

Grupo Alquerque***E**

STE JUEGO consta de 40 tarjetas, que en una de sus caras tienen una pregunta y en la otra una respuesta que no corresponde a la pregunta que le acompaña.

Reglas del juego

Se entrega una tarjeta a cada alumno de la clase. Si sobran tarjetas se reparten a criterio del profesor pues todas las tarjetas han de formar parte del juego. Se sigue la siguiente dinámica:

- a) Un alumno, elegido al azar, lee la pregunta que figura en su tarjeta, comenzando por la frase “¿Quién tiene...?”
- b) El alumno que posea en su tarjeta la respuesta a esa pregunta la lee en voz alta, comenzando con las palabras “Yo tengo...”
- c) A continuación el alumno que ha respondido da la vuelta a su tarjeta y formula la pregunta que figura en ella.
- d) El proceso se sigue hasta que se cierra el circuito, lo que sucede cuando responde a la última pregunta el alumno que lanzó la primera pregunta.

Puntualización

Si al terminar de cerrarse el circuito, quedasen tarjetas sin utilizar (algo más corriente de lo que parece) es debido a que en algún momento no se ha dado la respuesta correcta a la pregunta. Es aconsejable localizar donde ha ocurrido el fallo.

* Los componentes del Grupo Alquerque de Sevilla son Juan Antonio Hans Martín (C.C. Santa María de los Reyes), José Muñoz Santonja (IES Macarena), Antonio Fernández-Aliseda Redondo (IES Camas), José Blanco García (IES Alcalá del Río) y Josefa M.º Aldana Pérez (C.C. Inmaculado Corazón de María —Portaceli—).

Tarjetas

En el ejemplo que presentamos en las páginas que siguen, cada tarjeta tiene su anverso (donde figura una pregunta) y su reverso (con una respuesta), separados por una línea de puntos. Si las tarjetas parecen demasiado pequeñas, se puede hacer una fotocopia ampliando la página hasta un A3. Cada hoja se corta por la mitad y cada una de las mitades se dobla por la línea de puntos central y de esa manera las dos caras quedan opuestas. A continuación se pegan y se recortan quedan formadas las tarjetas. Si estas dos partes se hacen por separado conviene pegarlas. En cualquier caso conviene plastificar las tarjetas una vez recortadas, lo que permite utilizarlas muchas veces.

Aclaraciones

Hemos presentado un juego de contenidos geométricos, pero es posible construir juegos equivalentes en cualquier otro bloque. La forma más fácil de construir las tarjetas es escribir una pregunta y en la tarjeta siguiente escribir la respuesta correspondiente, así hasta el final, en el que la respuesta a la pregunta de la última tarjeta se colocaría en la primera tarjeta.

El número de tarjetas puede ser el que se desee; basta hacer más o menos preguntas con sus respuestas.

El objetivo de la actividad es realizar un repaso rápido de los conceptos estudiados en un determinado bloque.

Como la realización de la actividad requiere poco tiempo, en una sesión de clase se puede jugar varias veces, barriendo las tarjetas y repartiéndolas de nuevo, con lo que cada alumno tendrá que responder a preguntas distintas.

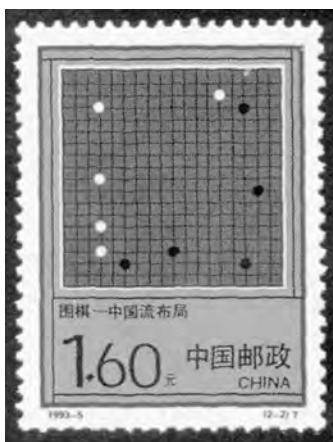
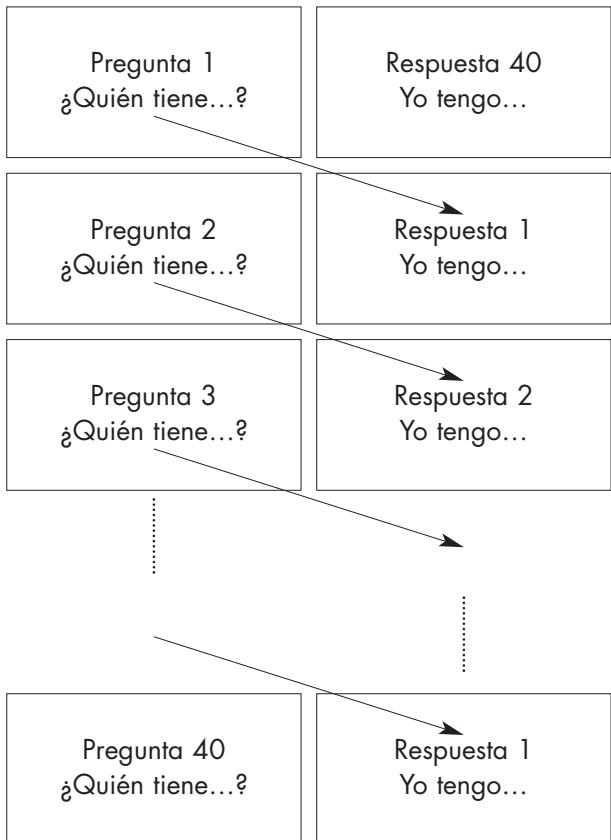
Es posible encontrar versiones de este juego para otros bloques en los libros reseñados en la bibliografía.

