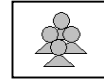


PISTA DE ÁLGEBRA II

Código **TAB-2**
 Ficha del profesor



$$\sqrt{b^2 - 4ac}$$

TEMA	MATERIAL	NIVEL
ÁLGEBRA	PISTAS DE ÁLGEBRA II (Proyecto Sur de Ediciones)	3º , 4º ESO

CUÁNDO HACERLA:

Después de trabajar las operaciones con polinomios.

SIRVE PARA:

- Calcular el valor numérico de una expresión.
- Operar con expresiones algebraicas sencillas.
- Traducir textos sencillos al lenguaje algebraico.

NECESITAS:

- Pista de Álgebra II
- Dado y fichas de colores
- Ficha del alumno



PREPARACIÓN DE LA PRÁCTICA:

Estudiar el tablero; especialmente las esquinas. (Ver las indicaciones del apartado "Observaciones".)

CONOCIMIENTOS PREVIOS:

- Operaciones sencillas con polinomios.

REGLAS DEL JUEGO:

- Cada jugador lanza el dado y comienza el que obtenga la mayor puntuación.
- Tras lanzar el dado, cada jugador debe calcular cuántas casillas avanza (o retrocede) sustituyendo el valor obtenido en la expresión de la casilla en que se encuentra.
- Al caer en una casilla con texto, deben seguirse las instrucciones indicadas.
- Gana la partida el jugador que entre en la meta en primer lugar.

DESARROLLO:

- Pueden jugar de dos a cuatro jugadores
- Antes de comenzar a jugar hay que acordar cómo se entra en la meta. Hay varias posibilidades, siendo la más sencilla la del parchís.
- Hay varias casillas que, según la puntuación, sacan al jugador del tablero. Hay que establecer cómo actuar en ese caso.

OBSERVACIONES:

- En algunas esquinas hay que contestar la pregunta y avanzar (o retroceder) las casillas indicadas.
- En las casillas con texto (" $3x - 1$ " y " $-2(x+3)$ "), no se indica qué hacer después de resolver la pregunta. Una posibilidad es volver a lanzar el dado si se responde correctamente.
- Es aconsejable que cada grupo analice el tablero antes de comenzar a jugar, simplificando e identificando las distintas expresiones que aparecen.

PISTAS DE ÁLGEBRA

construir las matemáticas



Ministerio de Educación, CC-BY-NC-SA. No se permite la explotación económica ni la transformación de esta obra. Queda permitida la impresión en su totalidad.

META

SALIDA

¿Que número ha de salir al lanzar el dado para entrar directamente a la meta desde esta casilla, según la expresión:

$3x - 1$

Elige el signo de x para adelantar el mejor número de casillas según la expresión:

$-2(x+3)$

$10 - 2x$	$2(x - 2)$	$-x - 1$	$2x - 3$	$\frac{2x}{x}$	$7 - x$
$\frac{x}{2}$	$\frac{x}{x}$	x	x	$2x - x$	x

Avanza las casillas que indica el número cuyo doble menos su mitad es 3

Mueve la flecha según el resultado de multiplicar el número obtenido por 2 y restar el triple del número

Avanza las casillas que indica el número que al dividirlo en 3 unidades y multiplicarlo por 2 da como resultado x

Retrocede el número que resulta al multiplicar por 3 el número obtenido al lanzar el dado

$10 - 2x$	$2(x - 2)$	$-x - 1$	$2x - 3$	$\frac{2x}{x}$	$7 - x$
-----------	------------	----------	----------	----------------	---------

PISTAS algebra