

Grado	Área	Guía / Tema	Actividad
Sexto Unidad 1.	Matemáticas.	Guía 1. Algunos sistemas de numeración.	C. Ejercitación.

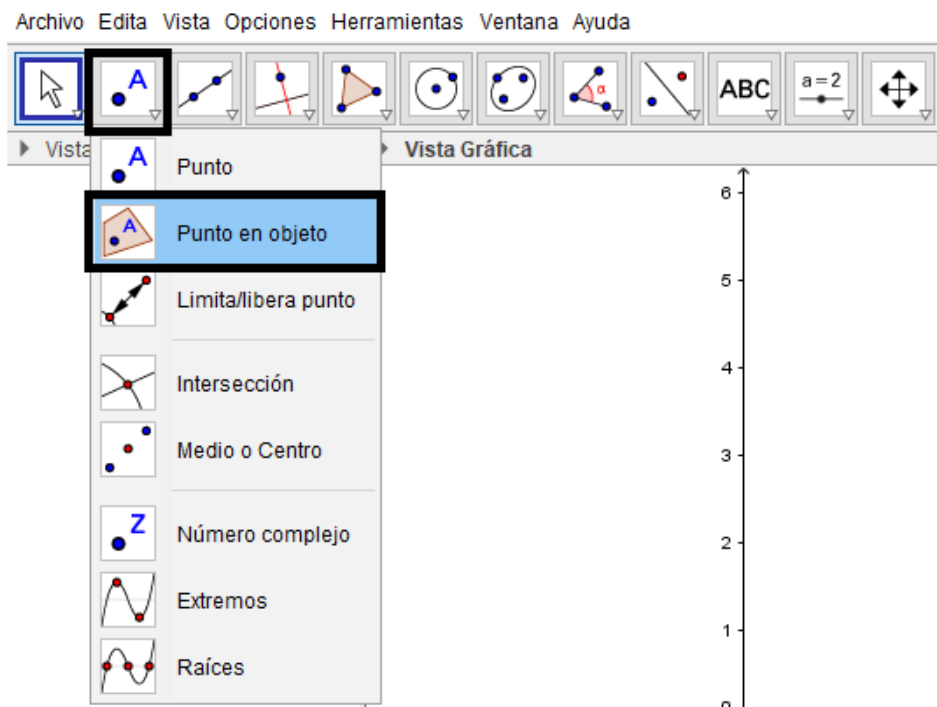
1. En el cuaderno convierto los siguientes números romanos a su valor decimal:
VI, IV, X, XVI, XII.
2. Voy a la sala de computadores y abro el programa GeoGebra.
3. Ubico los números obtenidos en el eje X, utilizando la herramienta punto en objeto.
4. A cada punto resultante le dibujo una de las siguientes figuras geométrica: cuadrado, pentágono, hexágono, heptágono, eneágono.
5. Coloreo las figuras geométricas, marco el trabajo y lo presento al profesor.
6. Guardo el trabajo en mi portafolio de evidencias con el nombre **Algunos sistemas de numeración.**

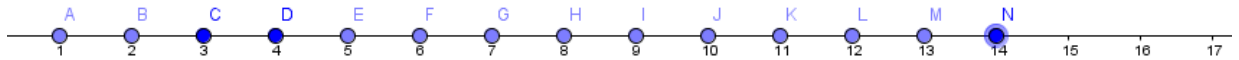
Instrucciones para desarrollar la adaptación:

1. **Para ingresar al programa:** voy al menú inicio, programas, GeoGebra.



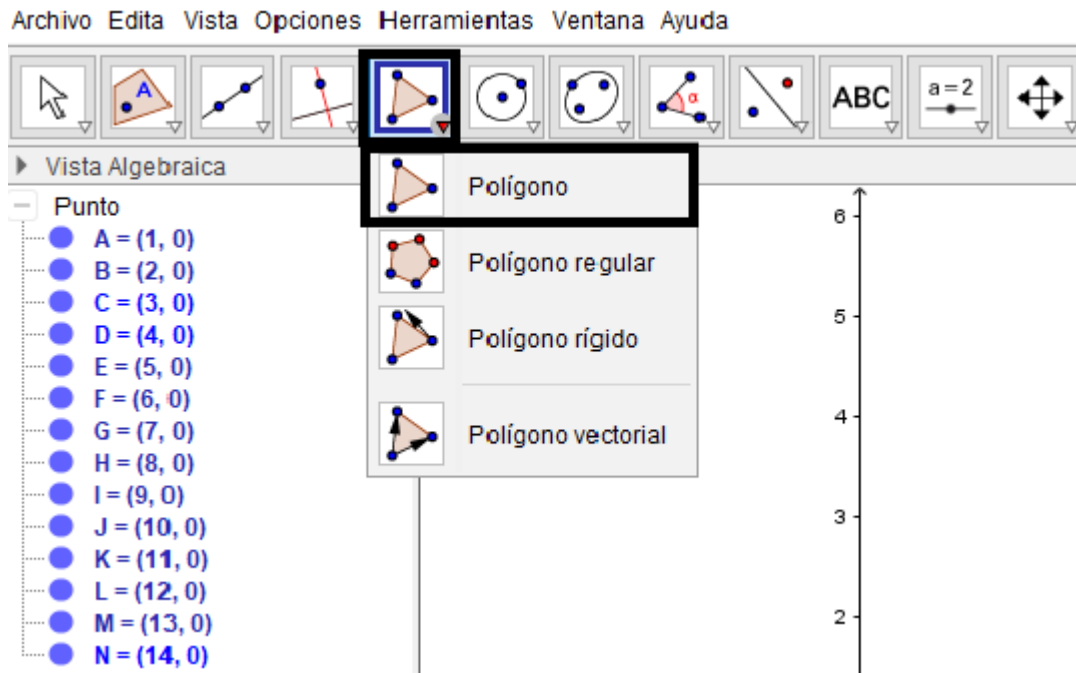
2. En la parte superior encuentro las herramientas del programa, en la segunda herramienta selecciono **punto en objeto** y ubico los puntos necesarios sobre el eje x.



