

Plantilla de Dominó: Ecuaciones de 1º y 2º Grado

Instrucciones para el profesor: Sube este PDF directamente a [Liveworksheets](#). Dibuja los cuadros de destino (drop:X) en las casillas vacías del tablero superior, y los cuadros de arrastre (drag:X) sobre las fichas de la zona inferior correspondientes.

1. TABLERO DE JUEGO (ZONA DE DESTINO - DROP)

FICHA INICIAL (Fija) [INICIO $x^2 - 9 = 0$]	CASILLA 2 (Vacía) [¿? $3x - 5 = 10$] <i>Comando: drop:2</i>
CASILLA 3 (Vacía) [¿? $x^2 - 2x = 0$] <i>Comando: drop:3</i>	CASILLA 4 (Vacía) [¿? $4x = 16$] <i>Comando: drop:4</i>
CASILLA 5 (Vacía) [¿? ¡FIN!] <i>Comando: drop:1</i>	

2. FICHAS PARA ARRASTRAR (ZONA DE MOVIMIENTO - DRAG)

Estas fichas aparecen desordenadas para que los niños las arrastren con el dedo en la tablet hacia su casilla correcta.

FICHA B [$x = 3$ $3x - 5 = 10$] <i>Comando: drag:2</i>	FICHA D [$x = 2$ $4x = 16$] <i>Comando: drag:4</i>
---	---

FICHA C

$$[x = 5 \mid x^2 - 2x = 0]$$

Comando: drag:3

FICHA A

$$[x = 4 \mid \textcolor{teal}{jFIN!}]$$

Comando: drag:1