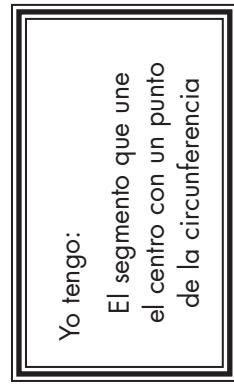
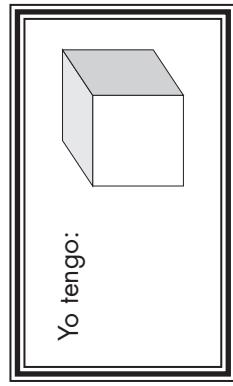
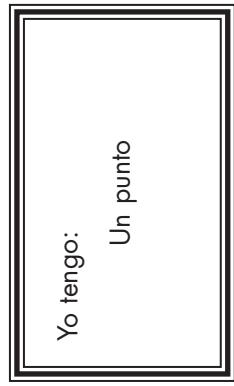
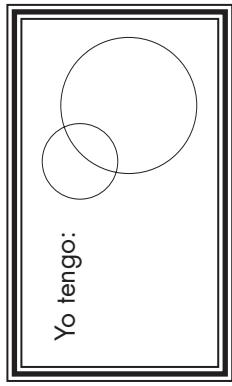
Bibliografía

GARCÍA AZCARATE, ANA (1999): *Pasatiempos y juegos en clase de Matemáticas. Números y álgebra*. Ediciones UAM, Madrid.

GRUPO AZARQUIEL: *En dos palabras*. Colección Matemáticas para Secundaria. Editorial S.M., Madrid.

GRUPO AZARQUIEL (1991): *Ideas y actividades para enseñar álgebra*. Colección matemáticas: cultura y aprendizaje. Ed. Síntesis, Madrid.

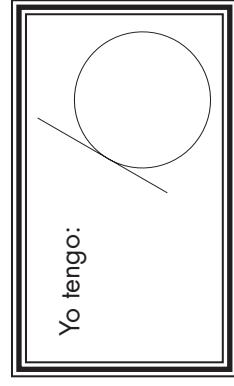
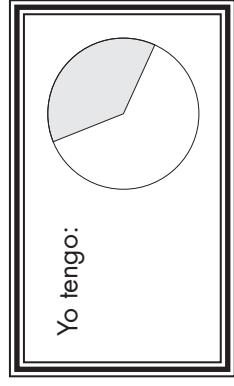




doblar por aquí

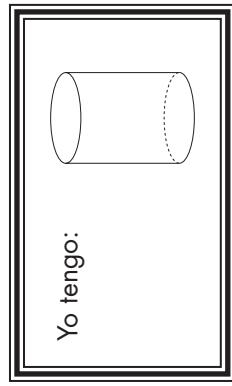
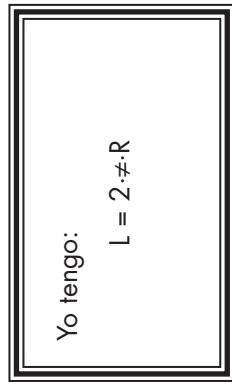
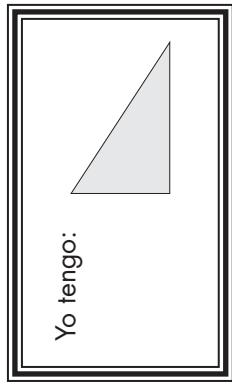
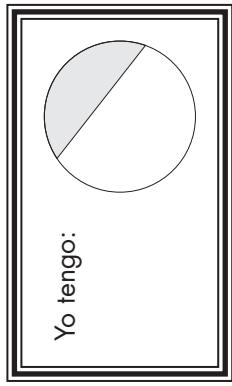


