|  |
| --- |
| **MEMORY GEOMÉTRICO** |
|  Curso/s: 2º ESO  |  UD7,8,9,10: Geometría |
| Objetivos didácticos | Conocer los distintos cuerpos geométricos |
| Asociar los cuerpos geométricos y sus desarrollos planos |
| Criterios de evaluación | 1. Reconocer el significado aritmético del Teorema de Pitágoras (cuadrados de números, ternas pitagóricas) y el significado geométrico (áreas de cuadrados construidos sobre los lados) y emplearlo para resolver problemas geométricos. CMCT, CAA, SIEP, CEC.
 |
| 1. Analizar e identificar figuras semejantes, calculando la escala o razón de semejanza y la razón entre longitudes, áreas y volúmenes de cuerpos semejantes. CMCT, CAA.
 |
| 1. Analizar distintos cuerpos geométricos (cubos, ortoedros, prismas, pirámides, cilindros, conos y esferas) e identificar sus elementos característicos (vértices, aristas, caras, desarrollos planos, secciones al cortar con planos, cuerpos obtenidos mediante secciones, simetrías, etc.). CMCT, CAA.
 |
| 1. Resolver problemas que conlleven el cálculo de longitudes, superficies y volúmenes del mundo físico, utilizando propiedades, regularidades y relaciones de los poliedros. CCL, CMCT, CAA, SIEP, CEC.
 |
| CC | Véase en cada uno de los criterios 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* |

La visión espacial es tan importante como la proyección plana de las distintas caras de un cuerpo geométrico. Con esta actividad se pretende asociar los distintos cuerpos geométricos con sus desarrollos planos. Esta actividad sirve como refuerzo para aquellos alumnos y alumnas que, a pesar de haber construido cuerpos geométricos con recortables, tienen dificultades para asociar los desarrollos planos con las respectivas construcciones espaciales.

Es recomendable que el juego se haga por parejas o tríos, para poder así realizar unas partidas más rápidas y dinámicas.

**Las reglas del juego son** las conocidas del clásico MEMORY. El objetivo del juego es formar el mayor número de parejas de tarjetas, en este caso juntando la figura del espacio con su desarrollo.

* Las 22 tarjetas se sitúan boca abajo.
* Un primer jugador levanta una carta, la mira y la vuelve a dejar como estaba.
* A continuación, levanta otra, si su desarrollo plano se corresponde con la figura, se queda las dos y vuelve a jugar.
* En caso contrario la vuelve a situar boca abajo y pasa el turno al otro jugador.
* El juego termina cuando todas las pares las han sido descubiertas.
* **Gana aquel que tenga mayor número de parejas**

Referencias:

* <http://www.mauriciocontreras.es/JUEGOSM.htm>

