

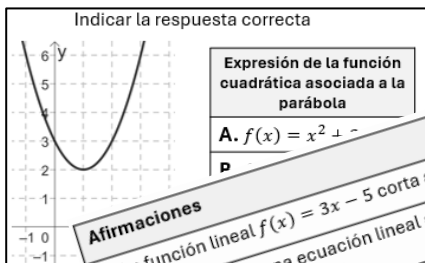
En este documento se presenta el juego TURIMAT diseñado por los docentes Esp. Lic. Félix Aloé y Esp. Lic. María de las Mercedes Trípoli, integrantes del Equipo de Coordinación del Taller de Matemática 2025 de la FCE de la UNLP, el cual se utilizó para realizar una actividad lúdica como cierre del taller.

TURIMAT es un juego de preguntas sobre los distintos temas matemáticos repasados en el Taller, para jugar en equipos, siendo el ganador el equipo que obtenga el mayor puntaje.

En las páginas siguientes se muestran los siguientes elementos del juego:

- Portada
- Reglamento
- Tarjetas de preguntas
- Hojas con las respuestas correctas
- Hoja para anotar las respuestas de los equipos

Para la presentación del se juego pegó la imagen de la portada en un sobre A4, se colocó el reglamento, las hojas de las respuestas correctas y la hoja para anotar las respuestas de los equipos. Con respecto a las tarjetas de preguntas, se colocaron las mismas en 7 sobres rotulados del 1 al 7, de acuerdo a los distintos temas matemáticos. La cantidad de tarjetas que se imprimieron y colocaron en cada sobre dependió de la cantidad de estudiantes asistentes a los encuentros y por lo tanto, de la cantidad de equipos que se armaron para jugar. Estos sobres también se colocaron en el sobre que tenía la portada.



Afirmaciones

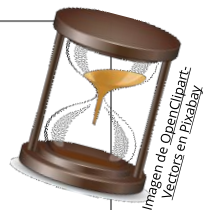
- A. La función lineal $f(x) = 3x - 5$ corta al eje y en 3.
- B. $2y - 4x = 6$ es una ecuación lineal asociada a la función lineal $g(x) = 2x + 3$.
- C. Si $h(x) = 6x + 4$, entonces $h(-1) = -2$.
- D. La recta que es la gráfica de la función lineal $k(x) = -5x + 2$ pasa por el punto $(2, 12)$.

Ecuaciones	Soluciones
A. $2(2x - 3) = 2x - 10$	1. $x = 2$
B. $4x - 5 = 3x + 1$	2. $x = 3$
C. $4x - 6 = 10 - 4x$	3. $x = 6$
D. $3x - 4 = 3(2x - 2) - 7$	

Inecuación	Soluciones
$3(2x - 6) > 7x - 1$	A. $x > -17$
	B. $x < -5$
	C. $x < -17$
	D. $x > -5$



TURIMAT



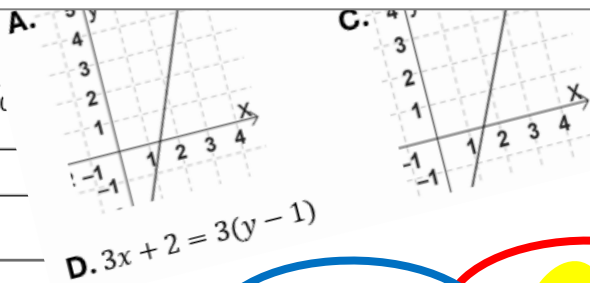
“Un juego de competencia para repasar temas de matemática”

¡¡¡El equipo que responda la mayor cantidad de preguntas bien gana el juego!!!

No hay mucho tiempo...la rapidez es importante!

Afirmaciones

- A. Si el 40% de un número es 50, el número es 125.
- B. Si 5 unidades de un cierto artículo cuestan \$15.00 entonces 10 unidades costarán \$30.000.
- C. El 24% de 5400 es 1300.
- D. Si 3 litros de un desinfectante para pisos cuestan \$3.500, entonces 8 litros costarán \$9.500.



