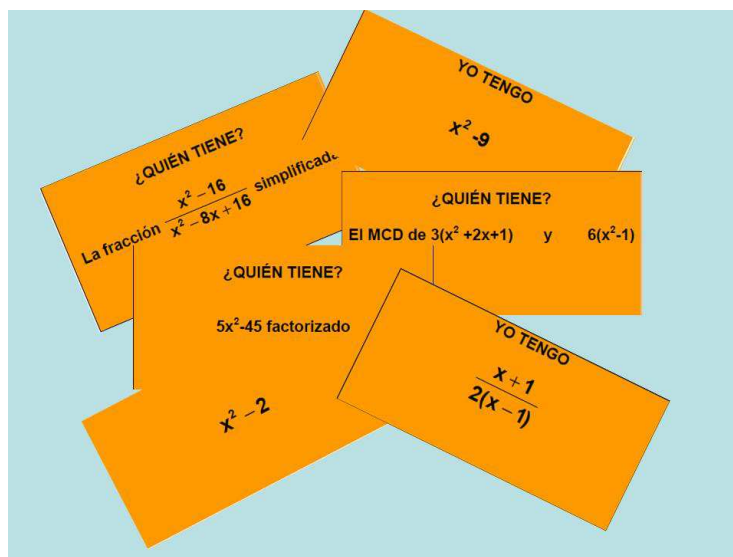


## CADENA DE MCD Y mcm DE POLINOMIOS. SIMPLIFICACIÓN DE FRACCIONES ALGEBRAICAS. JUEGO "QUIÉN TIENE?...YO TENGO..."



### Observaciones:

La cadena de **MCD y mcm de polinomios** es un juego del tipo "Quién tiene?..Yo tengo..." que permite consolidar conceptos ya trabajados anteriormente. Está pensada para que nuestros estudiantes adquieran cierta agilidad en el manejo del Máximo Común Divisor y Mínimo Común Múltiplo de dos polinomios. Se ha aprovechado esta cadena para reforzar también la simplificación de fracciones algebraicas mediante factorización del numerador y del denominador.

Recoge casos muy sencillos pero importantes de cuadrados perfectos, diferencias de cuadrados, factores comunes simples etc...

Se ha elaborado una cadena con 35 tarjetas, demasiadas tarjetas para el número usual de alumnos de nuestros grupos de Secundaria, pero se puede remediar dando a algunos alumnos dos tarjetas.

Las tarjetas están en orden y para elaborar las tarjetas se deberá pegar el anverso y el reverso correspondientes. Se recomienda hacer las tarjetas en cartulina plastificada para su mejor conservación.

Las expresiones que presentamos están a modo de ejemplo, y se pueden sustituir por otras que tengan formas más o menos complicadas según el grupo de clase. Es importante que el nivel de las preguntas sea el adecuado para permitir unas contestaciones ágiles y correctas de los alumnos con el fin de que la cadena se recorra rápidamente.

Las tarjetas llevan por un lado una pregunta que empieza siempre por:

**¿Quién tiene .... ?**

y por el otro una respuesta, en forma de frase, número o dibujo que empieza siempre por :

**Yo tengo .....**

La cadena se cierra, es decir cada pregunta de una tarjeta, tiene una respuesta y sólo una que aparece en el reverso de otra tarjeta.

Cuando se corta la cadena de preguntas y respuestas, por estar algún alumno despistado, se vuelve a leer la pregunta y si hace falta con la ayuda de todos, se reanuda el juego.

Una forma de ayudar a que el juego se desarrolle con rapidez, es que el profesor vaya apuntando en la pizarra las preguntas y las respuestas correspondientes.

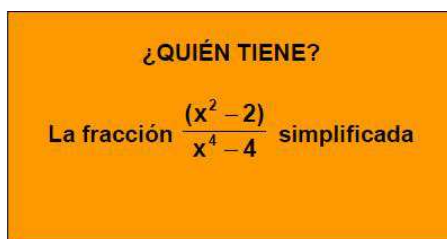
**Nivel:** 1º-2º y 3º- 4º de la ESO

**Material necesario:**

- Tarjetas con una pregunta en el anverso del tipo: "¿Quién tiene...?" y una respuesta a otra de las preguntas de la cadena en el reverso, empezando con "Yo tengo..."  
Tiene que haber al menos una por cada participante.

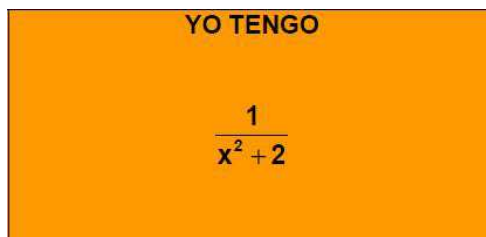
**Reglas del juego:**

- \_ Se trata de un juego para toda la clase.
- \_ Se reparte una tarjeta por alumno.
- \_ Empieza cualquier alumno leyendo la pregunta de su tarjeta: por ejemplo, empieza el alumno con la tarjeta:

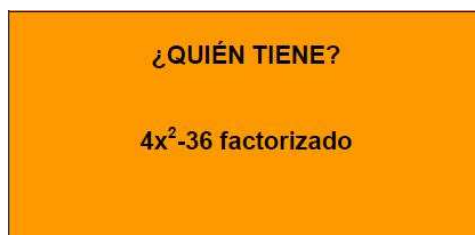


y pregunta: "¿QUIEN TIENE el producto  $-(2x+4)(2x-4)$ ?"

\_ Todos los alumnos miran sus tarjetas del lado de las respuestas y contesta el alumno que posee la tarjeta con la solución:



Dando la vuelta a su tarjeta, lee a su vez la pregunta en el anverso de su tarjeta:



Siguiendo la cadena de la misma forma, hasta que se cierre la cadena cuando todos los alumnos han contestado.