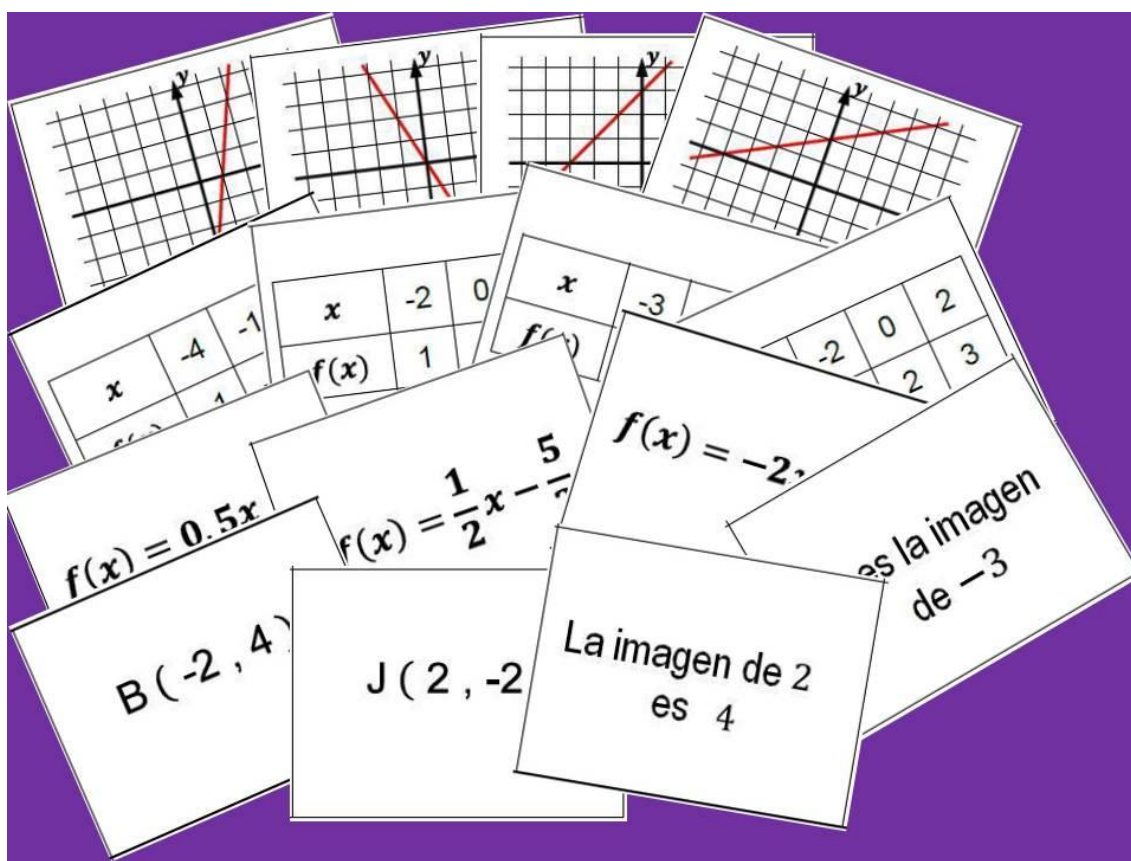
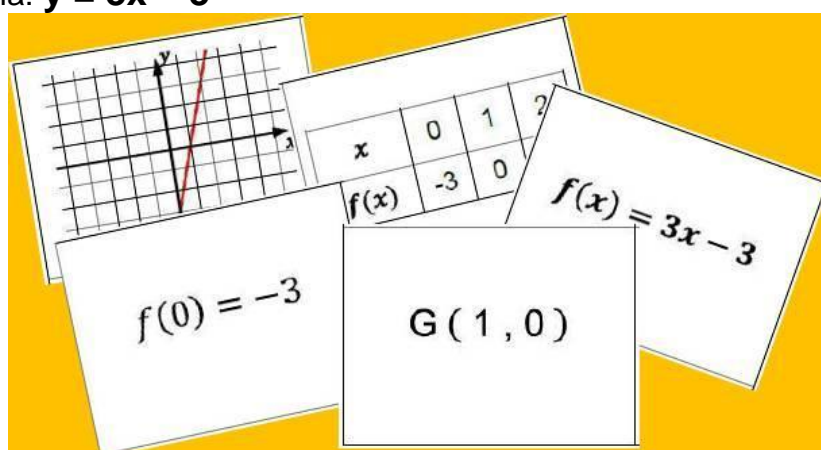


BARAJA DE LAS FUNCIONES



Observaciones:

Presentamos una baraja de 45 cartas formado con 9 familias, cada una correspondiente a una función. Se trata de 8 funciones afines y la parábola $y=x^2$. Cada familia tiene entonces 5 cartas. Por ejemplo, estas son las 5 cartas de la familia: $y = 3x - 3$



Aparece la gráfica de la función, una tabla de valores, la expresión de la función y dos puntos que pueden pertenecer a varias de las nueve funciones

Esta baraja es una propuesta elaborada por el grupo Jeux2maths que pertenece al IREM de Basse Normandie:

<http://jeux2maths.free.fr> jeux2maths@free.fr

Los IREM (Instituto de investigación en la enseñanza de las matemáticas) son unos centros dedicados a las investigaciones centradas en las perspectivas y los problemas específicos que aparecen en todos los niveles en la enseñanza de las matemáticas. Son también centros de formación de profesores y centros de elaboración de materiales para los enseñantes.

Este juego se puede jugar de dos formas distintas según los objetivos didácticos que se plantea el profesorado:

- Tomando como referencia la ecuación de la función
- Tomando como referencia la representación gráfica de la función

Material necesario:

- Una baraja de 45 cartas.

Nivel: 3^o-4^o de ESO

Reglas del juego:

- Juego a jugar entre cuatro alumnos agrupados por parejas.
- Se separan de la baraja las nueve cartas de las ecuaciones de las funciones y se colocan en un montón aparte.
- El resto de las cartas se dejan en un segundo montón lejos del primero.
- Una partida se desarrolla en tres rondas. En cada ronda se sacan tres cartas entre las nueve que se han apartado y se ponen boca arriba encima de la mesa.
- Se reparten cuatro cartas a cada equipo del montón alejado.
- Cada equipo, por turno asocia a cada una de las tres cartas expuestas, todas las que son de la misma familia. Las que no se pueden colocar por no corresponder a ninguna de las 3 familias, se colocan en un tercer montón.
- Se vuelven a repartir cuatro cartas del segundo montón alejado y se repite la jugada. Cada vez, las cartas que no se pueden colocar por no corresponder a ninguna de las 3 familias expuestas se van amontonando en el tercer montón.
- Cuando no quedan cartas en el segundo montón, se apartan todas las cartas colocadas en esa ronda, correspondientes a las 3 familias iniciales y se inicia una nueva ronda sacando otras tres cartas entre las 6 que siguen apartadas.
- El juego se acaba cuando se han desarrollado las 3 rondas y las 9 familias han sido completadas.

PUNTUACIÓN:

- Un punto por cada carta colocada en las 9 familias

Gana el equipo que ha conseguido la puntuación mayor.