Sistemas

Sistemas	Soluciones
A. $\begin{cases} 2x - 3y = 5 \\ x + 6y = -2 \end{cases}$	1. Sin solución
B. $\begin{cases} x + 2y = 1 \\ 2x + 4y = -2 \end{cases}$	2. $S = (1, 1)$
C. $\begin{cases} x + 2y = 3 \\ 3x - 2y = 1 \end{cases}$	3. Infinitas soluciones
D. $\begin{cases} 2x - 3y = 2 \\ -6x + 9y = -6 \end{cases}$	4. $S = (\frac{8}{5}, -\frac{3}{5})$





TURIMAT



“Un juego de competencia en equipos para repasar temas de matemática”

REGLAS DEL JUEGO

Objetivo del Juego:

Responder la mayor cantidad de preguntas en forma correcta para ganar.

Elementos del juego:

- Este reglamento.
- 7 sobres con tarjetas de preguntas que tiene el docente que guía el juego (cada sobre tiene preguntas del mismo tema matemático).
- Hoja con las respuestas correctas para el docente que guía el juego.
- Hojas de anotación para escribir las respuestas y el puntaje de cada ronda (una para cada equipo).

Estructura del Juego:

- **Equipos:** los estudiantes se dividen en equipos de 5 integrantes cada uno (pueden ser de menos integrantes de acuerdo con el número de estudiantes).
- **Rondas de Preguntas:** en las diferentes rondas del juego, cada equipo deberá responder en forma correcta las preguntas dadas. Cada ronda se refiere a un tema específico de matemática. Las preguntas pueden ser: de opción múltiple, de ordenamiento, de asociación o de verdadero y falso. Por cada tema se pondrá en juego un mismo tipo de consigna.
- **Formato de las Preguntas:** el puntaje y el tiempo varía con el tipo de pregunta.

Preguntas de opción múltiple: se debe elegir la opción correcta entre varias respuestas posibles. Valen **3 puntos** y tiene un tiempo límite de **1,5 minutos**.

Preguntas de ordenamiento: se deben ordenar las expresiones matemáticas de acuerdo con alguna condición en orden creciente o decreciente. Valen **5 puntos** si lo hace de forma correcta. Tiempo límite de **2,5 minutos**.

Preguntas de asociación: se presentan dos columnas, una con enunciados o preguntas y la otra con las posibles respuestas. El objetivo es hacer coincidir correctamente los elementos de la primera columna con los de la segunda. Vale **1 punto** cada coincidencia y en el caso de coincidir todas, obtienen **2 puntos extras**. Tiempo límite de **2,5 minutos**.

Preguntas de Verdadero o Falso: se presentan algunas afirmaciones, y se debe indicar cuál/cuales son verdaderas y cuáles falsas. Vale **1 punto** cada respuesta correcta y en el caso que todas lo sean, tienen **2 puntos extras**. Tiempo límite de **2,5 minutos**.

Desarrollo del juego:

El juego consiste en 7 rondas de preguntas.

En cada sobre, que están enumerados del 1 al 7, de acuerdo con el tema matemático, están las tarjetas de preguntas. En cada ronda se juega con las preguntas de uno de los sobres, en orden creciente.

El docente mezcla y reparte (sin que se vean las preguntas) las tarjetas de preguntas del Sobre 1. Una tarjeta por equipo.

De acuerdo con el tipo de preguntas, usa un temporizador para controlar el tiempo. Cuando dice que ya se puede comenzar, los equipos dan vuelta la tarjeta y comienzan a responder lo que se solicita. El docente da inicio al temporizador. Cuando termina el tiempo, todos los equipos deben dejar de responder y se intercambian la hoja de anotación con otro equipo.

El docente escribe (o dicta) las respuestas correctas en el pizarrón y cada equipo verifica los resultados y anotan la puntuación correspondiente en la hoja de anotación, de acuerdo al puntaje que el docente informa.

Luego, el docente toma las tarjetas del Sobre 2 y realiza la misma dinámica anterior. Esto se repite a lo largo de las 7 rondas.

El equipo ganador es aquel que obtiene el mayor puntaje.

