

TRAGA-RAÍCES

OBJETIVO:

Con esta variante del juego de mesa del traga-bolas se pretende que los alumnos sean capaces de operar con las raíces (Sumar restar, multiplicar e incluso dividir). Se pretende que el alumno sea capaz de conseguir el número obtenido al azar por la ruleta operando con las bolas que ha conseguido al tragar las bolas los hipopótamos. También resulta útil para practicar el hecho de sacar factores de una raíz o bien meter factores dentro de la raíz.

NIVEL: 4º ESO

DESCRIPCION:

Número de jugadores: 4 personas.

Materiales:

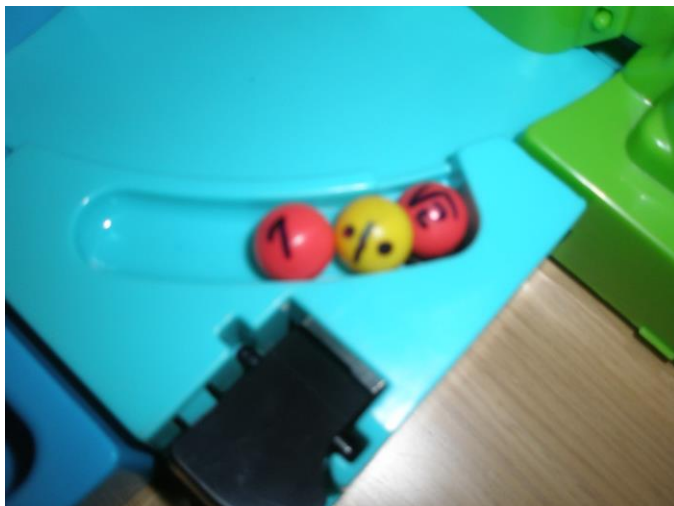
- ✚ Un traga-bolas.
- ✚ Rotulador permanente.
- ✚ Una ruleta con números enteros y raíces.



Mecánica de la actividad:

1. Damos vuelta a la ruleta para obtener un número irracional o natural.
2. Echamos las bolas al centro del juego. Tras el “preparados listos ya...” Los jugadores se tragan todas las bolas que puedan.
3. Se hace un recuento de las bolas y se buscan combinaciones con las bolas que permitan conseguir el número irracional o entero seleccionado en la ruleta. Los números irracionales juntos implican que se está multiplicando si no se pone con ninguna otra operación intermedia.

4. Si hay empate gana el que utilice el mayor número de bolas.



Aplicaciones didácticas:

Su aplicación será 4º de la ESO tanto en su “Opción A” como en la “Opción B” para la utilización y manejo de raíces (Sumar, restar, multiplicar). Incluso para racionalizar raíces.

