

EL PLANO CARTESIANO SOBRE UNA IMAGEN

Objetivo de Aprendizaje	Indicadores de Evaluación
OA 14 Identificar puntos en el plano cartesiano, usando pares ordenados y vectores de forma concreta (juegos) y pictórica.	<ul style="list-style-type: none">› Dibujan figuras 2D a partir de los pares de coordenadas dadas.› Grafican puntos en el plano cartesiano, según reglas en lenguaje natural; por ejemplo: “grafique al menos 6 pares ordenados que estén a la misma distancia del origen” o “escriba 10 pares ordenados en que la coordenada y es el doble de la x”.

Actividad

Esta evaluación se puede registrar en el diario de vida matemático.

Los alumnos:

- › Marcan los ejes del plano cartesiano sobre la imagen presentada, ubican el origen y determinan las unidades de medida del plano.
- › Identifican los puntos de coordenadas del término de las hélices, del centro de la hélice y de otros puntos del molino de viento.
- › Dibujan un pez (como punto o de manera muy sencilla) a la izquierda del molino y debajo del agua.
- › Dibujan una gaviota volando en el cielo a la derecha del molino.
- › Dibujan un pez en el punto $(-3, -4)$.
- › Dibujan una gaviota en el punto $(-3, 8)$.
- › Dibujan animales que pueden estar ubicados en los puntos $(0, -3)$, $(-4, 0)$, $(-100, 0)$, $(-5, -6)$ y $(-5, 7)$.



Criterios de evaluación

- › Ubican el eje x a nivel del mar y el eje y de manera adecuada a la situación: podría ser sobre el molino.
- › Ubican el origen en la intersección entre los ejes x e y.
- › Determinan las unidades de los ejes en metros o km; en esta elección, estiman la medida de los molinos de viento.
- › Identifican los puntos del molino de viento de acuerdo a su posición.
- › Dibujan de manera adecuada los diferentes animales y justifican la elección de algunos de ellos, según la profundidad del mar.