDAD GENERATIVA

1. Ejemplo 1 de actividad generativa

El profesor y cada uno de los estudiantes pulsarán el botón **INICIAR** para que en el espacio oscuro aparezca la cuadrícula del plano cartesiano. A cada uno de ellos le aparecerá un punto en el origen y, con los botones indicados en pantalla, cada uno podrá mover su punto

10:35	⑦ N ▼ ⁴ ^G ▲ 92 %						
← ▲ GbCC: P actividadpu	ointActivityMexico						
aparezca la estrella rojo:							
INIC	IAR						
ocultar avatar	mostrar avatar						
ocultar coords	mostrar coords						
mi X 0	mi Y -1						
arr	iba –15						
izquierda	derecha						
ab	ajo						
put	blicar						

🎯 Universidad Aut 🗙 🛛	Detalles del vide	🗙 🛑 Planea	aciones Dic 🗙	: M Rec	cibidos (136) - 🗙	🛛 M (sin asunto)	- ma 🗙 📔	Planeaciones Dir 🗙	GbCC: PointActi 🗙	+	- 0	×
\leftrightarrow \rightarrow C \triangle	No es seguro ac	tividadpuntos.	herokuapp.	com							ର ★) :
👯 Aplicaciones 🛛 Cómo	o trabajar con I 🏻 🍹	reforma.com -	Pa C	Sobre el há	ibito de 🛛 🚸	tes Academia De	Invest	🔇 Arduino Nano, Co	S CONVOCATORIA «	A (1) Cuad	erno de ex	*
Espera hasta que des- aparezca la estrella rojo:		15										*
INICIAR												
		10										
ocultar avatar mostrar avatar												
ocultar coords mostrar coords		5	● ^(8, 5)									
mi X mi Y 8 5												
	-15 -10	-5 0	5 10	15								
amba		•										
izquierda ^J derecha ^L		-5										
abaio. K												
,-		-10										
publicar												
nombre		-15										
COCOL	función		View 🗹 Tab	Gallery								
Introducir un gráfico: y=	0	graficar	compartir	borrar								
Solamente para el profesor:												
	escuchando?	actualizar a todo	is los puntos									
	Command	Center		-								
Netland Code				-								
Gallery 🖉												-

Pero, como todo el grupo está conectado a la misma clase, todos podrán ver todos los puntos en su pantalla, aunque solo puedan mover su propio punto. Los puntos se compartirán a partir del momento en que sean movidos del origen.

Actividad.

Revisar el video localizado en https://youtu.be/hNy_sGJuTHs

Ejercicios sugeridos

- 1. ¿Qué sucede si solicitamos que todos en la clase que localicen su punto de forma que el valor de su abscisa y su ordenada sean positivas?
- 2. ¿Y si ahora sus coordenadas sean negativas?
- 3. ¿Y si ahora sus coordenadas tienen signos contrarios?
- 4. ¿Y si ahora su abscisa es igual a 3?
- 5. ¿Y si ahora su ordenada es igual a -5?
- 6. ¿Y si ahora su ordenada es igual a su abscisa?
- 7. ¿Y si ahora su ordenada es igual a su abscisa, pero con signo contrario?
- 8. ¿Y si ahora su ordenada es igual al doble de su abscisa?
- 9. ¿Y si ahora su ordenada es igual a la mitad de su abscisa?
- 10. ¿Y si ahora es igual a su abscisa más 2?
- 11. ¿Y si ahora su ordenada es igual al cuadrado de su abscisa?