|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **DOMINÓ DE VOLÚMENES Y CAPACIDADES** | | | | |
| Curso/s: 2º ESO | | UD7,8,9,10: Geometría | | |
| Objetivos didácticos | Relacionar las distintas unidades de capacidad y volumen más usuales | | | |
| Realizar conversiones entre unidades de volumen | | | |
| Realizar conversiones entre unidades de capacidad | | | |
| 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 versatilidad el dominó como medio de realizar actividades que asocien ideas o conceptos es sabida y propuesta en muchas ocasiones a lo largo de este proyecto. Se trata de jugar unas partidas de dominó con estas 28 fichas, de la misma forma que se juega con las fichas del dominó tradicional. Para eso, se recomienda fotocopiar las fichas, ampliándolas, en una cartulina que se plastificará para que tenga una consistencia suficientemente dura y para que se pueda utilizarlas en ocasiones posteriores.

En una sesión normal de clase se puede jugar varias partidas, haciendo por ejemplo un torneo en el grupo de clase. Se recomienda que los alumnos utilicen al principio la libreta de clase para realizar las conversiones que aún no hayan sido calculadas. En unas pocas rondas deberían realizar la mayoría de las posibles conversiones que se deben efectuar.

Las reglas del juego son las siguientes:

* Juego para dos o cuatro jugadores.
* 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 el mayor doble.
* Por orden los jugadores van colocando sus fichas, enlazadas con la primera en cualquiera de los lados de la ficha, mediante figuras con la misma unidad.
* 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 o los jugadores que se han quedado con menos fichas.

Referencias:

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

