

JUEGO: CIFRAS Y LETRAS

Los alumnos deberán reflejar en la plantilla registro, que aparece en la página siguiente, los resultados obtenidos en series alternativas del juego de cifras y letras. De esta manera el profesor puede evaluar la actividad.

1ª Partida: JUEGO DE CIFRAS. Un ejemplo

1º. A la vez que el profesor va escribiendo en la pizarra los números que van saliendo, los alumnos los escriben en su hoja: (2 , 5 , 10, 8 , 25 , 1)

2º. Se escribe en la pizarra el nº que tienen que conseguir. (274) . Nos lo podemos inventar o es muy fácil obtener uno de forma aleatoria con la tecla RAN de la calculadora.

3º. Se da un tiempo para que los alumnos intenten formar el nº 274 operando de forma oportuna los números que nos han salido.(Un minuto y medio puede ser un tiempo prudencial). Los alumnos deben escribir la secuencia de operaciones que han pensado para conseguir el nº más cercano al 274 en el cuadro de operaciones y escribir el nº conseguido en su cuadro correspondiente. En nuestro ejemplo el 273.

1ª	Nº a conseguir		274	Nº conseguido		273	PUNTOS
			10			25	8
	2	5	10	4	25	1	

OPERACIONES

$$10 \cdot 25 = 250 \quad 5 \cdot 4 = 20 \quad 2 + 1 = 3$$

$$250 + 20 + 3 = 273$$

4º. Terminado el tiempo, los alumnos se intercambian las hojas y corrigen a sus compañeros. Ellos son los árbitros y deben comprobar si las operaciones realizadas por sus compañeros son correctas y se ajustan al juego (Cada nº no puede utilizarse más de una vez).

5º. Siguiendo el criterio de puntuación que aparece, cada alumno obtiene una serie de puntos en función de lo cerca que se haya quedado de conseguir el nº exacto.

	CIFRAS					LETRAS
	EXACTO	DIF ± 1	DIF ± 2	DIF ± 3	DIF ± 4	PALABRA
PUNTOS	10	8	6	4	2	Nº DE LETRAS

En nuestro ejemplo hemos conseguido el nº 273 en lugar del 274. Como nos hemos quedado a una diferencia de 1 sumaremos 8 puntos.

Esta tabla de puntuación se puede modificar según el criterio de cada profesor.

6º. En la tabla final, los alumnos deben ir anotando los puntos que obtienen en cada partida.

PARTIDA	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	7ª	8ª	TOTAL
PUNTOS	8								

2ª Partida: JUEGO DE LETRAS. Un ejemplo

1º. A la vez que el profesor va escribiendo en la pizarra las letras que van saliendo, los alumnos las escriben en su hoja: R , I , C , E , D , M , A , N , O , T (10 letras)

2ª	R	I	C	E	D	M	A	N	O	T
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

2º. Se da un tiempo (un minuto y medio) para que los alumnos intenten formar la palabra más larga con dichas letras y le escriben en la hoja. Por ejemplo: MERCADO

Palabra encontrada: MERCADO PUNTOS: 7
--

3º. Terminado el tiempo, los alumnos se intercambian las hojas, corrigen a sus compañeros y apuntan los puntos obtenidos. Tantos puntos como letras tengan la palabra encontrada. En nuestro ejemplo 7 puntos.

4º. En la tabla final, los alumnos deben ir anotando los puntos que obtienen en cada partida.

PARTIDA	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	7ª	8ª	TOTAL
PUNTOS	8	7							

Al finalizar las 8 partidas el profesor puede recoger las hojas de cada alumno y evaluar la actividad según lo estime. Por ejemplo se puede hacer la media de los puntos totales obtenidos por la clase y elaborar una tabla de calificación parecida a esta:

PUNTOS	10	15	20	25	30	38	46	54	62	70
NOTA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

NOMBRE: _____

CURSO: _____

PLANTILLA DE REGISTRO DEL JUEGO: CIFRAS Y LETRAS

1 ^a	Nº a conseguir			Nº conseguido			PUNTOS	

OPERACIONES

2 ^a									
----------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Palabra encontrada: _____ PUNTOS: _____

3 ^a	Nº a conseguir			Nº conseguido			PUNTOS	

OPERACIONES

4 ^a									
----------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Palabra encontrada: _____ PUNTOS: _____

