



La búsqueda del tesoro

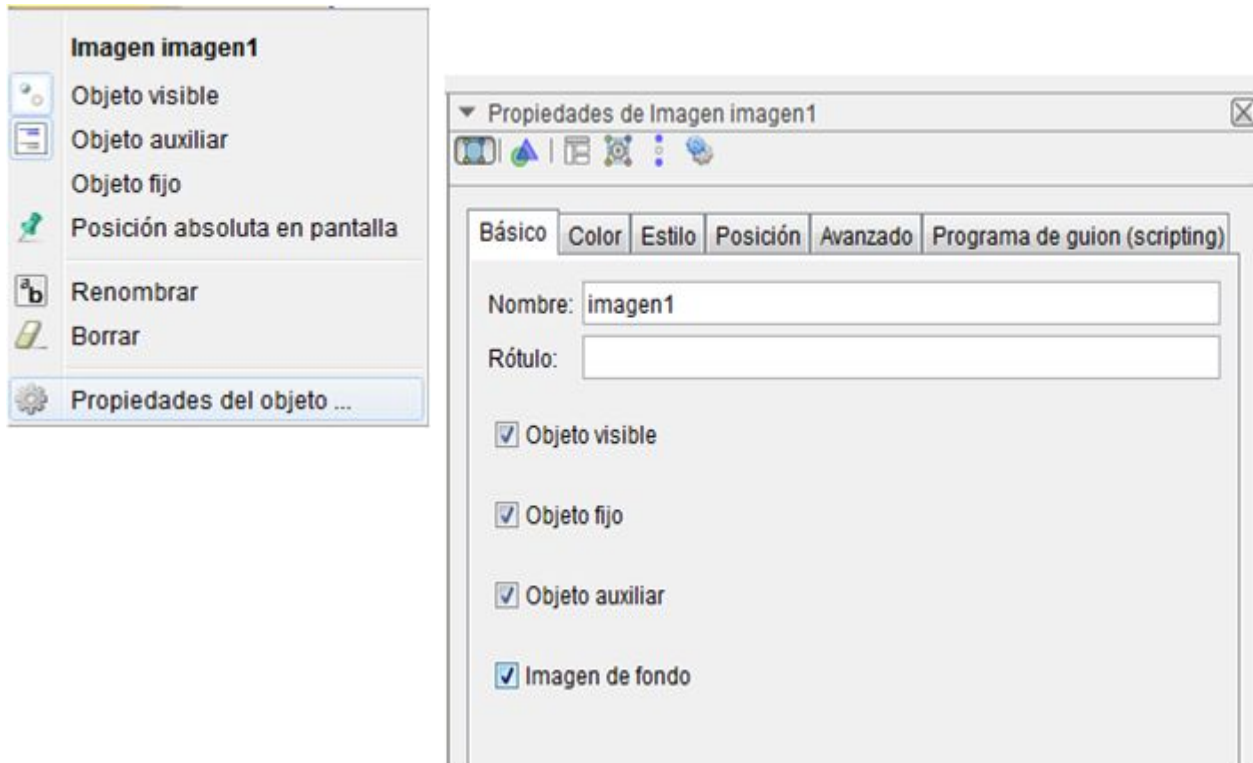
EN GEOGEBRA CLASSROOM

KARINA RIZZO Y LAURA DEL RÍO
IG LA PLATA, ARGENTINA.



