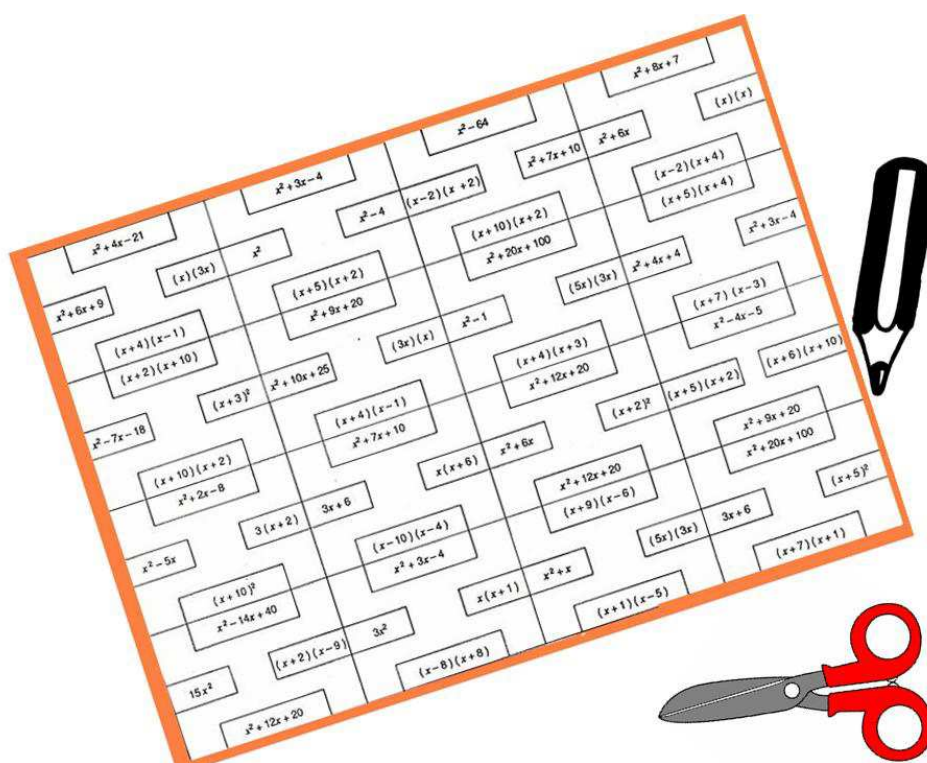


## PUZZLE BLANCO DE ECUACIONES DE SEGUNDO GRADO



### Objetivos del juego:

- Reforzar la resolución de ecuaciones de segundo grado y aumentar las destrezas algebraicas de los alumnos.

**Nivel:** 2º- 3º - 4º de ESO

### Orientaciones para el profesorado:

Este juego es un ejemplo de juego de conocimientos, co o postinstruccional al estar pensado para afianzar las destrezas de resolución de las ecuaciones de segundo grado.

**Nivel:** 2º-3º-4º de ESO.

### Metodología:

El rompecabezas lo debe resolver cada alumno individualmente, y es importante que, antes de empezar a recortar, reduzca bien todas las expresiones y confronte sus resultados con otro compañero para evitar que, al tener algún error, no pueda conseguir la solución del rompecabezas.

Normalmente, el juego necesita de toda la hora de clase. Si el profesor se va dando cuenta que ningún alumno va a ganar terminando su rompecabezas en el tiempo de clase, puede ayudar al grupo dando por ejemplo las fichas de las cuatro esquinas del rompecabezas.

Si algún alumno no acaba de resolver el puzzle en clase, debe numerar las fichas ya colocadas para poder terminarlo después sin perder el trabajo hecho.

Es importante que cada alumno, antes de empezar a recortar las fichas, RESUELVA LAS ECUACIONES DE SEGUNDO GRADO QUE APARECEN, escriba las ecuaciones en forma factorizada en cada una de las fichas y confronte sus resultados con otro compañero o compañera para evitar que, al tener algún error, no pueda conseguir la solución del rompecabezas.

Para alumnos más jóvenes, se puede proceder al revés, es decir que los alumnos multipliquen las expresiones que vienen factorizadas y busquen la expresión de segundo grado correspondiente.

Al acabar, debes recortar las 16 fichas para intentar formar un nuevo rectángulo igual al anterior, pero en que las expresiones factorizadas que estén juntas en los bordes, sean las mismas. Al acabar pega el nuevo rectángulo en tu cuaderno.

El rompecabezas tiene una única solución que es la siguiente:

