



ACTIVIDAD 02: esta guía debe ser trabajada en la semana de 20 al 24 de abril de 2020

ASIGNATURA: Matemáticas

GRADO: 8° y 9°

DOCENTE: William Rubio Giraldo

FECHA DE ENTREGA: máximo el 27 de abril de 2020

FORMA DE ENTREGA: fotos del trabajo enviadas al correo: profewilliamrubio@gmail.com

ACTIVIDADES DE TRABAJO EN CASA

1

El objetivo del **SUDOKU** es rellenar una cuadrícula de 9×9 celdas (81 casillas), dividida en subcuadrículas de 3×3 (también llamadas "cajas" o "regiones") con las cifras del 1 al 9, partiendo de algunos números ya dispuestos en algunas de las celdas. Aunque se podrían usar colores, letras, figuras, se conviene en usar números para mayor claridad, lo que importa, es que sean nueve elementos diferenciados, que no se deben repetir en una misma fila, columna o subcuadrícula.

	6	1				4	3	
			8		7			
9	8			4			5	6
		7	1		5	9		
8								2
		9	6		2	8		
2	3			1			4	7
			5		3			
	9	5				1	2	

6	1					2		4
	7	3	4				8	5
8			7	9			6	
			8		1	7	4	
		1		3		6		
	3	6	5		9			
	9			2	5			7
5	4				3	8	9	
3		7					1	2

2

Resolver los siguientes sudokus en el cuaderno. Debes cumplir las reglas de no repetir número o frutas en las filas, columnas o regiones coloreadas o cajas.

NOTA: En el caso del sudoku fruta, hay que dibujar las que faltan en las casillas correspondientes.

1			2		7			5
		1		5		3		
	6						3	
4								7
	1			9			5	
8								6
	5						2	
		5		6		2		
2			4		5			9



3

OBJETIVO: Ordenar números enteros

En el siguiente ejercicio se deben ordenar los números enteros de la cuadrícula, empezando en el **-44** (cuadro resaltado con color naranja) y siguiendo el orden creciente (de menor a mayor).

NOTA: Se deben seguir las reglas indicadas para no cometer errores y para poder cumplir con la meta trazada. Se pueden observar los videos tutoriales para recordar cómo se ordenan los números enteros.

EL SALTO DEL CABALLO. ORDENACIÓN DE LOS NÚMEROS ENTEROS



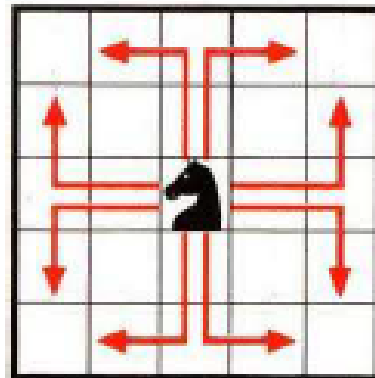
Reglas del juego:

Se trata de un juego individual. Comenzando por la casilla superior izquierda del tablero y acabando en la inferior derecha, tienes que encontrar un camino, utilizando los movimientos del caballo de ajedrez.

El camino, partiendo de la primera debe llegar hasta el cero, enlazando números enteros crecientes.

Cuidado, que hay caminos que no tienen final y para llegar a la solución, deberás intentar varias posibilidades. Puede haber varias soluciones.

Por si no lo recuerdas, el salto del caballo de ajedrez es el siguiente:



-44	-55	-38	-39	-5	-7	-16	-40
-36	-9	-46	-35	-23	-13	-7	-10
-5	-38	-24	-19	-9	-4	-27	-6
-14	-35	-9	-26	-34	-12	-12	-3
-31	-46	-7	-20	-28	-46	-6	-9
-7	-15	-17	-3	-22	-17	-1	-14
-16	-9	-14	-6	-5	-15	-8	-15
-10	-18	-7	-18	-9	-19	-6	0