|  |
| --- |
| **DOMINÓ DE OPERACIONES CON NÚMEROS ENTEROS** |
|  Curso/s: 2º ESO  |  UD1: Números enteros y divisibilidad |
| Objetivos didácticos | Operar con soltura números enteros en expresiones sencillas |
| Realizar operaciones combinadas con números enteros |
| Criterios de evaluación | 1.Utilizar los distintos tipos de números y operaciones,junto con sus propiedades, para recoger, transformar e intercambiar información y resolver problemas relacionados con la vida diaria. CCL, CMCT, CSC.3.Desarrollar, en casos sencillos, la competencia en el uso de operaciones combinadas como síntesis de la secuencia de operaciones aritméticas, aplicando correctamente la jerarquía de las operaciones o estrategias de cálculo mental. CMCT.4.Elegir la forma de cálculo apropiada (mental, escrita o con calculadora), usando diferentes estrategias que permitan simplificar las operaciones con números enteros, fracciones, decimales y porcentajes y estimando la coherencia y precisión de los resultados obtenidos. CMCT, CD, CAA, SIEP. |
| Competencias Clave | Véase en cada criterio de evaluación |
| Proyección pedagógica  | 🗹 *Asimilación y refuerzo*  | *□ Consolidación*  | *□ Ampliación* |
| Nº de jugadores | *□ Individual o parejas* | 🗹 *GM (3-6)* | *□ GG (>6)* |
| Tiempo aproximado por partida | 🗹 *< 10 min*  | *□ 10-30 min* | *□ > 30 min* |

El juego del dominó es normalmente conocido por todos los estudiantes, lo que suele facilitar la puesta a punto para iniciar el juego. Existen diversos tipos de dominós y pueden usarse para muchas actividades diferentes, no sólo de matemáticas. Un dominó estándar contiene 28 fichas con 7 valores (de 0 a 6) 8 veces repetidos. Con 7 conceptos expresados 8 veces (repetidas o con valores equivalentes) podemos construir un dominó del bloque temático que queramos. En este caso, usaremos un dominó cuyo objetivo es la realización de diversas operaciones sencillas con números enteros.

Las piezas se han obtenido del Grupo Alquerque, aunque pueden fabricarse las necesarias para cada nivel/actividad. En este caso se incluyen operaciones con potencias. Los estudiantes deben realizar las operaciones de las fichas que les vayan tocando en el cuaderno, siendo de utilidad para posteriores partidas.

Se recomienda la actividad durante un máximo de unos 40 minutos, tiempo suficiente para realizar todas las operaciones y jugar varias partidas. A partir de ese tiempo, el juego pasa a ser un dominó clásico y los contenidos matemáticos que deseamos trabajar dejan de estar presentes. Si los estudiantes muestran mucho interés, pueden realizarse diversos juegos completos de dominó e ir intercambiando los juegos de fichas cada cierto tiempo.

Normalmente, el juego está preparado para dos o cuatro jugadores. Las reglas son las siguientes:

* Se reparten 7 fichas por jugador. Si son dos jugadores, las fichas sobrantes se quedan sobre la mesa boca abajo para ser cogidas en su momento.
* Sale el jugador que tiene la ficha doble blanca (en nuestro caso, el cero doble).
* Por orden los jugadores van colocando sus fichas, enlazadas con la primera en cualquiera de los lados de la ficha, mediante números con el mismo valor.
* Si un jugador no puede colocar una ficha porque no tiene valores adecuados, pierde su turno. En el caso de dos jugadores coge una nueva ficha hasta conseguir la adecuada o agotarlas todas.
* Gana el jugador que se queda sin ficha. Si se cierra el juego y nadie puede colocar una ficha, gana el jugador que tiene menos puntos, sumando los valores de las fichas que le han quedado.

Referencias:

* <http://www.grupoalquerque.es>
* <https://anagarciaazcarate.wordpress.com/>