Temas matemáticos por ronda:

1. Ecuaciones lineales con una incógnita
2. Regla de tres simple directa y porcentaje
3. Inecuaciones lineales con una incógnita
4. Funciones cuadráticas
5. Funciones lineales
6. Sistema de dos ecuaciones lineales con dos incógnitas
7. Ecuaciones lineales con dos incógnitas y rectas en el plano

Asociar cada ecuación lineal con su solución

Ecuaciones	Soluciones
A. $2(2x - 3) = 2x - 10$	1. $x = 2$
B. $4x - 5 = 3x + 1$	2. $x = 3$
C. $4x - 6 = 10 - 4x$	3. $x = 6$
D. $3x - 4 = 3(2x - 2) - 7$	4. $x = -2$

TARJETA 1

Asociar cada ecuación lineal con su solución

Ecuaciones	Soluciones
A. $7 - 3(2x - 2) = -3x + 4$	1. $x = 6$
B. $-2x + 10 = 2(3 - 2x)$	2. $x = 2$
C. $5x - 4 = 12 - 3x$	3. $x = 3$
D. $8x - 10 = 6x + 2$	4. $x = -2$

TARJETA 2

Asociar cada ecuación lineal con su solución

Ecuaciones	Soluciones
A. $3(2x - 4) = 4x - 6$	1. $x = -4$
B. $4x - 7 = x + 5$	2. $x = 3$
C. $5x - 4 = 4 - 3x$	3. $x = 4$
D. $3x - 2 = 2(3x + 4) + 2$	4. $x = 1$

TARJETA 3

Asociar cada ecuación lineal con su solución

Ecuaciones	Soluciones
A. $-2 - 2(3x + 4) = 2 - 3x$	1. $x = 1$
B. $-4x + 6 = 3(4 - 2x)$	2. $x = 4$
C. $3x - 3 = 2 - 2x$	3. $x = -4$
D. $8x - 14 = 2x + 10$	4. $x = 3$

TARJETA 4

Indicar las afirmaciones verdaderas y las falsas

Afirmaciones
A. Si el 40% de un número es 50, el número es 125.
B. Si 5 unidades de un cierto artículo cuestan \$15.000, entonces 10 unidades costarán \$30.000.
C. El 24% de 5400 es 1300.
D. Si 3 litros de un desinfectante para pisos cuestan \$3.500, entonces 8 litros costarán \$9.500.

TARJETA 1

Indicar las afirmaciones verdaderas y las falsas

Afirmaciones
A. Si 3 unidades de un cierto artículo cuestan \$15.000, entonces 9 unidades costarán \$48.000.
B. Si el 30% de un número es 40, el número es 134
C. El 32% de 4100 es 1412.
D. Si 5 litros de un desinfectante para pisos cuestan \$6.500, entonces 7 litros costarán \$9.100.

TARJETA 2

Indicar las afirmaciones verdaderas y las falsas

Afirmaciones
A. Si 2 litros de un desinfectante para pisos cuestan \$2.300, entonces 6 litros costarán \$6.900.
B. El 41% de 7600 es 3200.
C. Si 4 unidades de un cierto artículo cuestan \$13.000, entonces 8 unidades costarán \$27.000.
D. Si el 20% de un número es 60, el número es 300.

TARJETA 3

Indicar las afirmaciones verdaderas y las falsas

Afirmaciones
A. El 18% de 3200 es 600.
B. Si 4 litros de un desinfectante para pisos cuestan \$5.400 entonces 9 litros costarán \$12.150.
C. Si el 10% de un número es 36, el número es 360
D. Si 6 unidades de un cierto artículo cuestan \$18.000, entonces 10 unidades costarán \$30.000.

TARJETA 4

Indicar la respuesta correcta

Inecuación	Soluciones
$3(2x - 6) > 7x - 1$	A. $x > -17$
	B. $x < -5$
	C. $x < -17$
	D. $x > -5$

TARJETA 1

Indicar la respuesta correcta

Inecuación	Soluciones
$3(2x + 5) > 4x - 7$	A. $x < -11$
	B. $x < -6$
	C. $x > -11$
	D. $x > -6$

TARJETA 2

Indicar la respuesta correcta

Inecuación	Soluciones
$4(x - 3) < 2x + 8$	A. $x > 10$
	B. $x < 5$
	C. $x < 10$
	D. $x > 5$

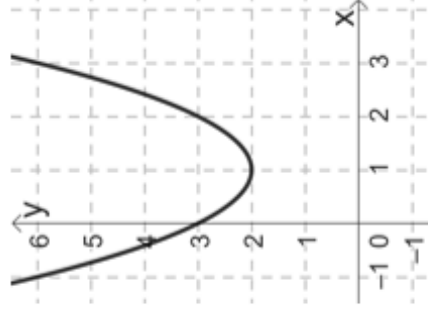
TARJETA 3

Indicar la respuesta correcta

Inecuación	Soluciones
$2(x + 4) < 3x - 5$	A. $x < 13$
	B. $x < 9$
	C. $x > 13$
	D. $x > 9$

