



## FASE 1

COMENZAR

### OBJETIVO ¿Qué me piden?

Información desconocida  
no cambia

### DATOS ¿Qué me dan?

Información conocida  
no cambia

### DEFINIR LA RELACIÓN ¿Qué relaciona lo que me dan con lo que me piden?

Información conocida,  
relativa y cambiante

Conexión entre datos  
o entre objetivo y dato

### DIAGRAMA/S

Tablero del juego, tabla simple, tabla doble, diagrama de flechas, diagrama de árbol, diagrama partes-todo, representación gráfica del problema, etc...



## FASE 2

PENSAR

Marca con una **X** tus **estrategias** para este juego y apunta las tácticas que vas a emplear.

Tus tácticas antes de resolverlo como un problema

#### Básicas

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Modelización                   | <input type="checkbox"/> Aritmética             |
| <input type="checkbox"/> Ensayo y error                 | <input type="checkbox"/> Partes-todo            |
| <input type="checkbox"/> Organización de la información | <input type="checkbox"/> Sistem. Exhaustiva     |
|   | <input type="checkbox"/> Algebraica             |
|   | <input type="checkbox"/> Representación gráfica |

#### Auxiliares

- Simplificar
- Analogía

#### Específicas

- Buscar patrones
- Eliminar
- Ir hacia atrás
- Generalizar

## FASE 3

EJECUTAR

### Tu razonamiento

Pon en marcha tus estrategias pensadas, tus conocimientos matemáticos.  
Por falta de espacio las ejecutarás en la página siguiente.

### Información oculta

Información importante no escrita directamente en el enunciado

Solución/es

## FASE 4

RESPONDER

### Comprobar la solución

¿Cumple las relaciones?

### Analizar la solución

¿Tiene lógica? ¿Responde a la pregunta planteada?

¿Existen varias soluciones? ¿Coherencia con el contexto?

En una oración, da una respuesta redactada en el contexto del juego.



EJECUTAR

