

## Comentaris sobre les competències bàsiques de l'àmbit matemàtic

### Les funcions lineals i les lleis de la demanda i de l'oferta

<http://apliense.xtec.cat/arc/node/190>

#### Resolució de problemes

La situació tradueix al llenguatge matemàtic una situació de l'entorn i a partir de diferents casos amb la utilització de fórmules, taules i gràfics (**C-1**) per donar respostes a un problema real: observar la interdependència entre oferta i demanda i cercar l'equilibri entre totes dues (**C-2**).

#### Raonament i prova

L'activitat convida a utilitzar eines matemàtiques per estudiar un problema d'economia. El fet de presentar casos diversos ajuda a abstraure el que tenen en comú, més enllà de les característiques de cadascun en particular (**C-6**). Per altra banda, en moments de l'activitat es demana que s'argumentin les conclusions obtingudes (**C-5**).

#### Connexions

Són evidents les connexions externes ja que es tracta d'una activitat molt entroncada en el món de l'economia (**C-8**), però l'activitat també estableix ponts amb altres temes matemàtics, més enllà dels funcionals, quan apareixen gràfics de núvols de punts i qüestions de regressió lineal (**C-7**).

#### Comunicació i representació

El fet de representar la mateixa situació de diverses formes (taules, gràfics...) ajuda a construir un llenguatge clar per expressar i comunicar idees matemàtiques en altres situacions de dependència (**C-9** i **C-10**).

També l'activitat convida a l'ús de fulls de càlcul o programes de geometria dinàmica (**C-12**).

#### Continguts clau

- Llenguatge i càlcul algebraic
- Patrons, relacions i funcions
- Representació de funcions: gràfics, taules i fórmules
- Anàlisi del canvi i tipus de funcions

## Comentaris sobre les competències bàsiques de l'àmbit matemàtic

### Les funcions lineals i les lleis de la demanda i de l'oferta

<http://apliense.xtec.cat/arc/node/190>

Competències bàsiques de l'àmbit matemàtic	
Dimensions	Competències
Resolució de problemes	1. Traduir un problema a llenguatge matemàtic o a una representació matemàtica utilitzant variables, símbols, diagrames i models adequats
	2. Emprar conceptes, eines i estratègies matemàtiques per resoldre problemes
	3. Mantenir una actitud de recerca davant d'un problema assajant estratègies diverses
	4. Generar preguntes de caire matemàtic i plantejar problemes
Raonament i prova	5. Construir, expressar i contrastar argumentacions per justificar i validar les afirmacions que es fan en matemàtiques
	6. Emprar el raonament matemàtic en entorns no matemàtics
Connexions	7. Usar les relacions que hi ha entre les diverses parts de les matemàtiques per analitzar situacions i per raonar
	8. Identificar les matemàtiques implicades en situacions properes i acadèmiques i cercar situacions que es puguin relacionar amb idees matemàtiques concretes
Comunicació i representació	9. Representar un concepte o relació matemàtica de diverses maneres i usar el canvi de representació com a estratègia de treball matemàtic.
	10. Expressar idees matemàtiques amb claredat i precisió i comprendre les dels altres
	11. Emprar la comunicació i el treball col·laboratiu per compartir i construir coneixement a partir d'idees matemàtiques
	12. Seleccionar i usar tecnologies diverses per gestionar i mostrar informació, i visualitzar i estructurar idees o processos matemàtics

Taula extreta del document *Competències bàsiques de l'àmbit matemàtic. Identificació i desplegament a l'educació secundària obligatòria* (<http://goo.gl/vIMy1>)

Nota: El codis de competència (C1, C2...) es refereixen a les competències relacionades al document *Competències bàsiques de l'àmbit matemàtic* (<http://goo.gl/vIMy1>)