



### **Matemática y Juego**

En base a la lectura del texto “Juegos y Matemáticas” de Miguel Guzmán <https://revistasuma.es/IMG/pdf/4/061-064.pdf> reflexiona sobre los siguientes interrogantes. Puedes utilizar otra bibliografía para responder.

- 1) ¿Qué es un juego?
- 2) ¿Se debe jugar en la clase de Matemática? Justifica tu respuesta.
- 3) ¿Cuáles son las ventajas y los inconvenientes de jugar en clase?
- 4) ¿Qué habilidades desarrollan los estudiantes jugando?

A continuación te sugerimos una lista de juegos ¿ te animas a jugarlos?

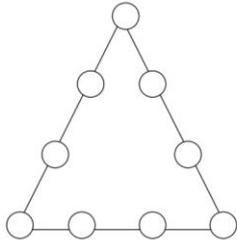
<https://www.educ.ar/recursos/buscar?q=Matematica+y+juegos>

## **CUADRADOS MÁGICOS**

- *Dibuja el cuadrado mágico  $3 \times 3$ , completa los casilleros en blanco, de manera que sumados, horizontalmente, verticalmente y diagonalmente sumen 15*
- *Idem los números del 1 al 16 en un tablero de  $4 \times 4$ .*
- *Idem del 1 al 25 en un tablero del  $5 \times 5$ .*
- *¿Cómo completar el cuadrado mágico, de forma que la suma de los números de cada fila, cada columna y cada diagonal sea 42? Todos los números son de dos cifras.*

## TRIÁNGULO MÁGICO

- Coloca todos los números del 1 al 9 de tal manera que la suma de los cuatro números de cada lado del triángulo sumen 23



- Jimeno, M. (1994): **"Curiosidades y pasatiempos matemáticos"**. Labor Barcelona. Pág.3.

## NÚMEROS CURIOSOS

- En este juego empieza restando el 9 con el 1, considera al minuendo como un número descendente en una unidad y al sustraendo ascendente en otra unidad hasta que el último dígito sea 1.

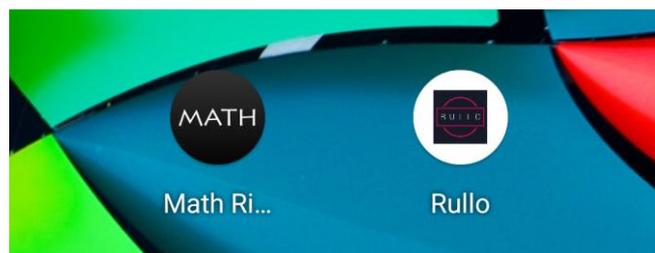
$$\begin{aligned}9 - 1 &= \dots \\98 - 21 &= \dots \\987 - 321 &= \dots\end{aligned}$$

- En los productos siguientes multiplique lo indicado y observa lo que obtienes

$\begin{array}{r}12345679x \\ \underline{\quad 9 \quad} \\ \hline\end{array}$	$\begin{array}{r}12345679x \\ \underline{\quad 27 \quad} \\ \hline\end{array}$	$\begin{array}{r}12345679x \\ \underline{\quad 18 \quad} \\ \hline\end{array}$	$\begin{array}{r}12345679x \\ \underline{\quad 45 \quad} \\ \hline\end{array}$
---	--	--	--

Calabria, M. (1990): **"Juegos Matemáticos"**. Edit. Akal. Madrid. Pág.13.

MATH y Rullo son aplicaciones para tu celular en la que aprendes jugando sobre lógica y resolución de problemas (lo podés descargar del play store)



Agrega tus propios juegos a la lista así sumamos recursos.