

Tabla de valores

Grado sugerido: Octavo

Eudel Enrique Camargo Cervantes

Publicado en el Banco Virtual de Recursos de Colombia Programa en el año 2025.



Este material se comparte bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Puede copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre que dé el crédito adecuado al autor, no lo use con fines comerciales, y no remezcle, transforme o cree a partir del material.

Para más información, consulte la licencia completa en [Deed - Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International - Creative Commons](#)

Para contactar al autor/a de este recurso, escriba a: eudelcamargo@gmail.com

GUÍA PEDAGÓGICA: Tabla de valores

Aprendizajes esperados	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender el uso de expresiones algebraicas para modelar relaciones entre variables. - Representar funciones cuadráticas mediante tablas de valores. - Usar el editor MakeCode para programar el cálculo automático de una función. 												
Duración	90 minutos												
Materiales Requeridos	<ul style="list-style-type: none"> - Cuaderno o bitácora de trabajo - Lápiz o bolígrafo - Acceso a computador o tablet - micro:bit (opcional) - Acceso al editor MakeCode (https://makecode.microbit.org/) 												
Actividades para desarrollar	<p>Ejemplo 1. Tabla de valores</p> <p>Dada la función: $f(x) = x^2 - x - 6$</p> <p>los estudiantes deben completar la siguiente tabla de valores:</p> <table border="1" style="margin-bottom: 10px;"> <tr> <td>x</td> <td>-3</td> <td>-2</td> <td>-1</td> <td>0</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>y =</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Instrucciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Observar la estructura de la función cuadrática dada. 2. Programar en MakeCode una secuencia que: <ul style="list-style-type: none"> - Calcule el valor de $f(x) = x^2 - x - 6$ para diferentes valores de x. - Muestre en la micro:bit o en el simulador el valor correspondiente de y. 3. Ejecutar el programa para los valores de x entre -3 y 3. 4. Registrar en el cuaderno o bitácora los resultados. 5. Completar la tabla de valores en el cuaderno. 	x	-3	-2	-1	0	1	y =					
x	-3	-2	-1	0	1								
y =													
Adaptaciones	<ul style="list-style-type: none"> - Si no se dispone de micro:bit física, se puede usar el simulador de MakeCode. - Para estudiantes con dificultad visual, se puede usar audio de lectura de resultados si la plataforma lo permite o usar asistentes. 												

Referencias	<ul style="list-style-type: none"> - Editor de MakeCode: https://makecode.microbit.org/ - Respuesta con el programa: https://makecode.microbit.org/_MCW3x4az5dDF

ANEXO(s)

