**Guía de aprendizaje sobre vectores en Simuladores grado decimo.**

**Simulador: Adición de vectores**

**Objetivos de aprendizaje:**

1. Diferenciar cantidades vectoriales y escalares, producto punto.
2. Organizar vectores gráficamente para representar la suma o resta de vectores.
3. Describe lo que le sucede a un vector cuando se multiplica por un escalar.

Primera parte

* **Momento exploratorio**. Manejo del simulador durante 10 minutos

. 

* Dibuja vectores de 2, 3 y 5 unidades.

 ¿Cómo hiciste para dibujar dichos vectores?

* **Momento de contraste:**
* Diga el nombre de algunos vectores que viste y trabajaste en el simulador.
* Compara los vectores que mencionaste anteriormente, en que se diferencian.

Nombre del vector grafico del vector

----------------------------------- -------------------------------------------

 ------------------------------------- ------------------------------------------

¿Qué operaciones entre vectores puedes realizar en el simulador?

 ¿Cómo lo haces?

* **Momento de practica- ahora te toca a ti**

Llena la información de las siguientes tablas y contesta las siguientes preguntas

|  |  |
| --- | --- |
|  **Acción** |  **Sumar y multiplicar** |
| **Suma los vectores** | **2ᾱ +3 b =** |
| **Suma los vectores 4ᾱ y b** | **4ᾱ +b =** |
| **Multiplica por -2 al vector 4b** | **(-2)4b =** |
| **Multiplica los vectores ᾱ y b** | **ᾱ\*b =** |

 **Momento de evaluación:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Interrogantes**  | **Respuestas** |
| ¿Sientes que te has apropiado del manejo del simulador? |  |
| ¿Qué otras operaciones vectoriales crees puedes hacer con el simulador? |  |
| ¿Cómo te parecieron las operaciones de suma y resta de vectores? |  |
| Toma una foto del simulador donde este la resolución de cada uno de los ejercicios planteados en la tabla anterior. |  |