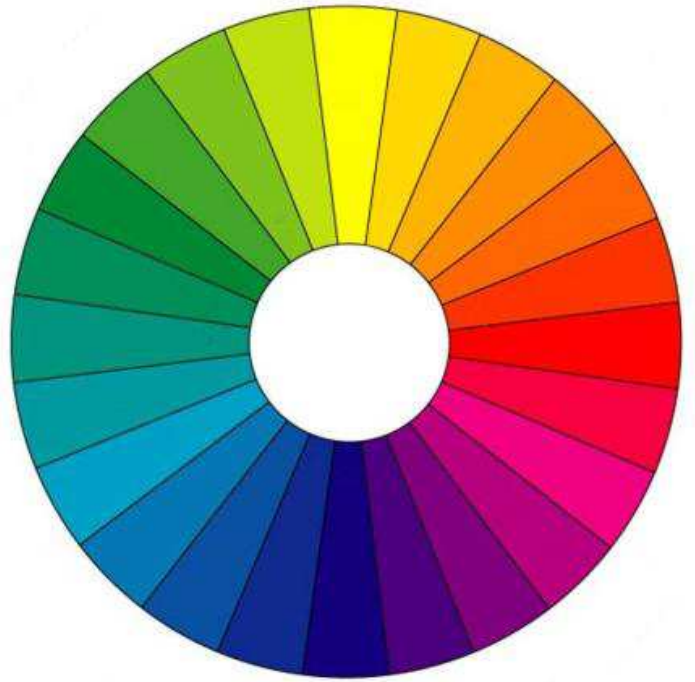


PUZZLE CIRCULAR DEL PRODUCTO DE DECIMALES



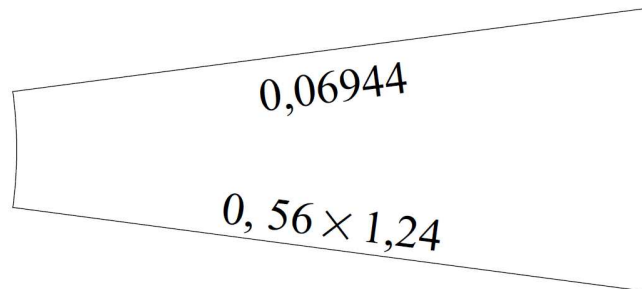
Objetivos:

- Reforzar la multiplicación de los decimales, insistiendo en los decimales menores que la unidad.

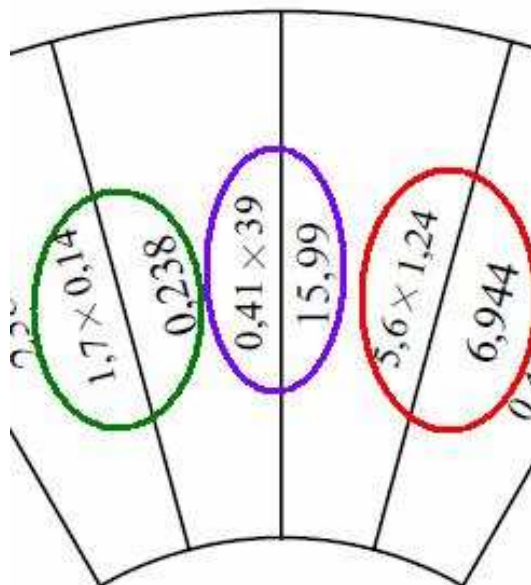
Nivel: Ultimo ciclo de primaria, 1º de ESO.

Observaciones:

Presentamos aquí 24 fichas curvas.
Las fichas pueden presentarse listas para ser recortadas por los alumnos.
Cada ficha lleva sobre sus dos radios una multiplicación de decimales o un resultado como se observa a continuación:



El juego consiste en unir los radios de dos fichas juntando una operación y el resultado correspondiente



Las operaciones y los resultados que aparecen son los siguientes:

$2,8 \times 0,42$	1,176	$1,7 \times 0,14$	0,238
$4,1 \times 3,9$	15,99	$1700 \times 0,14$	238
$0,56 \times 1,24$	0,6944	$44 \times 3,7$	162,8
$0,56 \times 0,124$	0,06944	$4,4 \times 0,37$	1,628
$4,1 \times 0,039$	0,1599	$0,53 \times 2,7$	1,431
$0,28 \times 0,42$	0,1176	$1,25 \times 0,34$	0,425
$1,7 \times 1,4$	2,38	$8,2 \times 0,55$	4,51
$0,44 \times 3,7$	1,628	$72,5 \times 0,024$	1,74
$0,56 \times 12,4$	6,944	$7,25 \times 0,44$	3,19
$0,44 \times 0,37$	0,1628	$2,08 \times 0,075$	0,156
$5,6 \times 1,24$	6,944	$0,67 \times 2,6$	1,742
$0,41 \times 39$	15,99	$20,8 \times 0,002$	0,0416

Al acabar de juntar las 24 piezas del puzzle, la figura que se obtiene es un círculo como el de la primera imagen de esta entrada. Este juego esta elaborado con la ayuda del programa FORMULATOR TARSIA.

Material necesario:

- 24 fichas curvas por alumno o por pareja de alumnos.

Reglas del juego:

- Se trata de un juego individual o para parejas cooperativas.
- Cada alumno o cada pareja debe intentar unir los radios de las fichas para completar un círculo.

- **Gana el alumno o la pareja que consiguen formar el círculo primero.**

SOLUCIÓN

