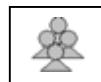


PISTA DE ÁLGEBRA II

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.