TARJETA 4

Indicar la respuesta correcta



Expresión de la función cuadrática asociada a la parábola

A. $f(x) = x^2 + 2x + 3$

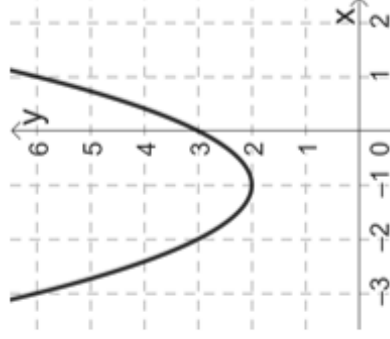
B. $f(x) = x^2 - 2x + 3$

C. $f(x) = x^2 - 3x + 2$

D. $f(x) = x^2 + 3x + 2$

TARJETA 1

Indicar la respuesta correcta



Expresión de la función cuadrática asociada a la parábola

A. $f(x) = x^2 + 3x - 2$

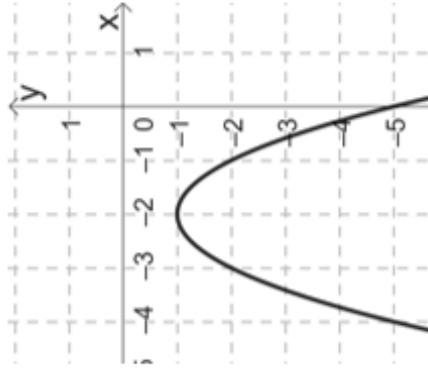
B. $f(x) = x^2 - 2x + 3$

C. $f(x) = x^2 + 2x + 3$

D. $f(x) = x^2 - 3x - 2$

TARJETA 2

Indicar la respuesta correcta



Expresión de la función cuadrática asociada a la parábola

A. $f(x) = -x^2 + 4x - 5$

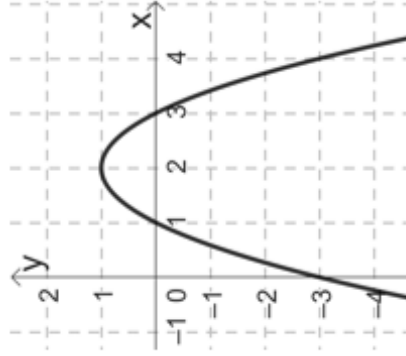
B. $f(x) = -x^2 - 5x + 4$

C. $f(x) = -x^2 - 4x - 5$

D. $f(x) = -x^2 + 5x - 4$

TARJETA 3

Indicar la respuesta correcta



Expresión de la función cuadrática asociada a la parábola

A. $f(x) = -x^2 + 3x + 4$

B. $f(x) = -x^2 - 4x + 3$

C. $f(x) = -x^2 - 3x - 4$

D. $f(x) = -x^2 + 4x - 3$

TARJETA 4

Indicar las afirmaciones verdaderas y las falsas

Afirmaciones
A. La función lineal $f(x) = 3x - 5$ corta al eje y en 3.
B. $2y - 4x = 6$ es una ecuación lineal asociada a la función lineal $g(x) = 2x + 3$.
C. Si $h(x) = 6x + 4$, entonces $h(-1) = -2$.
D. La recta que es la gráfica de la función lineal $k(x) = -5x + 2$ pasa por el punto $(2,12)$

TARJETA 1

Indicar las afirmaciones verdaderas y las falsas

Afirmaciones
A. La función lineal $f(x) = 4x + 3$ corta al eje y en 3.
B. $3y - 6x = 9$ es una ecuación lineal asociada a la función lineal $g(x) = 6x + 9$.
C. Si $h(x) = 5x - 8$, entonces $h(-1) = -3$.
D. La recta que es la gráfica de la función lineal $k(x) = 3x - 7$ pasa por el punto $(2, -1)$

TARJETA 2

Indicar las afirmaciones verdaderas y las falsas

Afirmaciones
A. La función lineal $f(x) = 6x - 4$ corta al eje y en 6.
B. $4y - 8x = 4$ es una ecuación lineal asociada a la función lineal $g(x) = 4x + 1$.
C. Si $h(x) = 7x - 3$, entonces $h(-1) = -10$.
D. La recta que es la gráfica de la función lineal $k(x) = -4x + 3$ pasa por el punto $(2,11)$

TARJETA 3

Indicar las afirmaciones verdaderas y las falsas

Afirmaciones
A. La función lineal $f(x) = 5x + 2$ corta al eje y en 2.
B. $5y - 10x = 10$ es una ecuación lineal asociada a la función lineal $g(x) = 10x + 10$.
C. Si $h(x) = 4x + 3$, entonces $h(-1) = 7$.
D. La recta que es la gráfica de la función lineal $k(x) = 6x - 1$ pasa por el punto $(2,11)$

TARJETA 4

Asociar cada sistema de ecuaciones con su solución.

