

Unidad 6: Modelación Geométrico

CCSS	4 – Dominio	3 – Competencia	2 - Básico	1 – Por debajo de básico	0 – No hay evidencia
Argumentos a favor de la fórmula del volumen (G.GMD.1) Usar fórmulas de volumen de volumen (G.GMD.3)	<p>Puede ampliar su conocimiento más allá del estándar, en tareas como las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseñar • Conectar • Resumir • Aplicar • Justificar • Criticar • Analizar • Crear • Probar 	<p>Explicar las fórmulas de <u>todos los siguientes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • volumen de un cilindro • volumen de una pirámide • volumen de un cono <p>usando los principios de disección, la sección transversal de objetos tridimensionales, y el principio de Cavalieri.</p> <p>Usar las fórmulas del volumen del cilindro, la pirámide, el cono y la esfera para resolver problemas en situaciones.</p>	<p>Explicar las fórmulas de <u>2 de los siguientes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • volumen de un cilindro • volumen de una pirámide • volumen de un cono <p>usando los principios de disección, la sección transversal de objetos tridimensionales, y el principio de Cavalieri.</p> <p>Usar las fórmulas del volumen del cilindro, la pirámide, el cono y la esfera para <u>resolver problemas en situaciones.</u></p>	<p>Explicar las fórmulas de <u>1 de los siguientes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • volumen de un cilindro • volumen de una pirámide • volumen de un cono <p>usando los principios de disección, la sección transversal de objetos tridimensionales, y el principio de Cavalieri.</p> <p><u>Usar las fórmulas</u> del volumen del cilindro, la pirámide, el cono y la esfera para resolver problemas.</p>	<p>Mínima evidencia de razonamiento o aplicación a la hora de resolver el problema.</p> <p>No cumple con los criterios del nivel 1.</p>
Perímetro y área a partir de coordenadas (G.GPE.7)		<p>Usar la geometría cartesiana, el teorema de Pitágoras, y las fórmulas de la pendiente, distancia y del punto medio, para calcular las dos siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • el perímetro de un polígono. • el área <u>de un polígono utilizando</u> triángulos y rectángulos. 	<p>Usar la geometría cartesiana, el teorema de Pitágoras, y las fórmulas de la pendiente, distancia y del punto medio, para calcular <u>las dos siguientes:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • el perímetro de un polígono. • el área de triángulos y rectángulos. 	<p>Usar la geometría cartesiana, el teorema de Pitágoras, y las fórmulas de la pendiente, distancia y del punto medio, para calcular <u>una de las siguientes:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • el perímetro de un polígono. • el área de triángulos y rectángulos. 	
Modelo de objetos (G.MG.1) Usar la densidad para modelar situaciones (G.MG.2) Usar geometría para diseñar (G.MG.3)		<p>Describir objetos en el contexto de una situación usando figuras geométricas, y usar las figuras para resolver problemas de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>a partir de la densidad,</u> área y volumen. • <u>diseño (por ejemplo, volumen máximo, mínimo coste, etc.)</u> 	<p>Describir objetos en el contexto de una situación usando figuras geométricas, y usar las figuras para resolver problemas de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>área y volumen</u> • <u>diseño</u> 	<p>Describir objetos en el contexto de una situación usando figuras geométricas, y usar las figuras para resolver problemas de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>área y volumen</u> 	
2-D a 3-D (G.GMD.4)		<p>Identificar figuras para secciones transversales bidimensionales de objetos tridimensionales <u>y además</u> identificar tres objetos dimensionales generados a partir de las revoluciones de objetos bidimensionales.</p>	<p>Identificar figuras para secciones transversales bidimensionales de objetos tridimensionales <u>o</u> identificar tres objetos dimensionales generados a partir de las revoluciones de objetos bidimensionales.</p>		