**Fundamentación**:

**El reconocimiento del enorme potencial que las tecnologías de la información y la comunicación tienen como herramientas para el aprendizaje compartido y autónomo, para el intercambio de ideas y la construcción del conocimiento, permite constatar la importancia de una nueva cultura, la digital.**

**Mejorar la imaginación y las habilidades creativas, comunicativas y colaborativas, valorando las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito personal del alumno y en el ámbito escolar**

**FUNCIÓN LINEAL Y CUADRÁTICA**

**Objetivo pedagógico**: Analizar en las funciones lineales y cuadráticas los distintos puntos de intersección con los ejes, pendiente, raíces, crecimiento y decrecimiento

**Competencias a adquirir:**

* Interpretar gráficos
* Distinguir las funciones lineales y cuadráticas
* Interpretar el crecimiento y decrecimiento de la función lineal
* Distinguir pendiente y ordenada al origen
* Interpretar el discriminante en la función cuadrática
* Hallar las raíces de una función dada en su forma factorizada

**Contenidos a trabajar:**

* Concepto de función lineal
* Concepto de función cuadrática
* Pendiente y ordenada al origen
* Crecimiento y decrecimiento
* Concepto de discriminante
* Raíces de una función

**Descripción de la práctica**:

Se le presenta al estudiante el simulador, para que resuelva las distintas actividades en forma de trabajo practico apoyándose en los distintos conceptos, trabajados en las clases anteriores en la carpeta y/u otros simuladores, comparando los resultados y fijando distintos conceptos.

**Actividad**:

Se solicitara al alumno, al finalizar la unidad que abra el simulador y resuelva las actividades, prestando atención a los distintos mensajes y enunciados, el alumno podrá optar por cual función y cual actividad comenzar, si bien el simulador tiene un orden lógico. En ambos a forma de entretenimiento se presenta un puzle, luego se presentan distintas actividades donde se ven volcados los conceptos de las unidades vistas.

El trabajo podrá ser realizado en forma grupal, discutiendo cada participante con el resto y solicitando al docente su intervención en caso de ser necesario.

Al finalizar la actividad se solicitara al grupo que realicen una puesta en común para sacar conclusiones sobre el trabajo haciendo hincapié en los que más dificultades encontraron.

El uso de simuladores digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje es un acercamiento al alumno, ya que integramos a este proceso una herramienta que para ellos es conocida y de uso cotidiano, al mismo tiempo nos ofrece una forma entretenida e interactiva de ver temas que al alumno le resultan por demás tediosos; esta en nosotros en poner esta herramienta a nuestro beneficio, lo cual es un gran desafío.