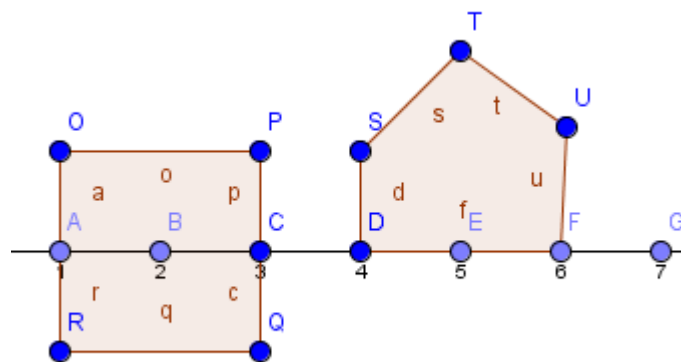


3. Para dibujar las figuras geométricas:

- Me ubico en la quinta herramienta, de allí elijo la opción **polígono**.

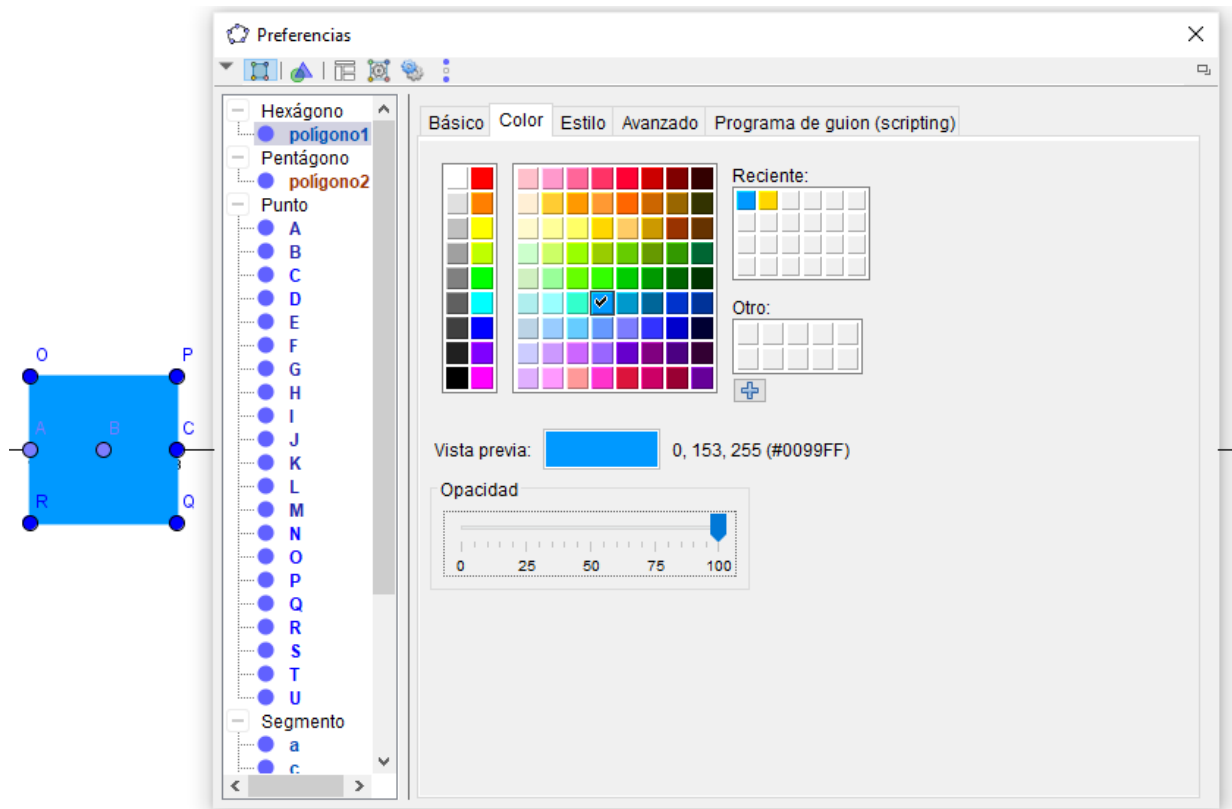


- Me ubico sobre el primer punto ubicado en el eje x y voy marcando los demás puntos hasta formar la figura asignada a este punto. Debo terminar la figura en el punto que la inicié.



- Realizo el mismo procedimiento para trazar las otras figuras geométricas.

4. Para colorear las figuras geométricas, doy clic derecho sobre la figura, activo la opción propiedades, activo la casilla color, elijo el que más me guste y llevo la opacidad al 100%.



5. De la décima herramienta y selecciono **texto**, doy clic en la hoja y escribo el nombre de la guía y el autor.



6. Para guardar, voy al menú archivo, elijo guardar como, busco la carpeta personal, escribimos el nombre de **Sistemas de numeración - adaptación de matemáticas** y guardar.