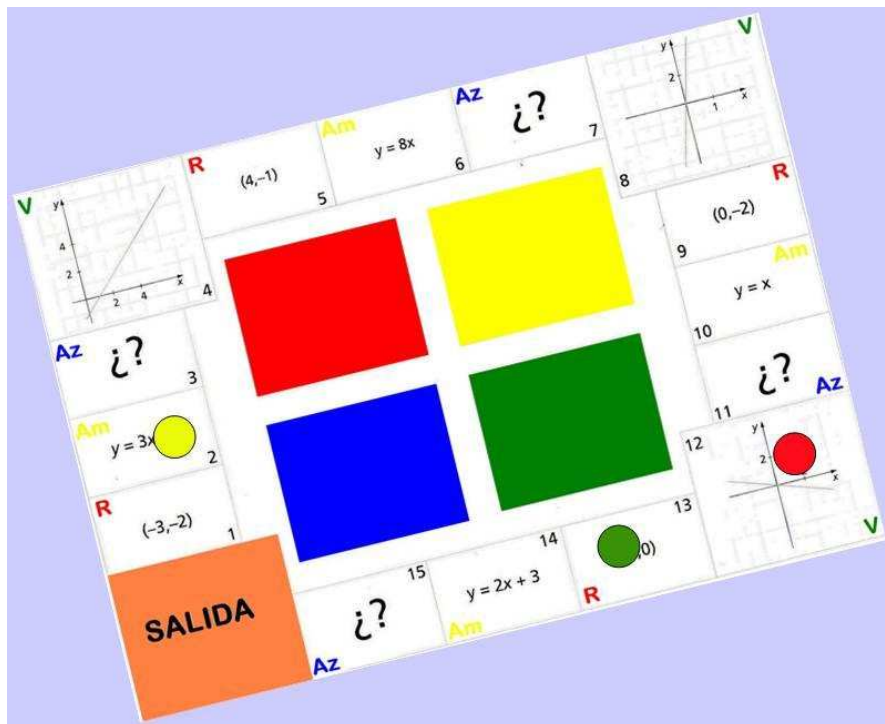


FUNCIÓN AFÍN, FUNCIÓN DE PROPORCIONALIDAD INVERSA

Juego de tablero



Objetivos:

- Reforzar el concepto de proporcionalidad directa e inversa.
- Repasar las propiedades de la función de proporcionalidad y la función afín, incidiendo en la pendiente y la ordenada en el origen.

Material necesario:

- Un tablero como el que aparece.
- 12 cartas rojas, 12 cartas amarillas, 14 cartas azules y 8 cartas verdes con preguntas.
- Una ficha por jugador.
- Un dado

Antes de utilizar el juego en clase, será necesario reproducir un tablero y las 46 tarjetas con preguntas, cada una con el reverso del color correspondiente, para cada grupo. Al ser este un trabajo previo laborioso, sería adecuado plastificar todo, para poder utilizar el material en años sucesivos. También al tratarse de grupos numerosos de 6 a 8 alumnos, se deberá buscar una forma adecuada para colocar cada grupo alrededor del tablero.

Nivel: 2º-3º-4º de ESO

Observaciones:

Presentamos un especie de juego del Trivial con contenidos relacionados con la proporcionalidad, las funciones elementales, función de proporcionalidad, función afín y función de proporcionalidad inversa.

Este juego, con pequeñas modificaciones, aparece en el libro de 2º de ESO de Matemáticas, publicado por la Editorial Alhambra Longman (I.S.B.N. 84-205-2698-3 y cuyos autores son Fernando García Fresneda y otros.

Los alumnos participarán en parejas cooperativas. Algunas de las preguntas tienen una respuesta inmediata pero en otros casos, se necesitarán ciertos cálculos para poder contestar. Es importante que cada pareja, escriba claramente en una hoja los cálculos que ha debido realizar, para su posible corrección por el profesor.

Durante el juego, los grupos deben plantear las dudas que aparecen sobre las preguntas al profesor.

Para empezar a jugar, cada grupo debe colocar el tablero en el centro de la mesa y el montón de tarjetas de cada color en el lugar correspondiente del mismo color. El juego consiste en recorrer todo el tablero, contestando a las preguntas que se planteen en cada casilla.

Reglas del juego:

- Juego para 3 o 4 parejas de alumnos.
- Comienza la pareja que consiga el resultado mayor al arrojar el dado.
- Uno de los integrantes de la primera pareja tira el dado y avanza tantas casillas como puntos haya obtenido.
- Al llegar a una casilla la pareja deberá coger una tarjeta del tipo que se indica en una de sus esquinas, es decir **Roja**, **Amarilla**, **Azul** o **Verde** y contestar a la pregunta que aparece en ella.
- Si la pareja contesta adecuadamente, se quedará en la casilla. Si no contesta correctamente, regresará a la casilla de la que procede.
- En ambos casos pasa el turno a la siguiente pareja de jugadores.
- Para ganar hay que volver a la casilla de SALIDA con una tirada exacta o no.