

<p>De PIEDRASLUENGAS a VALDERROBLES hay 28 flipz</p>	<p>De VALDERROBLES a AGUASTURBIAS hay 24 flipz</p>	<p>De AGUASTURBIAS a CASTAÑEDA hay 10 flopz</p>
<p>Jack conduce de PIEDRASLUENGAS a VALDERROBLES a una velocidad de 7 flipz por tikz</p>	<p>Jack conduce de VALDERROBLES a AGUASTURBIAS a una velocidad de 6 flipz por tikz</p>	<p>Jack conduce de AGUASTURBIAS a CASTAÑEDA a una velocidad de 5 flipz por tikz</p>
<p>En un flopz hay 2 flipz</p>	<p>El flipz es una medida de longitud</p>	<p>En un kilómetro hay 5 flopz</p>

<p>Un tokz tiene 6 tikz</p>	<p>Un mínim tiene 2 tokz</p>	<p>Un mínim es una unidad de tiempo</p>
<p>Tokz y tikz son medidas de tiempo</p>	<p>Jack sale a mediodía</p>	<p>Un mínim es igual a 2 horas</p>
<p>Jack viaja en un SEAT Panda gasolina, que consume 5,5 litros a los 100 km.</p>		

JUEGO: “EL VIAJE DE JACK”

OBJETIVO

¿Cuánto tiempo, en horas, le llevará a Jack el viaje desde PIEDRASLUENGAS hasta CASTAÑEDA, si pasa sin parar por VALDERROBLES y AGUASTURBIAS?

INSTRUCCIONES

1. La tarea de cada grupo consiste en resolver el problema.
2. La información necesaria para resolver el problema está escrita en las tarjetas.
3. Cada miembro del grupo es responsable de sus tarjetas.
4. Los integrantes del grupo pueden decirse unos a otros lo que está escrito en sus tarjetas, pero no deben enseñarlas ni dejarlas a ningún otro miembro del grupo.
5. Durante el ejercicio, que debe resolverse hablando y escuchando, no se permite utilizar bolígrafos ni papeles.
6. Debemos garantizar que todos los miembros del grupo comprendan el resultado del ejercicio.
7. El profesor podrá preguntar a cualquier miembro del grupo la solución del problema.

HOJA PARA RESOLVER EL JUEGO "EL VIAJE DE JACK" (NIVEL 2)

HOJA PARA RESOLVER EL JUEGO "EL VIAJE DE JACK" (NIVEL 3)

PASO 1: establecemos el itinerario del viaje Jack

PASO 2: calculamos lo que tarda en cada trayecto

TRAYECTO 1

TRAYECTO 2

TRAYECTO 3

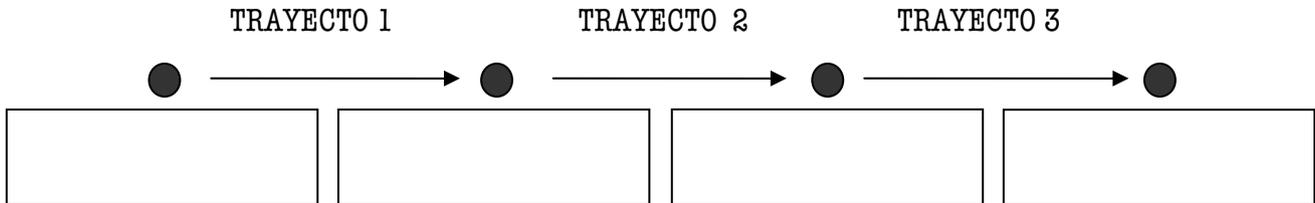
PASO 3: Calculamos lo que tarda en todo el viaje

PASO 4: Calculamos a qué equivalen los tikz

PASO 5: resolvemos

HOJA PARA RESOLVER EL JUEGO "EL VIAJE DE JACK" (NIVEL 4)

PASO 1: establecemos el itinerario del viaje Jack



PASO 2: calculamos lo que tarda en cada trayecto

TRAYECTO 1

De _____ a _____ hay _____ flipz.

Cómo Jack avanza a una velocidad de _____ flipz por tikz, tarda _____ tikz.

TRAYECTO 2

De _____ a _____ hay _____ flipz.

Cómo Jack avanza a una velocidad de _____ flipz por tikz, tarda _____ tikz.

TRAYECTO 3

De _____ a _____ hay _____ flipz.

Cómo Jack avanza a una velocidad de _____ flipz por tikz, tarda _____ tikz.

PASO 3: calculamos lo que tarda en todo el viaje

_____ tikz + _____ tikz + _____ tikz = _____ tikz

PASO 4: calculamos a qué equivalen los tikz

- Un mínim equivale a _____.
- En un mínim hay _____ tokz, por tanto, un tokz equivale a _____.
- En un tokz hay _____ tikz, por tanto, un tikz equivale a _____.

PASO 5: resolvemos

En todo el viaje, Jack tarda _____ tikz; como el un tikz equivale a _____, el viaje de Jack dura _____ horas.

ANÁLISIS DEL JUEGO “EL VIAJE DE JACK”

¿Qué situaciones, conductas y actitudes obstaculizaron - o hubiesen obstaculizado - el trabajo del equipo?

NUESTRA OPINIÓN ES...

ALGUNAS DE LAS OPINIONES DE LOS OTROS GRUPOS SON...

AUTOEVALUACIÓN GRUPAL DEL JUEGO "EL VIAJE DE JACK"

Valorad del 1 a 3 los siguientes indicadores, según hayáis trabajado 'mal, regular o bien':

	1	2	3
Hemos distribuido bien los tiempos			
Hemos mantenido la atención			
Hemos respetado las instrucciones			
Hemos participado todos activamente			
Nos hemos comunicado sin interrumpirnos			
Hemos explicado nuestras posiciones con respeto			
Hemos manifestado apoyo o aceptación, aún sin estar de acuerdo con otras opiniones			
Hemos llegado a conclusiones fácilmente			
Hemos comprobado que todos entendían el resultado del problema			

Lo que ha funcionado bien y vamos a conservar...

Lo que no ha funcionado y vamos a eliminar...

Cómo podríamos mejorar ...
