

PROYECTO ACTIVIDADES TABLAS

Una maestra de primaria de Osuna nos pide realizar una hoja de cálculo que sirva para que su alumnado pueda estudiar las tablas de multiplicar. Esta misma debe poner algunas tareas según la tabla elegida.

El alumno podrá introducir la tabla de multiplicar que desea y esta se mostrará en pantalla. Además se mostrarán automáticamente algunas actividades según se indican en la siguiente tabla:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	
1																	
2		¿QUE TABLA DESEAS VER?					8										
3																	
4		8	x	1	=	8											
5		8	x	2	=	16											
6		8	x	3	=	24											
7		8	x	4	=	32											
8		8	x	5	=	40											
9		8	x	6	=	48											
10		8	x	7	=	56											
11		8	x	8	=	64											
12		8	x	9	=	72											
13		8	x	10	=	80											
14																	
15																	
16																	
17																	
18																	
19																	
20																	
21																	
22																	
23																	
24		Nota: Para nueva actividad borra el rango h15 hasta h20 y elige otra tabla en E1															

ACTIVIDADES

8	x	7	=	8	INCORRECTO
8	x	8	=	56	INCORRECTO
8	x	9	=	72	CORRECTO
8	x	5	=	0	INCORRECTO
8	x	4	=	56	INCORRECTO
8	x	4	=	0	INCORRECTO

Rellena la columna para que resultado sea correcto

INSTRUCCIONES:

1. Para realizar la tabla de multiplicar usaremos la copia de celda absoluta cuando sea necesario (Uso del \$ en algunas celdas).

2. Para realizar la parte de las actividades, además de usar las copias absolutas (\$) usaremos las funciones:

ELEGIR

SINTAXIS: **ELEGIR(Índice; Valor_1;Valor_2;...)**

Donde **Índice** especifica el argumento de valor que se selecciona, **Valor_1...Valor₂** es la lista de argumentos de la cual se desea elegir un valor.

Ejemplo:

=ELEGIR(3;C1;D1;E1;F1;G1;H1)

	A	B	C	D	E	F	G	H
1			100	150	200	250	300	350
2								

Devuelve **200** Devuelve el tercer elemento dado, en este caso, el contenido de la celda E1.

ALEATORIO.ENTRE

Devuelve el número aleatorio del área indicada.

Sintaxis: **ALEATORIO.ENTRE(Menor; Mayor)**

Donde **Menor** es el número menor que debe devolverse y **Mayor** es el número mayor que se debe devolver.

Ejemplo: ALEATORIO.ENTRE(1;5)

Siempre devolverá un número aleatorio entre 1 y 5.

Pensar como anidar las dos funciones anteriores para que las actividades no se repitan y cada vez sean diferentes.

Por último, esta función nos sirve para indicar si la función ha sido correcta.

=SI(condición;accion_si;acción_no)
Δ se realiza si no se cumple la condición
Δ se realiza si se cumple la condición