

|  |   |   |
|--|---|---|
|  | <b>COLEGIO PARA ADULTOS<br/>COMFAMILIAR DE NARIÑO</b> | <b>MATEMATICAS</b><br><br><b>UNIDAD: 6</b><br><br><b>Vectores</b> |
|--|---|---|

### 1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUÍA DE APRENDIZAJE

|  |  |
|--|--|
| <b>GUÍA DE APRENDIZAJE:</b> Unidad 6 / Ciclo 10  | <b>DURACIÓN:</b> 10 Horas.   |
| <b>COMPETENCIA:</b><br>Halla la resultante Gráfica y Analítica de cualquier número de Vectores | <b>RESULTADO DE APRENDIZAJE:</b><br>Reconoce cual es la diferencia entre un vector y una flecha. |

### 2. PRESENTACIÓN

Durante el transcurso de la presente unidad, si hay inquietudes, no dude en utilizar por lo menos el chat o el correo del tutor para que se comunique y resuelva sus dudas. En cuanto a los contenidos de nuestra materia de matemáticas, lea con atención estas lecciones y responda la pregunta al final de cada una y envíe las evidencias del Foro y la Wiki. El tema de esta unidad Vectores.

### 3. CONOCIMIENTOS PREVIOS

“Manejo de la plataforma”: foros, wikis, Wiki, seguimiento, comunicación o chat, usos de correo institucional del tutor, trabajo colaborativo. Los contenidos de la matemática del ciclo 9.

### 4. CARACTERIZACIÓN

| UNIDAD 6: Vectores                      |  |  |  |
|---|--|--|--|
| LECCIONES                               | COMPETENCIA                            | INDICADOR  | CRITERIO DE EVALUACION   |
| 1. Vectores en el plano                 | Reconoce y comprende que es un vector. | Representa vectores en un plano.   | Desarrollo las preguntas de las lecciones. Participo en el foro con sus aportes según indicaciones en la misma. Manejo el concepto de vector. Quiz, 30% Evaluación, 30% Lecciones, 20% Producto entregable: participación en el foro de discusión. 10%, participación Wiki 10% Forma de entrega: Espacio de envío dispuesto para la actividad en lecciones, Wiki y foro temático de la unidad. Nota: la sumatoria de las cuatro primeras unidades, dan como resultado la nota final del periodo. |
| 2. Vectores en el espacio               |  | Reconoce que es un vector visto en el espacio.                                 |  |
| 3. Producto punto                       |  | Realiza el producto punto entre vectores.                                      |  |
| 4. Producto vectorial                   |  | Realiza el producto vectorial entre vectores.                                  |  |
| 5. Algunas aplicaciones de los vectores |  | Resuelve ejercicios con el fin de aplicar los conceptos vistos sobre vectores. |  |

### 5. ACTIVIDADES Y ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE



**COLEGIO PARA ADULTOS  
COMFAMILIAR DE NARIÑO**

**MATEMATICAS**

**UNIDAD: 6**

**Vectores**

**Descripción:**

1. Lea cada lección de la presente unidad, entre a los recursos dispuestos para cada una de estas, desarrolle la pregunta de la lección.

Luego participe en el foro y en la Wiki. El propósito del foro y de la Wiki es reflexionar sobre “Aplicaciones sobre vectores y ejercicios sobre vectores”. Tenga en cuenta los contenidos de las lecciones y Desarrolle su participación del foro y de la wiki:

a. Participe del foro Unidad 6: lea las indicaciones, responda sobre los ejercicios de vectores, comente a por lo menos tres compañeros.

b. Participación en la wiki: ingrese a la wiki de la presente unidad. Vamos a realizar una reflexión en donde cada participante aportará elementos que son importantes para las aplicaciones sobre vectores.

**6. GLOSARIO**

**Magnitud escalar**

Es la magnitud que queda determinada solamente por un número y una unidad de medida.

**Magnitudes**

Las propiedades de los objetos y fenómenos que pueden ser cuantificadas se conocen con el nombre de magnitudes.

**Vectores**

Objeto matemático. Se representa como un segmento orientado. Sus características principales :

- Origen
- Dirección
- Valor numérico
- Sentido