

Crear una interfaz de entrada de números

1. **Inserta dos deslizadores** para que los alumnos elijan los valores de los números que multiplicarán. Llama a los deslizadores a y b. Por ejemplo, los valores de los deslizadores podrían estar en el rango de 1 a 10.
 - En GeoGebra, usa Slider y selecciona los rangos adecuados.

Crear el logaritmo de la multiplicación

2. **Escribe la ecuación** en GeoGebra para el logaritmo de la multiplicación. Introduce:
 - $\log(a \cdot b)$ Esto calculará el logaritmo del producto de a y b.

Descomponer el logaritmo usando las propiedades

3. **Introduce la propiedad del logaritmo** que separa el producto en una suma:
 - $\log(a) + \log(b)$ Esto aplicará la propiedad $\log(a \cdot b) = \log(a) + \log(b)$

Mostrar ambos resultados

4. **Crea una tabla o una caja de texto** donde los alumnos puedan ver los resultados:
 - El valor de $\log(a \cdot b)$ calculado en GeoGebra.
 - El valor de $\log(a) + \log(b)$ también calculado en GeoGebra.

Comparar los resultados

5. **Compara ambos resultados.** Introduce una función de verificación:
 - $\log(a \cdot b) == \log(a) + \log(b)$ Si es verdadero, GeoGebra puede mostrar un mensaje como "¡Correcto! La propiedad del logaritmo se cumple."

Refuerza el concepto

6. **Cambia los valores de los deslizadores** y repite el proceso con diferentes valores de a y b, para ver cómo se cumple la propiedad en diversos casos.

