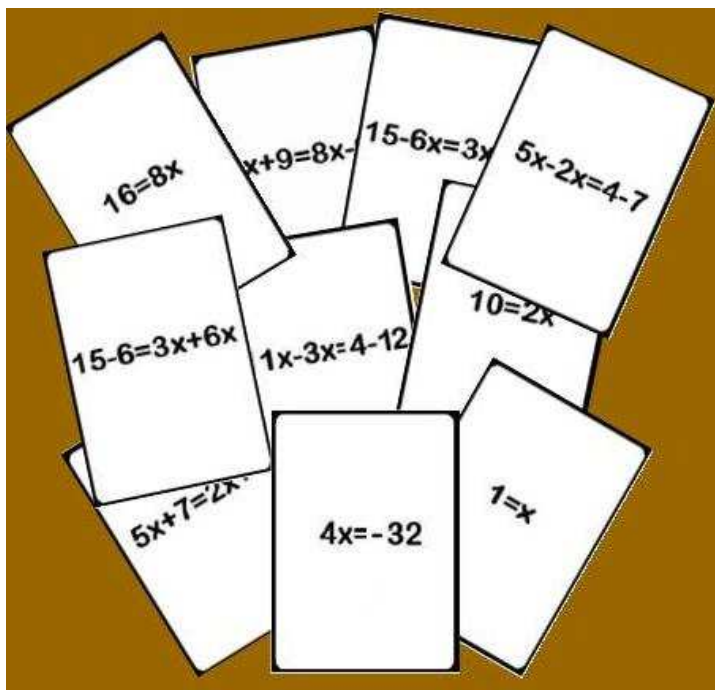


BARAJA DE PASOS DE UNA ECUACIÓN



Observaciones:

Presentamos aquí un juego de conocimiento postinstruccional, es decir que sólo sirve para afianzar el algoritmo de resolución de ecuaciones de primer grado previamente introducido y trabajado en clase.

Objetivos didácticos:

Los objetivos que queremos conseguir con esta actividad son:

- Trabajar el signo = como situación de equilibrio frente al signo = aritmético que introduce un resultado.
- Afianzar los pasos para la resolución de ecuaciones de primer grado sencillas.

Material necesario

- Una baraja de 32 cartas de ecuaciones de primer grado divididas en cuatro grandes bloques. Cada bloque representa un paso en la resolución de ecuaciones de primer grado sencillas del tipo: $Ax + B = Cx + D$

Es decir:

Bloque 1: 8 cartas con ecuaciones $Ax + B = Cx + D$

Bloque 2: 8 cartas con las mismas ecuaciones anteriores pero escritas de la forma: $Ax - Cx = D - B$ o $B - D = Cx - Ax$

Bloque 3: 8 cartas con las 8 mismas ecuaciones pero escritas de la forma:

$$Mx = N$$

Bloque 4: 8 cartas con el resultado final de las 8 ecuaciones anteriores:

$$x = M / N$$

Para insistir en el nuevo significado del signo igual en álgebra, se han escrito las ecuaciones del bloque 2, de dos formas equivalentes:

$$Ax - Cx = D - B \quad \text{o} \quad B - D = Cx - Ax$$

para dejar claro que no se puede privilegiar un miembro de la ecuación frente a otro y que el signo igual algebraico corresponde a un equilibrio entre los dos miembros de la ecuación es decir una situación válida de izquierda a derecha y de derecha a izquierda

Reglas del juego:

- Juego para cuatro jugadores.
- Se reparten 8 cartas a cada jugador.
- El primer jugador empieza colocando una carta del primer bloque, es decir una carta con una ecuación de la forma $A x + B = C x + D$, sobre la mesa.
- Si no tiene pasa su turno.
- El segundo jugador intenta colocar alguna de las 3 cartas correspondientes a la resolución de esa misma ecuación. Si no tiene ninguna de las 3, coloca otra ecuación del primer bloque, perdiendo también su turno si no tiene ninguna ecuación inicial.
- Las cartas se colocan en el orden correcto de la resolución de la ecuación, es decir carta del bloque 1 seguida por carta del bloque 2, carta del bloque 3 y carta del bloque 4. Si falta un paso se deja el espacio correspondiente.
- El tercer jugador intenta a su vez colocar alguna carta implicada en la resolución de las que ya están en la mesa. Si no tiene ninguna carta que desarrolle una de las iniciales de la mesa puede a su vez colocar, si la tiene, otra ecuación inicial. En caso contrario pierde su turno.
- Si algún jugador se equivoca pierde su turno.
- **Gana el jugador que consiga colocar antes sus 8 cartas.**