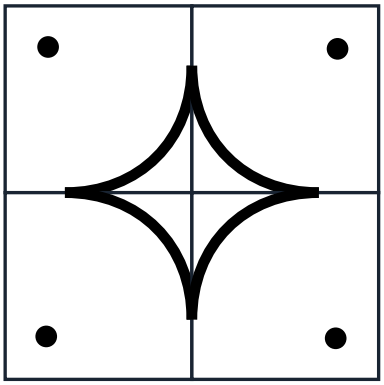
Un mosaico que cambia al girar

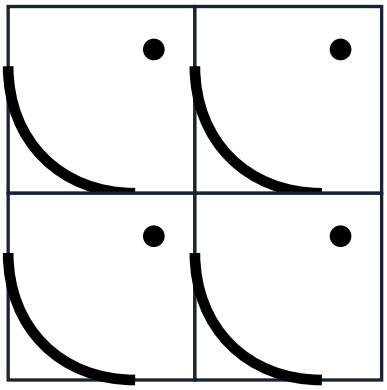
Observa los mismos cuatro cuadrados en dos disposiciones. La curva negra y el punto negro no se borran: solamente se giran las piezas. Recorta con ayuda si la necesitas.

Modelo 1 · Las curvas se reúnen



Las curvas miran hacia la unión central y, juntas, forman un anillo aproximado. Fíjate en la posición de cada punto.

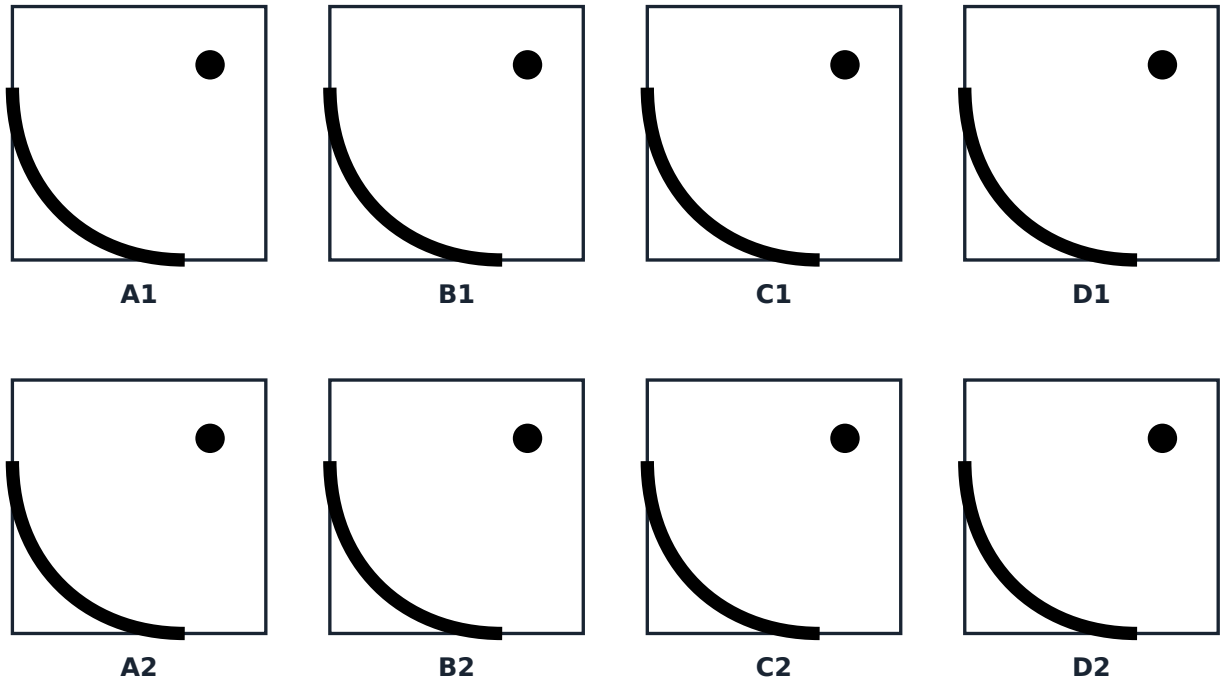
Modelo 2 · Las curvas quedan separadas



Son las MISMAS cuatro marcas. Las curvas miran ahora hacia la esquina inferior izquierda de cada pieza. El anillo central desaparece.

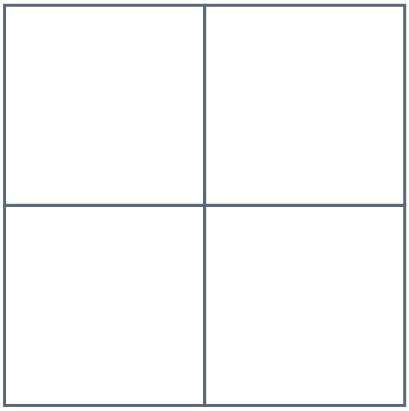
Recorta los ocho cuadrados

Hay dos juegos A–D con marcas idénticas. Puedes formar ambos modelos a la vez o usar solo un juego y girar las piezas. Recorta por las líneas de los cuadrados, no por las curvas.



Prueba un tercer mosaico

Gira al menos una pieza; dibuja abajo qué marca aparece cerca de una unión. No tienes que copiar los modelos.



Preguntas y criterios de revisión

Observa y explica

1. Señala dos piezas con la misma marca. ¿Qué cambia cuando giras una de ellas?

2. ¿En qué unión de tu mosaico aparecen dos curvas cercanas? Márcala y explica qué dibujo te sugieren.

3. Elige un modelo. ¿Por qué te gusta más: por el centro, las esquinas o los espacios en blanco?

Soluciones / criterio abierto

1. No cambia la forma ni el número de piezas; sí cambia la orientación de la curva y el punto. 2. Puede haber distintas uniones válidas si se señalan en el dibujo realizado. 3. Cualquier elección está bien si se refiere a una diferencia visible.

Comprobación del material: el segundo juego A2–D2 repite exactamente los cuatro diseños del primero. Los modelos usan cuatro piezas, no ocho a la vez.