|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **BARAJA DE FRACCIONES – POTO SUCIO** | | | | |
| Curso/s: 2º ESO | | UD3: Fracciones | | |
| Objetivos didácticos | Conocer las diversas formas equivalentes de expresar un número racional | | | |
| Expresar un número racional en forma de fracción, en forma de porcentaje o en forma decimal. | | | |
| 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. | | | |
| C.C | 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 *poto sucio* es un juego de naipes cuyo objetivo es descartarse de todas los cartas. En cada ronda un jugador (y sólo uno) distinto esconde una carta al azar bajo sus glúteos (se supone que se encuentra sentados, de ahí el nombre) sin que nadie la vea (ni siquiera él mismo). Luego se reparten 12 cartas, de las cuales cada jugador debe formar parejas de números sin importar el palo. Después, cada jugador debe sacar una carta del mazo por turno y con esas cartas se siguen formando las parejas. Una vez que se acaban las cartas del mazo, entre los jugadores deben quitarse una carta por turno (sin que las vea el oponente, o sea el que está sacando la carta) y así seguir formando parejas. El jugador que en esa ronda se queda sin poder hacer la última pareja (porque esa es la carta que se ha escondido) es el *poto sucio*.

En nuestro caso, presentamos una adaptación del juego “poto sucio” con una baraja de fracciones. El juego consiste en hacer parejas de fracciones equivalentes, en forma de porcentajes, decimal o fracción. La baraja contiene:

1. 6 expresiones diferentes de la fracción  3/2
2. 6 expresiones diferentes de la fracción  6/5
3. 6 expresiones diferentes de la fracción  1
4. 6 expresiones diferentes de la fracción  4/5
5. 6 expresiones diferentes  de la fracción  3/4
6. 6 expresiones diferentes de la fracción  1/2
7. 2 expresiones diferentes de la fracción  1/4
8. 2 expresiones diferentes de la fracción  1/10
9. 2 expresiones diferentes de la fracción  1/3
10. 2 expresiones diferentes de la fracción  67/100
11. 2 expresiones diferentes de la fracción  1/5
12. 2 expresiones diferentes de la fracción  2/3

Reglas del juego:

* Antes de repartir las cartas se esconde una (sin que nadie sepa cuál es).
* Se reparten 10 cartas por jugador, dejando el resto en montón sobre la mesa.
* Los jugadores forman todas las parejas que les ha tocado y las ponen sobre la mesa, boca arriba para que todos puedan comprobar las parejas.
* El juego comienza con las cartas que le han quedado a cada jugador/a.
* Mientras quedan cartas en el montón encima de la mesa, cada uno va cogiendo una carta por turno y forman si pueden una nueva pareja.
* Cuando no quedan cartas en el montón, cada jugador ofrece al siguiente sus cartas, sin que el jugador/a las vea, para elegir una. Se forma si se puede una nueva pareja.
* Gana el primero que se quede sin cartas. Se sigue jugando hasta que cada uno termine sus cartas. El último que se quede con una carta desparejada será el CULO SUCIO.

Referencias:

* <https://anagarciaazcarate.wordpress.com/2012/05/25/baraja-de-fracciones-el-poto-sucio/>