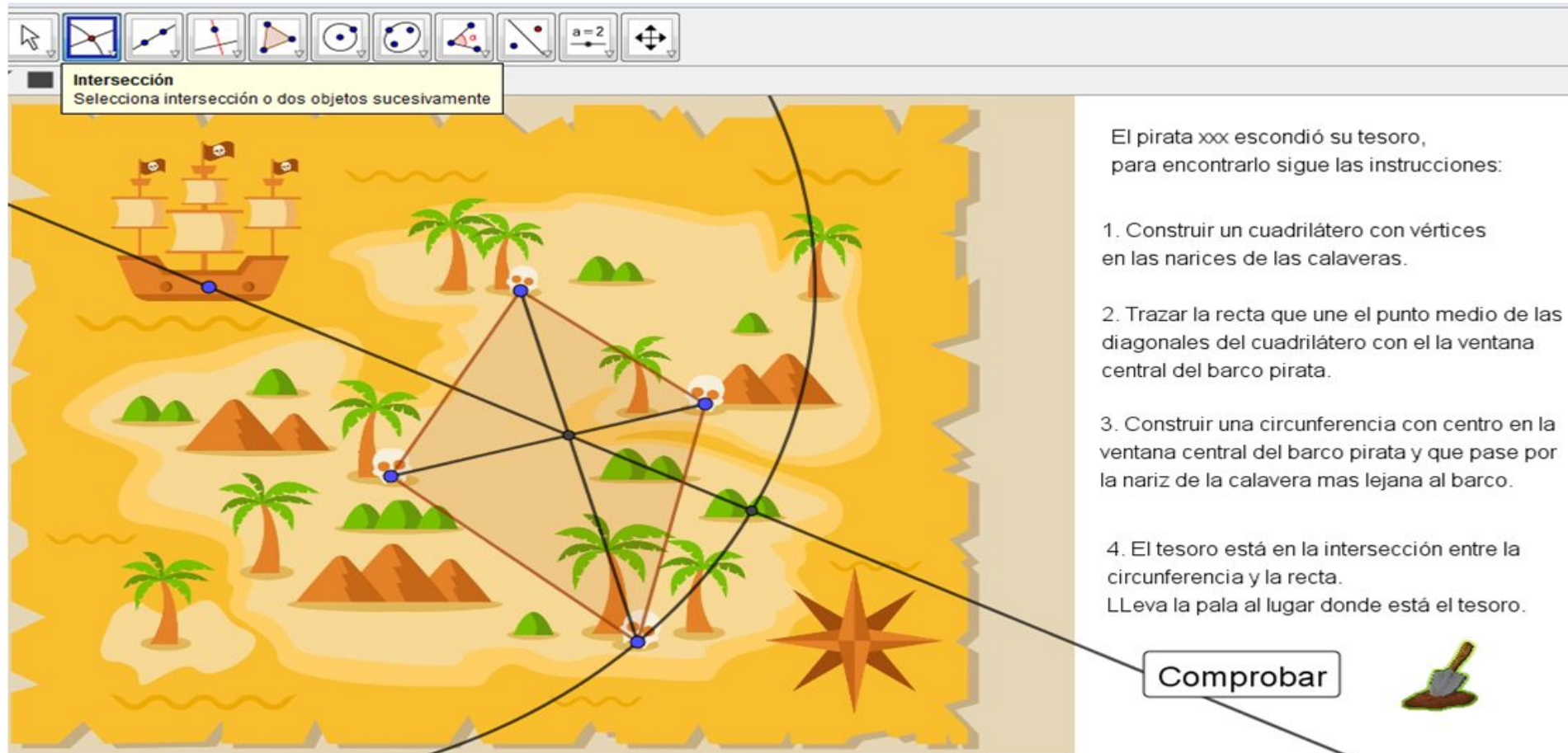
Paso 1

- Insertar imagen del mapa
- Configurar como imagen de fondo



Paso 2

- Realizar la construcción que deseamos que los alumnos reproduzcan sobre la imagen.
- Escribir las instrucciones.



The screenshot shows a geometry software interface with a treasure map background. A quadrilateral is constructed with vertices at the noses of four skull icons. A line segment connects the midpoint of one diagonal to the center of a pirate ship. A circle is drawn with the ship's center as the center and passing through the nose of the furthest skull. The intersection of the line and the circle marks the treasure location. A star icon is also visible on the map.

