

FAMILIAS DE ECUACIONES

Código **BAR-4**
Ficha del profesor



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

TEMA	MATERIAL	NIVEL
ÁLGEBRA	BARAJA DE ÁLGEBRA (Proyecto Sur de Ediciones)	3º ESO

CUÁNDO HACERLA:

Antes o después de trabajar la resolución de ecuaciones, según el nivel del grupo.

SIRVE PARA:

- Resolver mentalmente una ecuación sencilla.
- Comprobar la solución de una ecuación.

NECESITAS:

- Cartas de álgebra
- Ficha del alumno



PREPARACIÓN DE LA PRÁCTICA:

CONOCIMIENTOS PREVIOS:

- Resolución de ecuaciones sencillas de primer grado.

REGLAS DEL JUEGO: (Juego para 3 ó 4 jugadores parecido al "Cinquillo")

- La baraja tiene 40 cartas: 10 familias, compuesta cada una por 3 ecuaciones equivalentes y su solución.
- Se reparten 6 cartas a cada jugador, dejando las que sobran boca abajo sobre la mesa.
- Sale el jugador que tenga la carta amarilla (solución) más alta.
- El siguiente jugador puede poner una ecuación equivalente sobre la anterior u otra solución, según decida. Si no puede poner, roba una carta del montón, si puede la coloca y si no, pasa turno.
- Gana la partida el jugador que antes se quede sin cartas y se apunta -10.
- Cada jugador contará los puntos, en valor absoluto, que tiene en su mano y se los apunta.
- El juego termina después de 5 manos. Gana el jugador que menos puntos acumule.

DESARROLLO:

- En la ficha del alumno se plantean actividades para analizar la baraja.
- Debe acordarse el orden en el que se colocarán las cartas, según su color. (Por ejemplo: amarillo → verde → rojo → azul.)
- Tras cada partida, el profesor comprobará que la solución de cada columna es la correcta, antes de jugar otra partida.

OBSERVACIONES:

- En caso de bloqueo, es útil que el alumno resuelva la ecuación en papel aparte antes de colocar la carta sobre la mesa.
- Los componentes de cada grupo deben asegurarse de que nadie hace trampas "por error". (Es fácil confundir las cartas que tienen solución negativa.)