

### Actividades Sugeridas

OBJETIVO DE APRENDIZAJE OA_10	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD																
<p><b>Mostrar que comprenden la función afín:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>Generalizándola como la suma de una constante con una función lineal.</b></li> <li>&gt; <b>Trasladando funciones lineales en el plano cartesiano.</b></li> <li>&gt; <b>Determinando el cambio constante de un intervalo a otro, de manera gráfica y simbólica, de manera manual y/o con software educativo.</b></li> <li>&gt; <b>Relacionándola con el interés simple.</b></li> <li>&gt; <b>Utilizándola para resolver problemas de la vida diaria y de otras asignaturas.</b></li> </ul>	<p>Los estudiantes resuelven el siguiente problema:</p> <p><b>4.</b></p> <p>Marcan los puntos A(2,0) y B(0,3) en el sistema cartesiano de coordenadas y grafican una recta que pasa por ambos puntos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; <b>Elaboran la ecuación funcional <math>y = m \cdot x + n</math> que corresponde a la recta que pasa por A y B.</b></li> <li>- <b>Determinan las coordenadas de más puntos que pertenecen al gráfico y completan la tabla</b></li> </ul> <table border="1" data-bbox="542 1092 1451 1255" style="margin-top: 20px;"> <tbody> <tr> <td style="background-color: #e91e63; color: white; text-align: center;">x</td> <td style="text-align: center;">-4</td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td></td> <td style="text-align: center;">8</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e91e63; color: white; text-align: center;">y</td> <td></td> <td style="text-align: center;">-3</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td></td> <td></td> <td style="text-align: center;">-12</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	x	-4			2	4		8	y		-3	3			-12	
x	-4			2	4		8										
y		-3	3			-12											

### Representar

Elegir y utilizar representaciones concretas pictóricas y simbólicas. (OA\_10)

### Resolver problemas

Presentar ideas propias y soluciones utilizar palabras gráfico símbolos. (OA\_10)

### Modelar

Usar modelos para resolver problemas de otras asignaturas y de la vida diaria. (OA\_10)