Intersección
Selecciona intersección o dos objetos sucesivamente

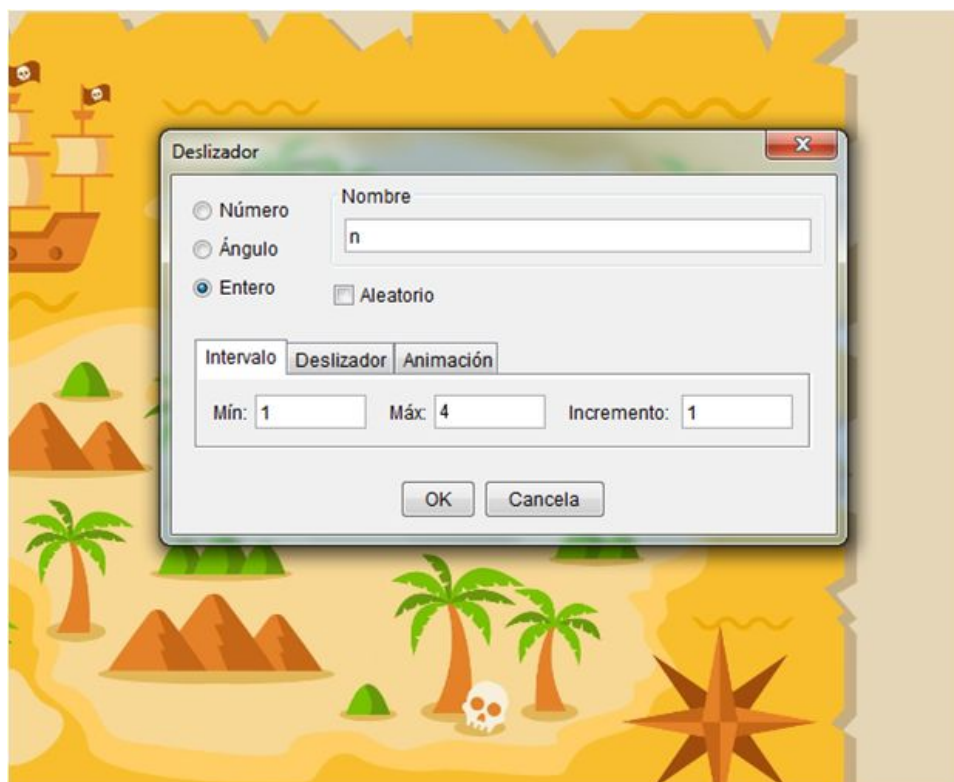
El pirata xxx escondió su tesoro, para encontrarlo sigue las instrucciones:

1. Construir un cuadrilátero con vértices en las narices de las calaveras.
2. Trazar la recta que une el punto medio de las diagonales del cuadrilátero con el la ventana central del barco pirata.
3. Construir una circunferencia con centro en la ventana central del barco pirata y que pase por la nariz de la calavera mas lejana al barco.
4. El tesoro está en la intersección entre la circunferencia y la recta.
LLeva la pala al lugar donde está el tesoro.

Comprobar

Paso 3

- Colocar un contador de pasos ($n=1$) y poner a los textos condiciones de visibilidad.