Sistemas	Soluciones
A. $\begin{cases} 2x - 3y = 5 \\ x + 6y = -2 \end{cases}$	1. Sin solución
B. $\begin{cases} x + 2y = 1 \\ 2x + 4y = -2 \end{cases}$	2. $S = (1, 1)$
C. $\begin{cases} x + 2y = 3 \\ 3x - 2y = 1 \end{cases}$	3. Infinitas soluciones
D. $\begin{cases} 2x - 3y = 2 \\ -6x + 9y = -6 \end{cases}$	4. $S = (\frac{8}{5}, -\frac{3}{5})$

TARJETA 1

Asociar cada sistema de ecuaciones con su solución.

Sistemas	Soluciones
A. $\begin{cases} -x + 4y = -3 \\ -3x - y = 2 \end{cases}$	1. Sin solución
B. $\begin{cases} 3x - y = 2 \\ 6x - 2y = -4 \end{cases}$	2. $S = (2, 2)$
C. $\begin{cases} 3x - 2y = 2 \\ -x + 4y = 6 \end{cases}$	3. Infinitas soluciones
D. $\begin{cases} 5x - 2y = 3 \\ -10x + 4y = -6 \end{cases}$	4. $S = (-\frac{5}{13}, -\frac{11}{13})$

TARJETA 2

Asociar cada sistema de ecuaciones con su solución.

Sistemas	Soluciones
A. $\begin{cases} x - 5y = 2 \\ -2x + 3y = -1 \end{cases}$	1. Sin solución
B. $\begin{cases} 5x + 2y = -3 \\ 10x + 4y = 6 \end{cases}$	2. $S = (-1, -1)$
C. $\begin{cases} 4x - 3y = -1 \\ -2x + 5y = -3 \end{cases}$	3. Infinitas soluciones
D. $\begin{cases} 2x - 4y = 1 \\ -6x + 12y = -3 \end{cases}$	4. $S = (-\frac{1}{7}, -\frac{3}{7})$

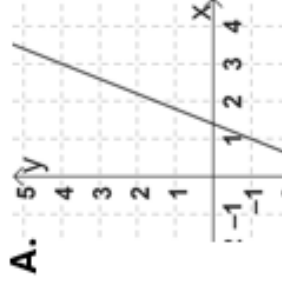
TARJETA 3

Asociar cada sistema de ecuaciones con su solución.

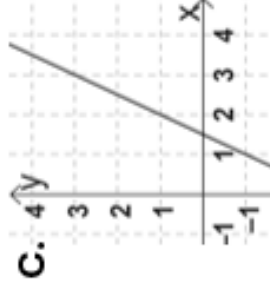
Sistemas	Soluciones
A. $\begin{cases} 3x + 2y = 5 \\ -x - 3y = -2 \end{cases}$	1. Sin solución
B. $\begin{cases} 4x - y = -5 \\ 8x - 2y = 10 \end{cases}$	2. $S = (-2, -2)$
C. $\begin{cases} 5x - 3y = -4 \\ -x + 2y = -2 \end{cases}$	3. Infinitas soluciones
D. $\begin{cases} 3x - 2y = 4 \\ -9x + 6y = -12 \end{cases}$	4. $S = (\frac{11}{7}, \frac{1}{7})$

