



HUNDIR LA FLOTA

1º ESO

CONOCIMIENTOS PREVIOS

El objetivo del juego es consolidar la localización correcta de puntos en un sistema de coordenadas cartesianas, por tanto los alumnos deben estar iniciados en el tema y haber practicado previamente la construcción minuciosa de un sistema de ejes (uso imprescindible de la regla, aunque la escala puede determinarse a partir de la cuadrícula del cuaderno), distinguir el eje de ordenadas y abscisas y controlar la clave (x, y) para situar puntos en el plano.

Preparación previa: Es muy conveniente orientar a los alumnos en la forma correcta de colocar sus barcos: nunca centrándolos en las casillas sino en las intersecciones de las líneas. El profesor podrá mostrar un ejemplo antes de que se peguen los barcos y, en cualquier caso, revisará los paneles antes de comenzar el juego.

Ver ejemplo de colocación en “Descarga de material”.