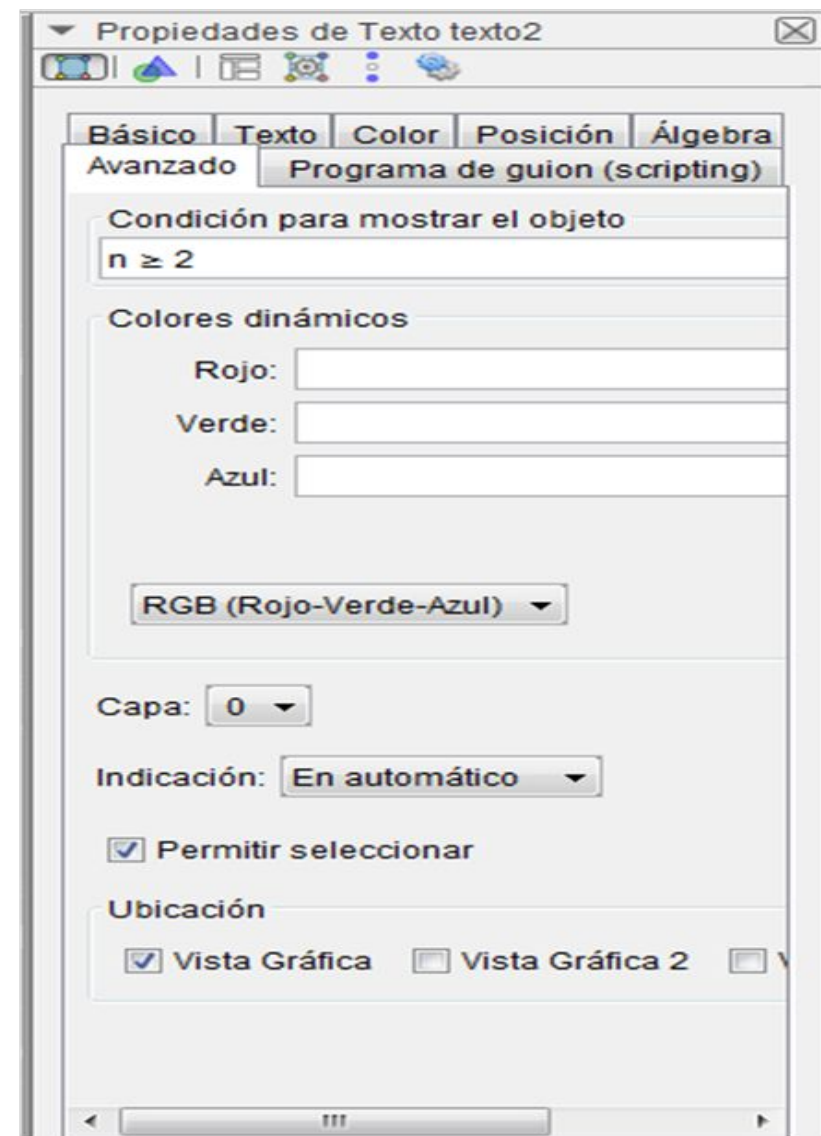


El pirata xxx escondió su tesoro,
para encontrarlo sigue las instrucciones:

1. Construir un cuadrilátero con vértices
en las narices de las calaveras.

n = 1

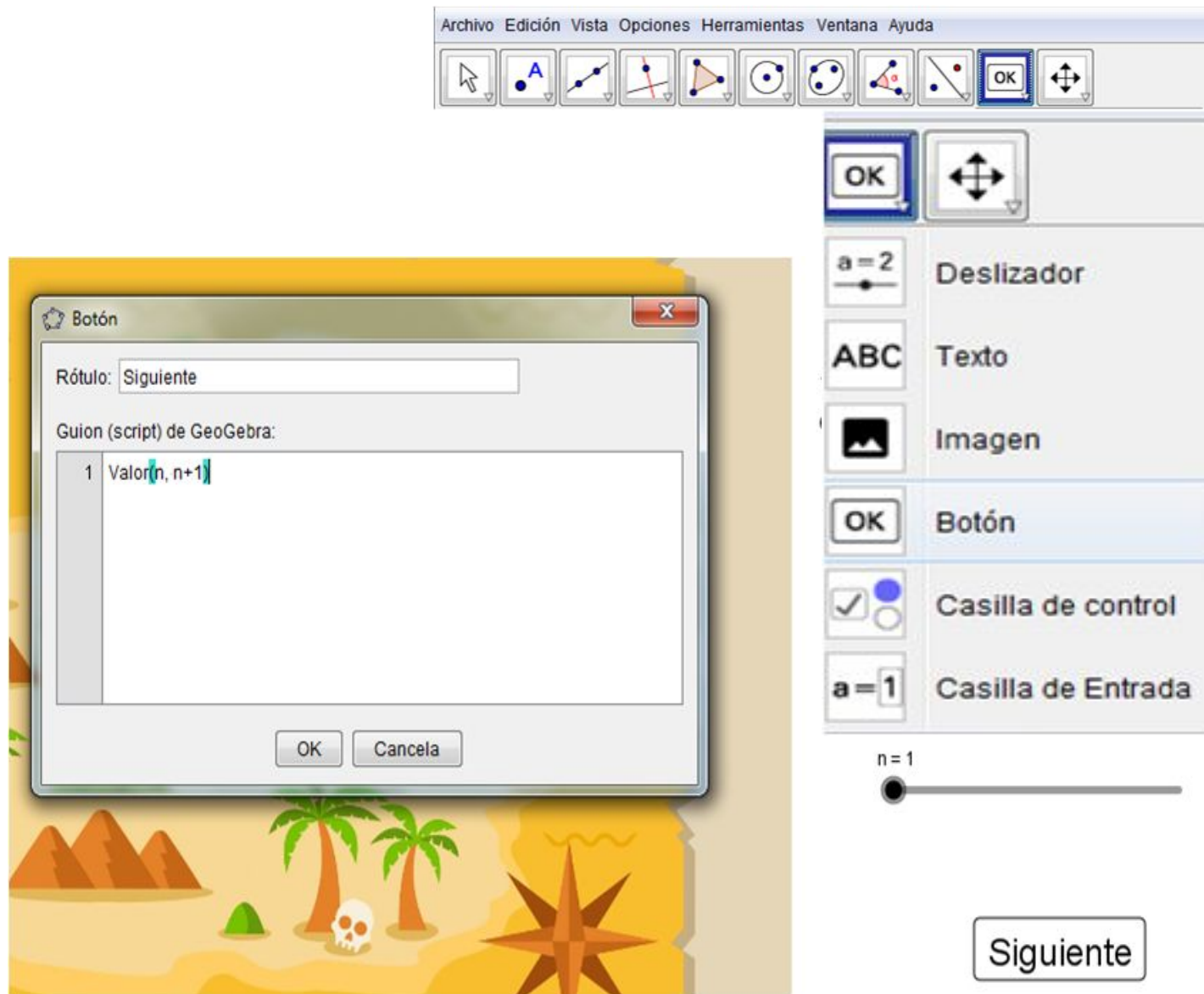
Siguiente



Paso 4

- Colocar un botón “SIGUIENTE” con el script :
- **Valor(n,n+1)**
- **DefineixValor(n,n+1)**