TARJETA 4

Ordenar de menor a mayor de acuerdo al valor de la pendiente



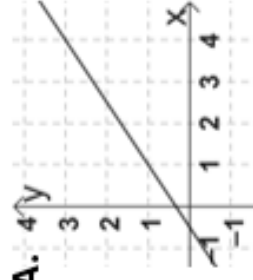
B. $2(6x - 5) = 4y + 2$



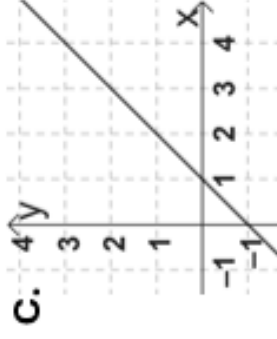
D. $3x + 2 = 3(y - 1)$

TARJETA 1

Ordenar de menor a mayor de acuerdo al valor de la pendiente



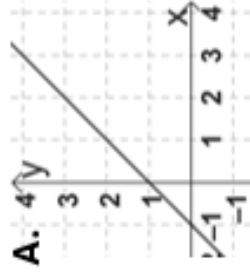
B. $-3(2x - 4) = 6y - 2$



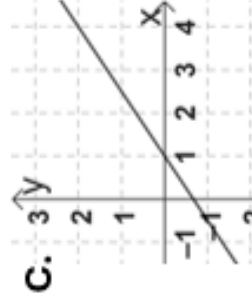
D. $4x - 3 = 2(y + 5)$

TARJETA 2

Ordenar de menor a mayor de acuerdo al valor de la pendiente



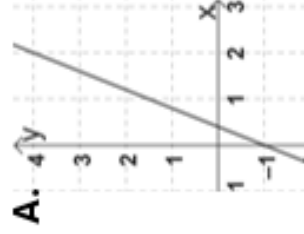
B. $2(-2x + 3) = 4y - 5$



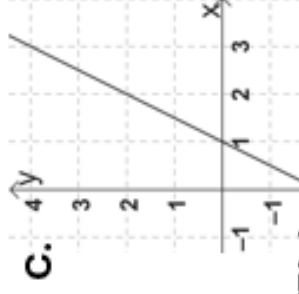
D. $6x - 1 = 3(y + 4)$

TARJETA 3

Ordenar de menor a mayor de acuerdo al valor de la pendiente



B. $3(5x + 2) = 5y - 1$



D. $4x - 3 = 4(y - 2)$

TARJETA 4

RESPUESTAS DE LAS TARJETAS SEGÚN EL TEMA MATEMÁTICO

1	2	3
Ecuaciones lineales con una incógnita	Regla de tres simples y porcentajes	Inecuaciones lineales
Tarjeta 1	Tarjeta 1	Tarjeta 1
A-4	A- Verdadero	C
B-3	B- Verdadero	Tarjeta 2
C-1	C- Falso	C
D-2	D- Falso	Tarjeta 3
Tarjeta 2	Tarjeta 2	C
A-3	A- Falso	Tarjeta 4
B-4	B- Falso	C
C-2	C- Falso	4
D-1	D- Verdadero	Funciones cuadráticas
Tarjeta 3	Tarjeta 3	Tarjeta 1
A-2	A- Verdadero	B
B-3	B- Falso	Tarjeta 2
C-4	C- Falso	C
D-1	D- Verdadero	Tarjeta 3
Tarjeta 4	Tarjeta 4	C
A-3	A- Falso	Tarjeta 4
B-4	B- Verdadero	D
C-1	C- Verdadero	
D-2	D- Verdadero	

5	6	7
Funciones lineales	Sistema de ecuaciones lineales	Funciones lineales
Tarjeta 1	Tarjeta 1	Tarjeta 1
A- Falso	A-4	D
B- Verdadero	B-1	C
C- Verdadero	C-2	A
D- Falso	D-3	B
Tarjeta 2	Tarjeta 2	Tarjeta 2
A- Verdadero	A-4	B
B- Falso	B-1	A
C- Falso	C-2	C
D- Verdadero	D-3	D
Tarjeta 3	Tarjeta 3	Tarjeta 3
A- Falso	A-4	B
B- Verdadero	B-1	A
C- Verdadero	C-2	C
D- Falso	D-3	D
Tarjeta 4	Tarjeta 4	Tarjeta 4
A- Verdadero	A-4	D
B- Falso	B-1	C
C- Falso	C-2	A
D- Verdadero	D-3	B

EQUIPO:

1	Ecuaciones lineales con una incógnita	Puntaje
2	Regla de tres simple. Porcentajes	Puntaje
3	Inecuaciones lineales	Puntaje
4	Funciones cuadráticas	Puntaje
5	Funciones lineales	Puntaje
6	Sistemas de ecuaciones lineales	Puntaje
7	Ecuaciones lineales. La recta	Puntaje
PUNTAJE TOTAL		