



CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los alumnos deberán dominar la representación gráfica de fracciones y haber practicado con ejercicios similares a los que se proponen en el juego. En caso de no haberlo hecho, esta actividad tendría que realizarse como preparación previa.

En general, los alumnos conocen el mecanismo de la multiplicación de fracciones (multiplicar los numeradores y denominadores entre sí) pero sin asociarlo a la idea de “fracción de una fracción”. Aunque uno de los objetivos del juego es establecer esta conexión, es indispensable que antes de practicarlo los alumnos hayan realizado ejercicios del tipo: un tercio de un medio, un cuarto de un tercio, etc., representándolos de forma gráfica: el cuadrado es una figura recomendable para este tipo de ejercicios, ya que podemos utilizarla cuadrícula para que el lado sea múltiplo del denominador. En estos ejercicios ya se pone de manifiesto que el resultado de la operación es el producto (una tercera vez un medio = un sexto, una cuarta vez un tercio = un doceavo, etc.). Con el juego se pretende profundizar en la naturaleza de esta operación, a la vez que justificar el algoritmo de cálculo.

