 

**Nombre del profesor/a**: Flor Elizabeth Canchachí Tapia

**PROPUESTA DIDÁCTICA**

**Título: Dominó de operaciones matemáticas**

**Nivel al que va dirigida:** 1º y 3º DEESO

**Objetivos:**

1. Elegir la forma de cálculo apropiada, usando diferentes estrategias que permiten simplificar las operaciones, fracciones, decimales y porcentajes y estimando la coherencia y precisión de los resultados obtenidos.

2. Resolver ejercicios con paréntesis.

3. Utilizar la jerarquía de operaciones

4. Elaboración de Dominó por parte del alumnado.

**Contenidos:**

1.Números reales.

2. Jerarquía de operaciones.

**Breve descripción:**

**El alumnado elaborá Dominó con operaciones matemáticas.**

**El alumnado dividido en grupos trabajará, fichas con forma rectangular, Cada una está dividida en dos cuadrados. Cada cuadrado tiene una operación matemática o un número. En total son 28 piezas y su forma de juego es muy sencilla. Para jugar al dominó se requieren 4 jugadores, en el que cada jugador recibiría 5 fichas al azar. Comenzaremos colocando todas las fichas boca abajo y las tendremos que mezclar bien con las manos para que queden repartidas. Esto hay que hacerlo cuando se comienza cada nueva partida.  La persona que mezcló las fichas es la última en coger las suyas. El resto de las fichas deben dejarse boca abajo en una esquina de la mesa, reservándolas, porque se usarán más tarde. El juego lo abre el jugador que tiene menor número. Al lado de esta primera ficha, debe colocarse un valor igual conseguido al realizar la operación. Puede darse el caso de que llega el turno a un jugador que no tiene ninguna ficha que coincida con los números disponibles. En este caso, hay que elegir una ficha de las que hay boca abajo sobre la mesa. Debe coger fichas una a una hasta que le toque una que pueda poner sobre la mesa para seguir jugando. Cuando ya no queden fichas para elegir y no se pueda poner, el jugador perderá su turno. En este momento el turno pasa al siguiente jugador y así hasta que se pueda poner ficha sobre la mesa. Durante todo el desarrollo del juego las fichas deben estar ocultas a las miradas del resto de jugadores. Para ello, se colocan de forma vertical con la cara blanca mirando para cada jugador. De esta forma, la cara negra es lo único que verá el resto de jugadores de la mesa.**

**Al jugar a este juego, gana la partida la primera persona que ha conseguido colocar todas sus fichas en la mesa.**

**Temporalización:** 4 h

**Espacios:** Aula de referencia del grupo 1º ESO. Organizados en diferentes zonas donde realizan distintas tareas en pequeños grupos

**Recursos:** Pizarra de clase, bolis, cartulina y materiales plastificados previamente preparados.

**Enlaces de interés:** https://www.pinterest.com

**Justificación metodológica:**

La incorporación de las actividades de aprendizaje permiten que el alumnado interactúe entre sí, mediante la gamificación.

Con esta propuesta didáctica favorecemos la motivación y afianzamos el aprendizaje trabajando en equipo.

**Justificación curricular:**

Esta actividad se incluye en Matemáticas en el Bloque de Números

**Evaluación de la actividad**

Se evaluará:

- La participación del alumnado en el desarrollo de las actividades valorando sus aportaciones y el respeto mostrado antes las aportaciones de los compañeros. Trabajo en equipo.

- Afianzar los aprendizajes a través de los recursos utilizados.

**Documentación gráfica:**

****