

EL JUEGO DEL KENKEN (I)

Inicialmente desarrollado por un profesor de matemáticas japonés, Tetsuya Miyamoto, éste lo ideó para ayudar a sus alumnos a aprender aritmética. Por eso, aunque para resolver estos rompecabezas sólo se necesita un nivel de aritmética básico, creemos que debemos utilizarlos en nuestras clases cómo un elemento más de motivación hacia las matemáticas.

Estos 3 ejemplos, todos sacados de un material para profesores de la página www.kenken.com son adecuados para empezar a resolver este tipo de pasatiempos al ser muy sencillos y utilizar pocas operaciones.

Nivel: Primaria o alumnos de secundaria que quieran aprender a resolver después ejemplos más difíciles.

Soluciones:

Ejemplo 1

- Lo primero que hay que rellenar son las cajas con una sola casilla.

4+	5+	
	3+	
5+		1 <i>1</i>

- A continuación la caja con 3+ sólo se debe rellenar con 1 y 2. Cómo el 1 ya esta en la línea vertical última, sólo se puede poner:

4+	5+	
	3+	<i>1</i> <i>2</i>
5+		1 <i>1</i>

- La última casilla de la tercera columna debe ser un 3 y por lo tanto podemos escribir también este 2:

4+	5+	<i>2</i> <i>3</i>
	3+	<i>1</i> <i>2</i>
5+		1 <i>1</i>

- Es fácil ahora acabar de rellenar la tabla:

4+ 1	5+ 2	3
3	3+ 1	2
5+ 2	3	1 1

Ejemplo 2

Repetimos la misma estrategia con el siguiente ejemplo, utilizando ahora la suma y la resta. En el caso de la resta el minuendo y el sustraendo pueden estar en cualquiera de los dos sitios posibles.

2- 3	1	1- 2
3+ 1	2 2	3
2	2- 3	1

Ejemplo 3

Este tercer ejemplo, es aparentemente más complicado aunque con la ayuda que se proporciona a los alumnos se resuelve muy fácilmente.

6x 2	3x 3	1
3	1	6x 2
2x 1	2	3

Para un aprovechamiento didáctico en clase, sería importante exigir a los alumnos, al plantear su solución, que intenten explicar sus pasos.