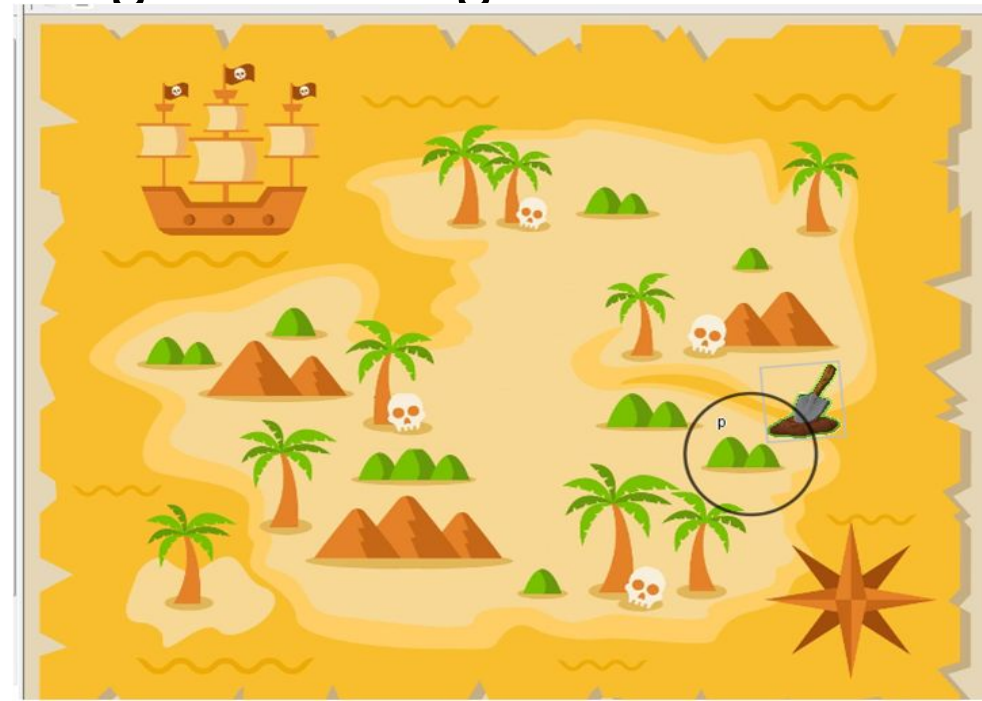
n= pasos



Paso 5

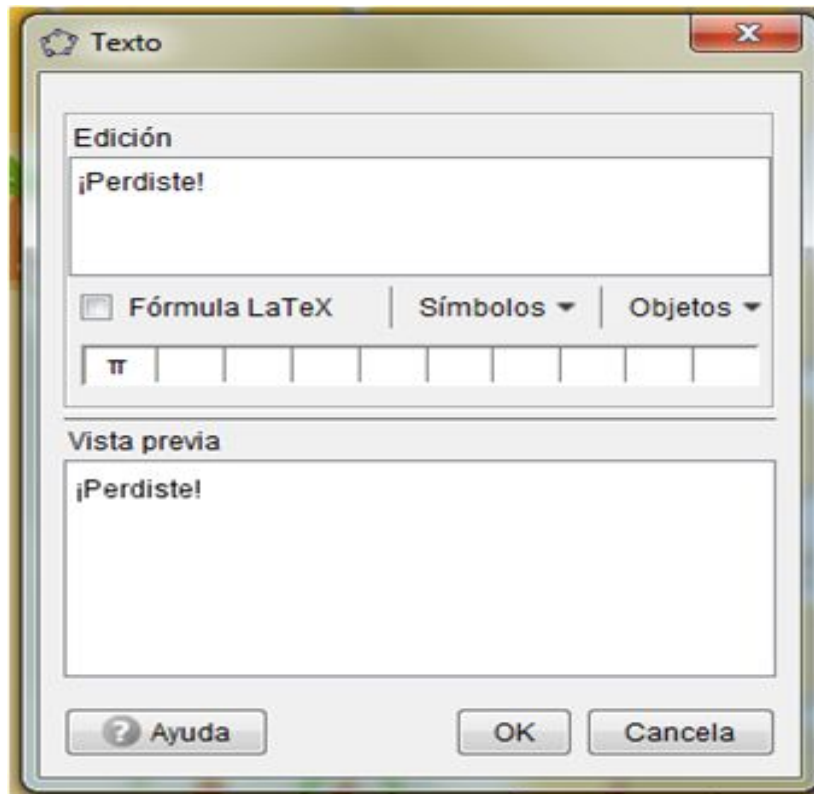


- Subir la imagen de una pala y marcar el punto medio de la base (con la herramienta punto medio, punto “O”)
- Definir una región (región “p”) en la cual se desea que los alumnos coloquen la palita (el tamaño de la región será a gusto del docente).
- Definir una variable booleana:
 - EstáEnRegión(O,p)
 - PuntPertanyRegió(O,p)



