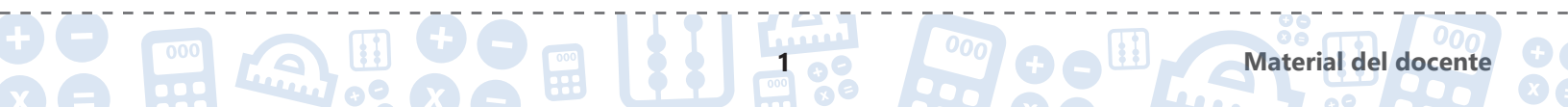


Materia Matemáticas	Grado 3	Unidad de aprendizaje Explorando nuestro entorno con rectas y polígonos
Título del objeto de aprendizaje Aplicación de los polígonos en el arte y el diseño.		
Recurso de aprendizaje relacionado (Pre-clase)	<p>Grado: 2</p> <p>Unidad de aprendizaje: Comparando y caracterizando figuras.</p> <p>Objeto de aprendizaje: Reconocimiento de los objetos geométricos relacionados a las líneas rectas.</p> <p>Recurso: Resumen.</p> <p>Unidad de aprendizaje: Comparando y caracterizando figuras.</p> <p>Objeto de aprendizaje: Identificación de la congruencia y la semejanza de figuras presentes en su entorno.</p> <p>Recurso: Resumen.</p> <p>Grado: 3</p> <p>Unidad de aprendizaje: Explorando nuestro entorno con rectas y polígonos.</p> <p>Objeto de aprendizaje: Identificación de Polígonos.</p> <p>Recurso: Resumen.</p>	
Objetivos de aprendizaje	<p>Reconocer la importancia de los polígonos en diseños artísticos.</p> <p>Identificar en los diseños geométricos características de polígonos y formas poligonales.</p> <p>Identificar en los diseños artísticos características de polígonos y formas poligonales.</p>	
Habilidad/ conocimiento	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica en su entorno la utilización de polígonos regulares. 2. Establece relación entre los polígonos y la simetría para elaborar bosquejos artísticos (teselaciones, algunos fractales, redes, etc.). 3. Realiza dibujos utilizando simetría y diversos polígonos. 4. Indaga sobre la utilización de polígonos en el arte. 5. Indaga sobre la utilización de polígonos en la arquitectura. 6. Identifica polígonos en una composición artística o construcción arquitectónica. 	
Flujo de aprendizaje	<p>Introducción → Desarrollo → Socialización → Resumen → Tarea</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción 	

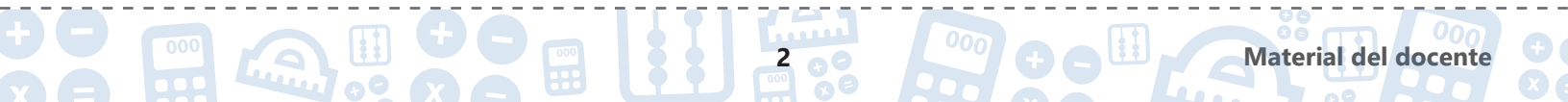





Flujo de aprendizaje

- Objetivos
- Desarrollo – Explicación:
Actividad 1: Simetría en los bosquejos artísticos.
Actividad 2: Polígonos en el arte y la arquitectura.
- Desarrollo – Socialización:
Actividad 3.
- Resumen
- Tarea

Guía de valoración

Se espera que el estudiante indague sobre la utilización de polígonos en el arte y en la arquitectura y pueda indicar los polígonos presentes en las obras de arte o arquitectónicas.



Etapa	Flujo de aprendizaje	Enseñanza/Actividades de aprendizaje	Recursos recomendados
Desarrollo 	<p>El docente presenta el tema</p> <hr/> <p>El estudiante trabaja en sus tareas</p> <p>Socialización</p>	<ul style="list-style-type: none"> El docente presenta algunas imágenes de obras arquitectónicas en las que se observa la utilización de polígonos en su construcción (arcos romanos, ventanas de un edificio, etc.), los estudiantes colorean las imágenes en el material del estudiante y resaltan los polígonos presentes en cada una de ellas, posteriormente el docente utiliza el recurso interactivo de dibujo para resaltar los polígonos presentes en cada imagen. <p>Actividad 3 (Todos los skills)</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes se reúnen en grupos de trabajo y deben construir en el material del estudiante un dibujo en el que se utilice la simetría y por lo menos un polígono, posteriormente presentan su dibujo ante los demás grupos de trabajo y explican qué representa, los polígonos presentes y el eje o ejes de simetría. El docente utiliza el recurso interactivo para presentar las instrucciones de la actividad. 	<p>Material del estudiante</p> <hr/> <p>Material del estudiante</p> <hr/> <p>Recurso interactivo</p>
Resumen 	<p>Resumen</p>	<p>En el recurso interactivo se muestran las características de un polígono, para recordarlas a partir, sin utilizar definiciones.</p> <p>El docente presenta algunas imágenes y pregunta a los estudiantes si tienen algún eje de simetría, permite que respondan y lo dibujen en el material del estudiante y posteriormente presenta la solución en el recurso interactivo.</p> <p>Posteriormente el docente presenta un dibujo y una obra arquitectónica y pide a los estudiantes que en el material del estudiante colorean las imágenes y resalten los polígonos que se encuentran en ellas. Posteriormente el docente solución la actividad con la participación de los estudiantes utilizando la plantilla de dibujo del recurso interactivo.</p>	<p>Recurso interactivo</p> <hr/> <p>Material del estudiante</p>
Tarea 	<p>Tarea</p>	<p>El estudiante debe indagar sobre la utilización de polígonos en el arte y en la arquitectura, dibujar en el material del estudiante o imprimir algunos de los ejemplos y resaltar los polígonos presentes en las imágenes.</p> <p>El docente utiliza el recurso interactivo para presentar las instrucciones de la actividad.</p>	<p>Material del estudiante</p> <hr/> <p>Recurso interactivo</p>