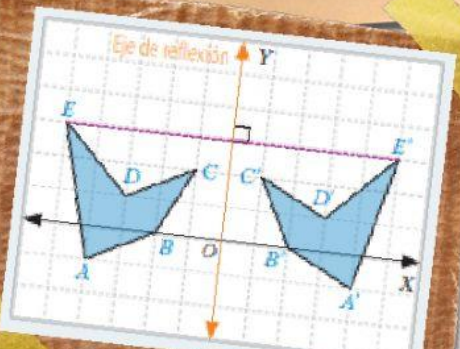
Escuela Pedro Pablo Lemaitre
Matemática
Profesoras Teresa Ruz y Alejandra Uribe

TRANSFORMACIONES ISOMETRICAS 2

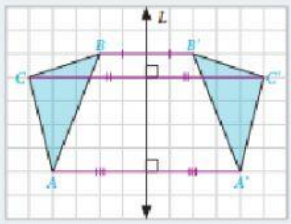
Describir la posición y el movimiento (traslaciones, rotaciones y reflexiones) de figuras 2D, de manera manual y/o con software educativo, utilizando: Los vectores para la traslación. Los ejes del plano cartesiano como ejes de reflexión. Los puntos del plano para las rotaciones.

Una reflexión es una transformación isométrica en la que cada punto de la una figura se le asocia a otro punto, llamado **ORIGEN**. El punto y su origen deben estar a igual distancia de una recta llamada **EJE DE REFLEXIÓN** o de **SIMETRÍA** y el segmento que une el punto con su origen debe ser perpendicular a ella.

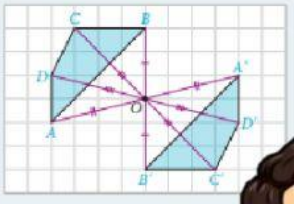
Por ejemplo, el pentágono ABCDE se le aplicó una reflexión con respecto al eje Y en el plano cartesiano



- La **simetría axial** es una reflexión en la que todos los puntos de la figura original y su imagen están a igual distancia de una recta.



- La **simetría central** es una reflexión en la que todos los puntos de la figura original y sus respectivas imágenes están a igual distancia de un punto, llamado **punto de simetría**.





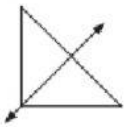
¡Bien hecho!

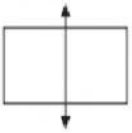
LIVEWORKSHEETS

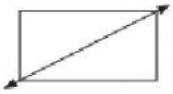
ACTIVIDADES

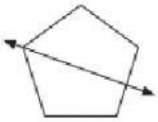
I. SELECCIONA LA O LAS FIGURAS QUE NO TIENEN TRAZADAS CORRECTAMENTE EL EJE DE SIMETRÍA:



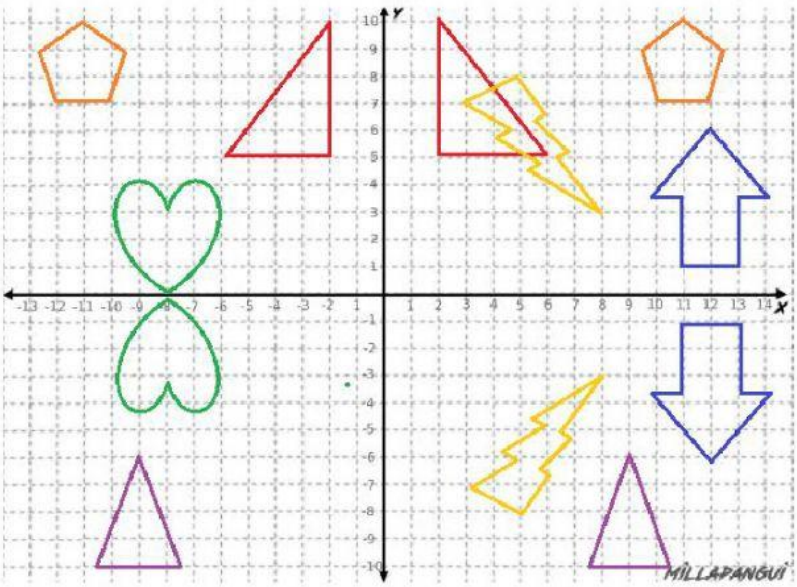
A. 

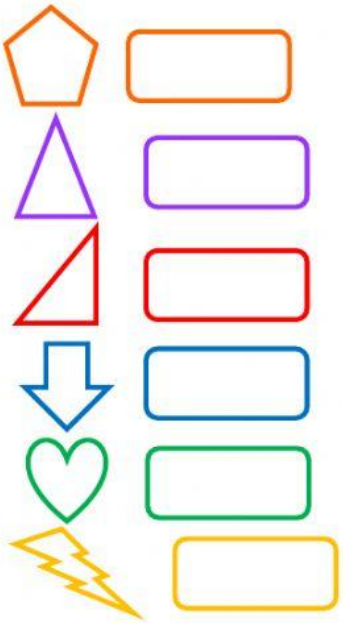
B. 

C. 

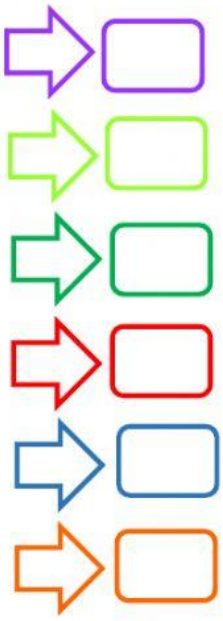
D. 

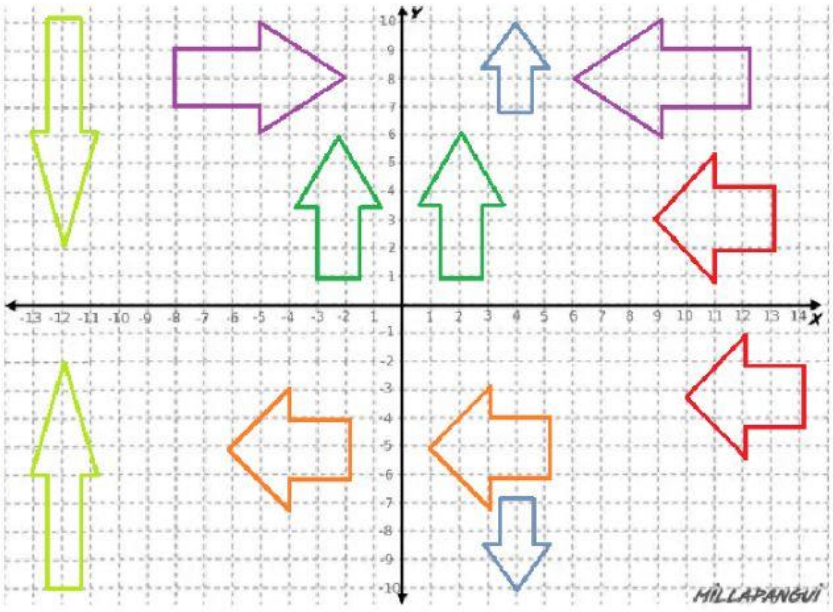
II. OBSERVA EL PLANO CARTESIANO Y SELECCIONA EL EJE DE REFLEXIÓN QUE REALIZA CADA PAR FIGURAS CONGRUENTES:





III. SELECCIONA AQUEL PAR DE FLECHAS QUE TIENEN UNA CORRECTA REFLEXIÓN:





EDUCANDO EN UN CLIMA DE SANA CONVIVENCIA

LIVEWORKSHEETS