

SUSTITUCIÓN DE VALORES EN FÓRMULAS: Carrera de obstáculos



Observaciones:

Los profesores que llevamos años intentando que los materiales lúdicos, juegos o pasatiempos, se incorporen como un material más a nuestras clases de matemáticas en España, tenemos que hacer un gran homenaje al Grupo Cero de Valencia. En los años 80 y 90 del siglo pasado, los miembros del Grupo Cero, trajeron a nuestro país, montones de propuestas lúdicas y las popularizaron en numerosos cursos, talleres y seminarios. Yo tuve la suerte de asistir a varios de esos talleres y toda mi labor posterior ha sido claramente influida por ellos.

Presentamos aquí una propuesta de juego de tablero que el Grupo valenciano incorporó en sus excelentes materiales: "*Matemáticas para la Secundaria obligatoria*" (ISBN: 84-263-3229-3). Se trata de un juego que refuerza la sustitución de valores en fórmulas y que es un buen inicio para la introducción al álgebra en el primer ciclo de la ESO.

Nivel: Primer ciclo de la ESO. 3º de ESO como motivación

Material necesario:

- Una ficha de distinto color para cada jugador.
- Una baraja de 14 cartas, 6 valores negativos (-1,-2,-3,-4,-5,-6), 2 ceros y 6 valores positivos (1, 2, 3, 4, 5, 6)

- Un tablero como el de la imagen anterior. El tablero se presenta en un formato DIN A4, pero es mejor ampliarlo, si se puede, al formato DIN A3.

Reglas del juego:

- Juego para cuatro jugadores.
- Se barajan por separado las cartas de los números negativos, de los ceros y de los positivos y se colocan boca abajo en los lugares asignados en el tablero.
- Los jugadores colocan su ficha en la salida.
- Cada uno, por turno, coge una carta de uno de los tres montones. Sustituye el número escrito en la carta en la expresión algebraica que contiene escrita la casilla en que se encuentra su ficha. El resultado es el número de cuadros que debe avanzar con su ficha.

- El ganador es el primero que consigue recorrer dos pistas.