

# Los que esfuerzan

## 8A Reflexión



- ... desarrollan la capacidad de reflexionar sobre sus propias experiencias en cuanto a conceptos, y métodos matemáticos, así como las actividades que han realizado con la asignatura de las matemáticas.
- ... conceptos aritméticos y cálculo básicos con números reales, valores aproximados, proporcionalidad y porcentaje.

### Finalidad

Mediante un apasionante juego de dados, usa tus conocimientos sobre la magnitud numérica, el sistema posicional y los juicios de estrategia. ¡Además, el juego es un silenciador formidable!

### Contenidos matemáticos

Para ganar el juego de *Tänk till tusen* es necesario tener una buena capacidad de comprensión numérica y una buena porción de suerte con el dado. Este juego puede ampliarse de diferentes formas y tener un amplio contenido en cuestiones aritméticas y soluciones de problemas matemáticos.

### Conocimientos previos

Poder usar los algoritmos ordinarios para sumar números de tres cifras, o utilizar el cálculo de clases numéricas correspondientes.

### Material

Copia el tablero de juego de la última página.

### Descripción

Cada uno de los jugadores debe dibujar un tablero con  $3 \cdot 3$  casillas. La primera vez que se juegue, se recomienda disponer de copias de tableros de juego que se repartirán a los participantes. Véase el correspondiente archivo en formato pdf. A partir de esa primera vez, los tableros se dibujan en hojas para borradores.

Se elige a una persona para que se encargue del dado (un dado ordinario de seis caras). El responsable del dado lo tira y canta el número aparecido de forma clara y en voz alta. Es importante que los alumnos guarden silencio para que todo el mundo entienda las palabras pronunciadas por el responsable del dado. Si algún participante desea que se vuelva a cantar la cifra, esto puede causar males entendidos.

Los jugadores escriben el número en una casilla de libre elección. Continúa con esta operación hasta que se hayan llenado todas las casillas del tablero. Por lo tanto, el dado debe tirarse nueve veces. *El tablero contiene números de tres cifras. Estos números se suman y el ganador es aquel que haya obtenido el número más cercano a 1.000.* Así pues, el 1.002 es mejor que el 996.

La mecánica del juego debe realizarse de forma rápida y el número que se ha escrito debe quedarse en la casilla elegida. Está prohibido usar goma de borrar y también escribir primeramente los números fuera del tablero de juego para luego escribirlos en el mismo.

## Variaciones

Se puede variar el juego fácilmente cantando los números en idiomas diferentes como en inglés, alemán, francés o lenguaje infantil. Eventualmente, se puede usar un retroproyector con las cifras y su nombre en cada idioma. Permite a aquellos alumnos que sepan otros idiomas que sean el responsable del dado y enseñen a sus compañeros. Si uno aprende la retahíla numérica en otro idioma, puede ser divertido contar hasta diez. Sustituye el dado ordinario por un dado de diez caras, con las cifras del 0 al 9 y cambia eventualmente la suma. Aunque el dado carezca del número 10 y tampoco pueda utilizarse en este juego, lo más natural es contar hasta diez y no finalizar en nueve.

## Desarrollo

Coloca el signo decimal en el tablero para que haya unidades, décimas y centésimas. Por ejemplo, puedes proponer que la suma se acerca lo más posible a cinco. Se pueden construir tableros de juego adaptados a las otras operaciones aritméticas.

Después de finalizar una mano, los alumnos pueden investigar el número de alumnos que han obtenido la misma suma. ¿Cuántas sumas distintas se pueden obtener con las cifras utilizadas? ¿Cuál es la suma con el menor valor posible? ¿Y con el mayor valor posible?

## Origen

La idea de este juego proviene del libro *Nya spel* de Dan Glimne (ISBN 91-32-31918-5). En el mismo se califica como “el juego preferido del profesor de matemáticas”, y allí se propone un cálculo de puntos algo más avanzado.

## Vínculo en la Web

En el siguiente vínculo hay un sitio Web con los números del 1 al 10 en una gran cantidad de idiomas diferentes:  
<http://www.zompist.com/numbers.shtml>



# Reflexión

## Tablero de juego