Paso 6

- Crear dos booleanas:
 - MostrarPerdiste
 - MostrarGanaste



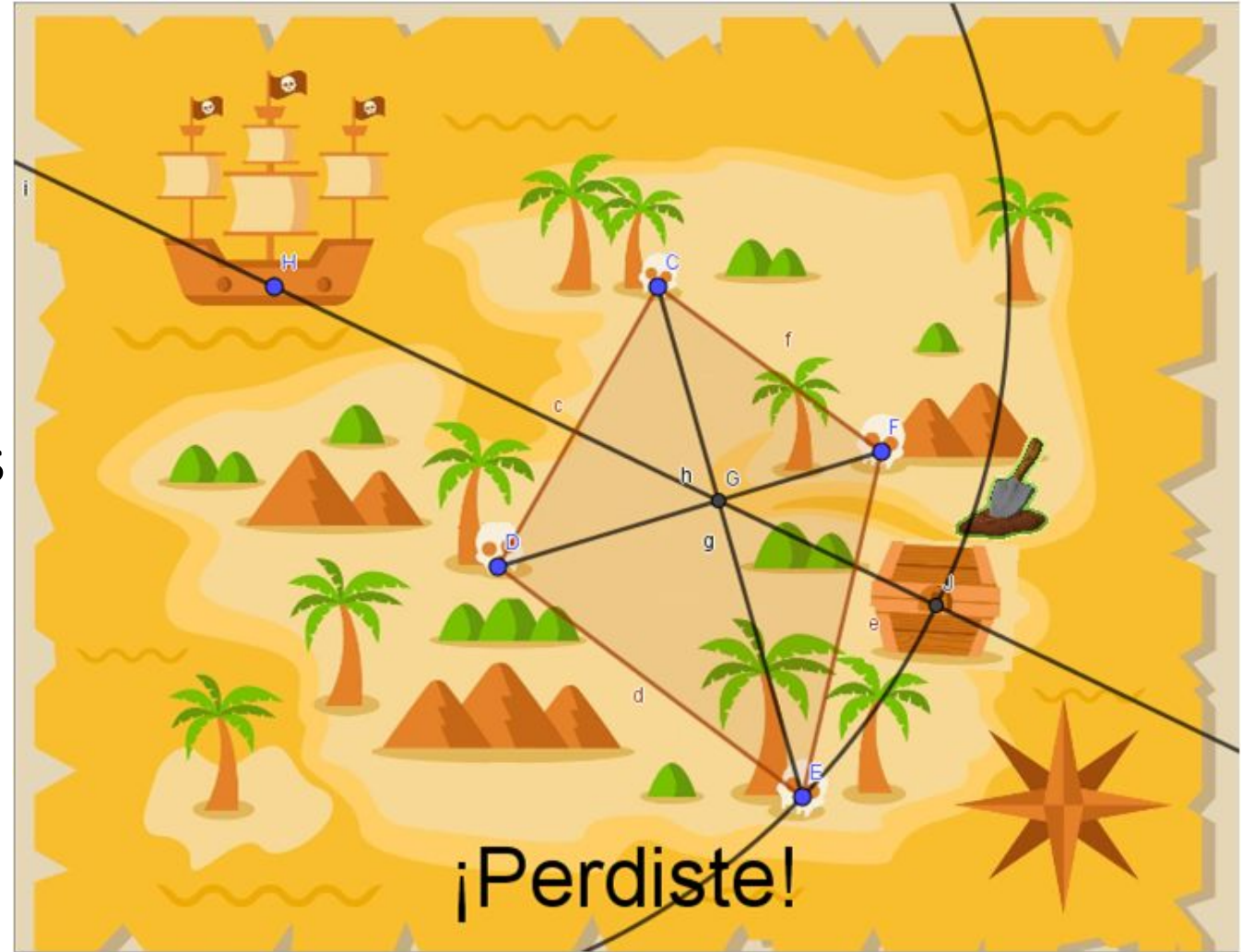
Entrada: MostrarGanaste=false

Entrada: MostrarPerdiste=false

- Crear dos textos:
“¡Perdiste!” y “¡Ganaste!”.

Paso 7

- “¡Perdiste!”
que sea visible si
MostrarPerdiste,
al igual que todos los objetos
de la construcción que
deseábamos que realicen
los alumnos.



Paso 8

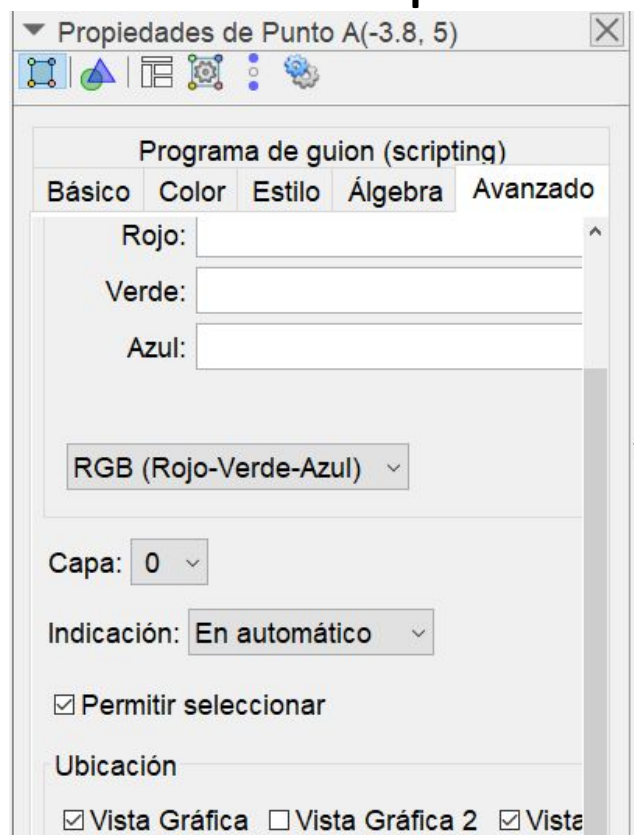
- “¡Ganaste!”
que sea visible si
MostrarGanaste



