

# JUEGOS

**El secretario/a** cubre los datos de los miembros del grupo:

Coordinador/a	
Secretario/a	
Responsable del material	
Ayudante	

**El coordinador/a** lee la actividad en alto:

Crea un nuevo juego para la caseta de Juegos. Puedes inspirarte (o no) en alguna de estas ideas:

- El dominó de las ecuaciones. 28 fichas. En lugar de los puntos del dominó tradicional podéis cambiar el 1 por “miniecuaciones” muy sencillas con solución 1, el dos por “miniecuaciones” muy sencillas con solución 2...
- El dominó del álgebra. 28 fichas. En lugar del 1, 2...,6 podéis usar, por ejemplo,  $x$ ,  $2x$ ,  $x+1$ ,  $x-1$ ,  $x/2$ ,  $2x+1$  y expresiones algebraicas equivalentes o frases del lenguaje ordinario equivalentes.
- ¿Y un sudoku? Las pistas pueden ser pequeñas ecuaciones.
- ¿Y un cuatro en raya? El tablero puede ser una cuadrícula 5x5 en la que hay una pequeña ecuación en cada cuadrado. Para poder quedarte con una casilla tienes que acertar la solución de su ecuación. Gana el que consigue tres casillas en línea.

## Decidimos el juego

- Durante unos 5 minutos cada miembro del equipo escribe en su libreta las ideas que se le ocurren.
- El coordinador va dando el turno de palabra a los participantes. En cada turno solo se puede dar una idea (también se puede “pasar”). El secretario va anotando las ideas hasta haber anotado todas.
- Si alguien no tiene claro alguna de las ideas, pregunta y la persona que ha propuesto esa idea le aclara sus dudas.
- Se puntúan las propuestas. Para ello cada miembro del equipo ha de ordenar las ideas propuestas poniendo en primer lugar la que más le guste (puntuación 1), en segundo lugar, la siguiente (puntuación 2), hasta la última.
- El secretario anota junto a cada una de las ideas, la puntuación que le ha otorgado cada participante y, al final, se suman las puntuaciones y se elige la idea que menos puntos tiene.

**El secretario/a** anota el juego que habéis decidido hacer:

**El coordinador/a** lee en voz alta:

Tenéis que pensar en los pasos que hay que seguir para diseñar el juego.

**Lápices al centro.** Entre todos, pensamos en los pasos que hay que seguir para diseñar el juego.

**El secretario** escribe los pasos que hay que seguir en el **folio giratorio**.

El coordinador decide quién empieza. A partir de ahí se rota y vais así completando los huecos.

1.	2.
3.	4.
5.	6.
7.	8.
9.	10.

11.	12.
13.	14.
15.	16.

Nota: El número de pasos en los que hayáis estructurado vuestro trabajo no tiene por qué ser 16. Si sobran o faltan huecos, no pasa nada.

**El coordinador/a** lee en voz alta:

Tenéis llevar vuestro juego a la caseta de juegos. ¿Cómo lo vais a hacer? ¿Qué materiales vais a necesitar?

**Lápices al centro.** Entre todos decidid cómo vais a presentar vuestro juego, los materiales que vais a necesitar y quién se encarga de cada cosa.

**El secretario** escribe los pasos que hay que seguir.

**El coordinador/a** decide quién se encarga de cada cosa:


El **responsable del material** custodiará los materiales creados.



“Actividad Grupal: Reto Final. Juegos”, del proyecto *cREAgal*, se publica con [Licencia Creative Commons Reconocimiento No-comercial Compartir igual 4.0](#)