|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **MEMORY GEOMÉTRICO** | | | | |
| Curso/s: 3º 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 y describir los elementos y propiedades características de las figuras planas, los cuerpos geométricos elementales y sus configuraciones geométricas. CMCT. | | | |
| 1. Utilizar el teorema de Tales y las fórmulas usuales para realizar medidas indirectas de elementos inaccesibles y para obtener las medidas de longitudes, áreas y volúmenes de los cuerpos elementales, de ejemplos tomados de la vida real, representaciones artísticas como pintura o arquitectura, o de la resolución de problemas geométricos. CMCT, CAA, CSC, CEC. | | | |
| 1. Calcular (ampliación o reducción) las dimensiones reales de figuras dadas en mapas o planos, conociendo la escala. CMCT, CAA. | | | |
| 1. Reconocer las transformaciones que llevan de una figura a otra mediante movimiento en el plano, aplicar dichos movimientos y analizar diseños cotidianos, obras de arte y configuraciones presentes en la naturaleza. CMCT, CAA, CSC, 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>