- Crear botón “Comprobar”
 - Si(b,Valor(MostrarGanaste,true),Valor(MostrarPerdiste,true))

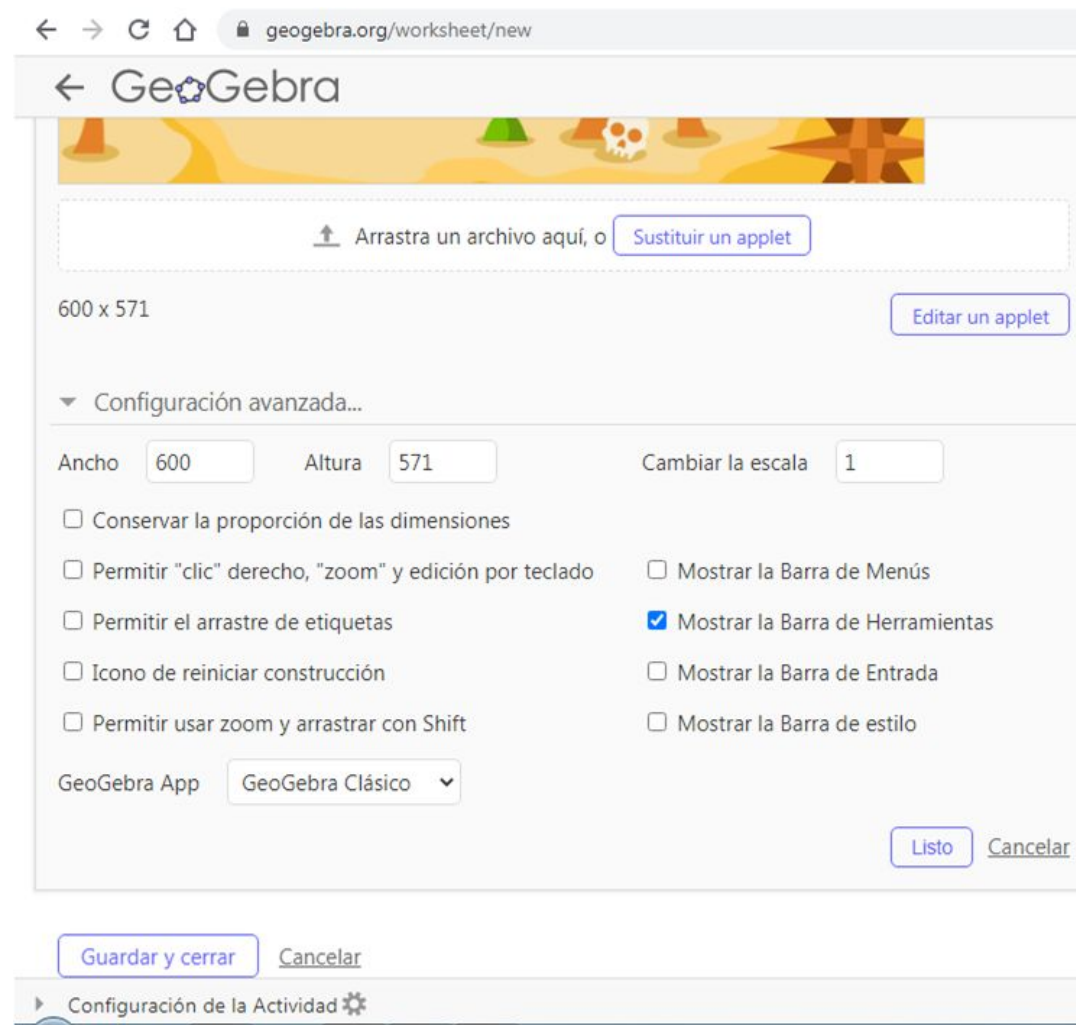
Paso 9

Marcar como “no seleccionables” todos los objetos que queramos que los usuarios no puedan seleccionar por error.



Paso 10

- Personalizar la barra de herramientas.
- Subir a GeoGebra seleccionando la opción “Mostrar barra de herramientas”



Crear Clase de GeoGebra Classroom (o Aula GeoGebra)

