

## LA BARAJA DE CÁLCULO MENTAL CON PORCENTAJES



### Observaciones.

"El cálculo mental junto con los algoritmos de lápiz y papel y la calculadora, constituye uno de los pilares necesarios sobre el que basar cualquier aproximación rigurosa al cálculo numérico con alumnos del primer ciclo de ESO."

Así empieza el capítulo sobre cálculo mental del libro "*Matemáticas para la ESO: primer ciclo*" del **Grupo Cero** de Valencia (Editado por Edelvives: ISBN: 84-263-3229-3).

En este capítulo, el conocido grupo propone un juego de cartas para que los alumnos y alumnas aprendan jugando a aproximar el resultado obtenido al aplicar un porcentaje, descuento o aumento porcentual a una cantidad.

Presentamos aquí 4 de las 8 posibles barajas que propone el grupo.

### Material para cada equipo:

- Una baraja de 10 cartas.
- Una calculadora.
- Una tabla de los resultados de todos los equipos del grupo que se coloca como mural, como la siguiente:

EQUIPO/JUGADOR		PARTIDAS PUNTUACIÓN					
		1ª	2ª	3ª	4ª	.....	TOTAL
<b>1</b>	a						
	b						
	c						
	d						
<b>2</b>	a						
	b						
	c						
	d						
<b>3</b>	...						

El juego consiste en estimar el precio de un objeto después de aplicarle un determinado aumento o descuento.

## **Reglas del juego:**

- Juego para cuatro jugadores.
- Siguiendo un turno, un jugador del equipo coge una baraja y la calculadora. Enseña una carta y mientras los otros tres jugadores de su equipo estiman el precio final, él lo calcula con la calculadora.
- El jugador que se aproxima más al resultado consigue un punto.
- Cuando se han destapado las 10 cartas de la baraja termina la ronda. El jugador que ha conducido el juego en esa ronda anota en la tabla del mural las puntuaciones de sus compañeros.
- El juego acaba cuando se han realizado cuatro rondas, cambiando claro el jugador que conduce en cada ronda, con las cuatro barajas propuestas.
- Gana el jugador que ha conseguido la máxima puntuación.
- Las cuatro rondas se pueden realizar en varios días, ocupando sólo un momento de la clase.