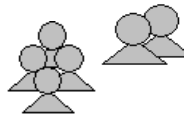


LABERINTO DE OPERACIONES

Código **TAB-5**
 Ficha del profesor



8	5	1
2	7	6
4	3	9

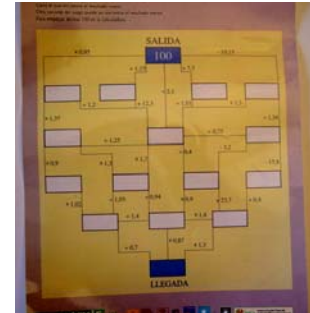
TEMA	MATERIAL	NIVEL
CÁLCULO CON NÚMEROS DECIMALES	LABERINTO DE OPERACIONES (Proyecto Sur de Ediciones)	2º y 3º ESO

CUÁNDO HACERLA:

Como introducción a la unidad de números decimales o al finalizar la unidad.

SIRVE PARA:

- Reforzar el cálculo con números decimales.
- Comprobar que multiplicar no es sinónimo de aumentar y que dividir no lo es de disminuir.
- Practicar el redondeo de números decimales.
- Manejar la calculadora.



NECESITAS:

- Un laberinto de operaciones con números decimales.
- Calculadora (decidir si conviene o no).
- Ficha del alumno y tabla para recoger las operaciones.

PREPARACIÓN DE LA PRÁCTICA:

- Sería conveniente hacer la resolución de un camino en grupo.
- Decidir sobre: si juegan dos personas o dos parejas; sobre la utilización de la calculadora y si se termina en gran grupo o no.

CONOCIMIENTOS PREVIOS:

- Cálculo con números enteros y decimales.

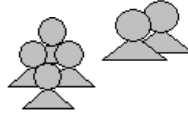
REGLAS DEL JUEGO:

Este laberinto está formado por una serie de caminos que llevan a la casilla de llegada. Se trata de elegir un camino que, partiendo de la casilla 100 y realizando las operaciones que aparecen en cada paso, lleve a la casilla "llegada" con el mayor resultado numérico posible o el menor, según se haya decidido previamente. Los números que se encuentra el alumno para operar son siempre números decimales, por eso deberá elegir muy bien el camino a seguir.

- Los dos jugadores (o las dos parejas) empiezan por la celda de salida (100). Cada uno deberá escoger un recorrido a seguir teniendo presente que gana el que obtenga como resultado el mayor o menor número (hay que decidirlo antes de empezar el juego y que todos los alumnos lo sepan) después de hacer las operaciones que se va encontrando en su recorrido. No se puede pasar dos veces por el mismo camino ni moverse hacia atrás.
- Los alumnos deberán anotar en la tabla cada operación y su resultado, para poder comprobar posteriormente los cálculos y hacerles ver que, a veces, multiplicar no significa aumentar y que dividir, no es disminuir.
- Alcanzada la llegada, se deberán comprobar las operaciones hechas.
- Se comparan los resultados de cada pareja o dobles parejas y gana el que mayor o menor número haya obtenido.
- Se recogen los resultados de toda la clase y se busca al ganador o ganadores.
- Se **reflexiona** sobre que "**multiplicar no es sinónimo de aumentar y que dividir no lo es de disminuir**".

LABERINTO DE OPERACIONES

Código **TAB-5**
Ficha del profesor



8	5	1
2	7	6
4	3	9

OBSERVACIONES:

- Se recomienda hacer fotocopias del laberinto para que los alumnos puedan escribir encima.
- Es conveniente que señalen los caminos utilizados para no volver a pasar por el mismo sitio.
- Después de jugar varias veces, se les puede pedir que encuentren el camino óptimo para conseguir el mayor o el menor resultado posible.
- Se pueden realizar previamente **otras actividades** mas sencillas con el mismo laberinto como la de proponerles un camino determinado y que busquen la solución. Esta actividad se puede realizar proyectando el camino en el retroproyector.

Gana el que encuentre el resultado mayor.
 Otra variante del juego puede ser encontrar el resultado menor.
 Para empezar, teclear 100 en la calculadora.