cortar por aquí

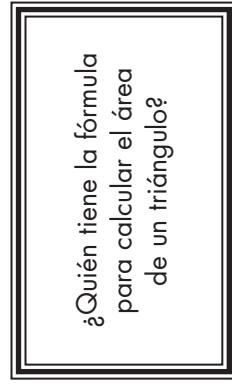


doblar por aquí

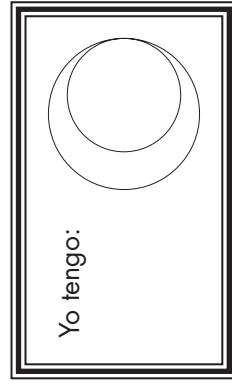
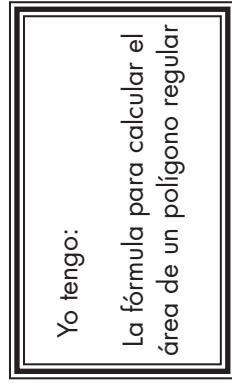
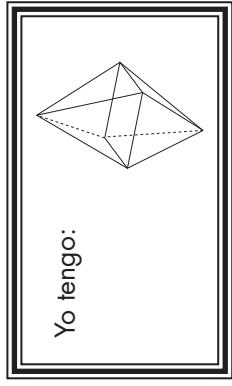




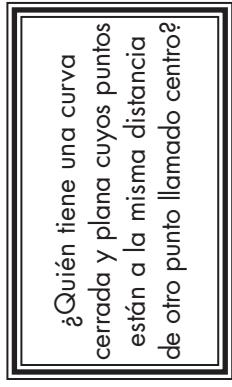
doblar por aquí

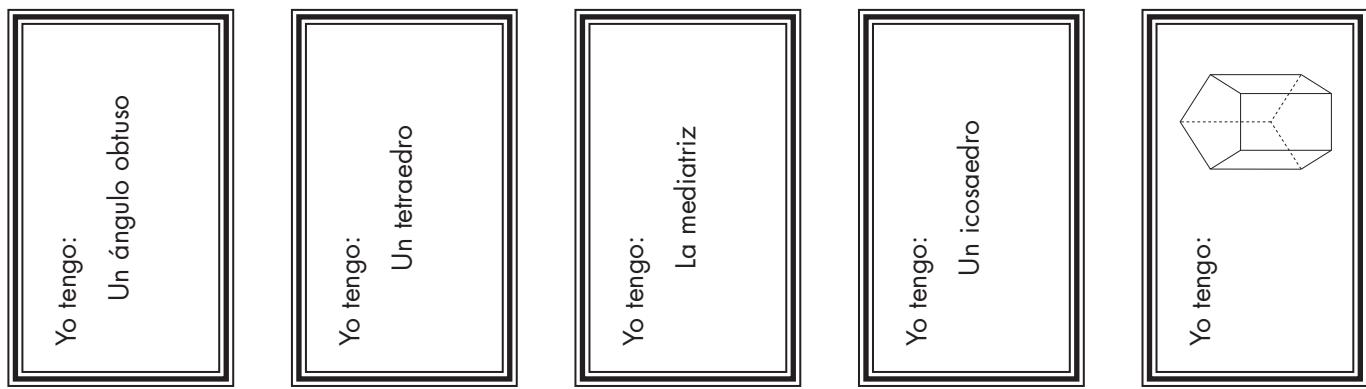


cortar por aquí

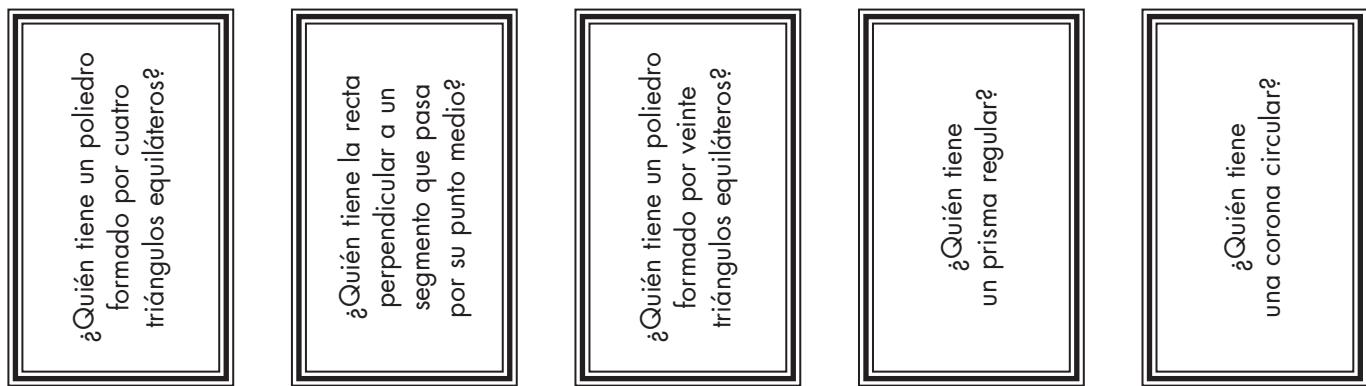


doblar por aquí

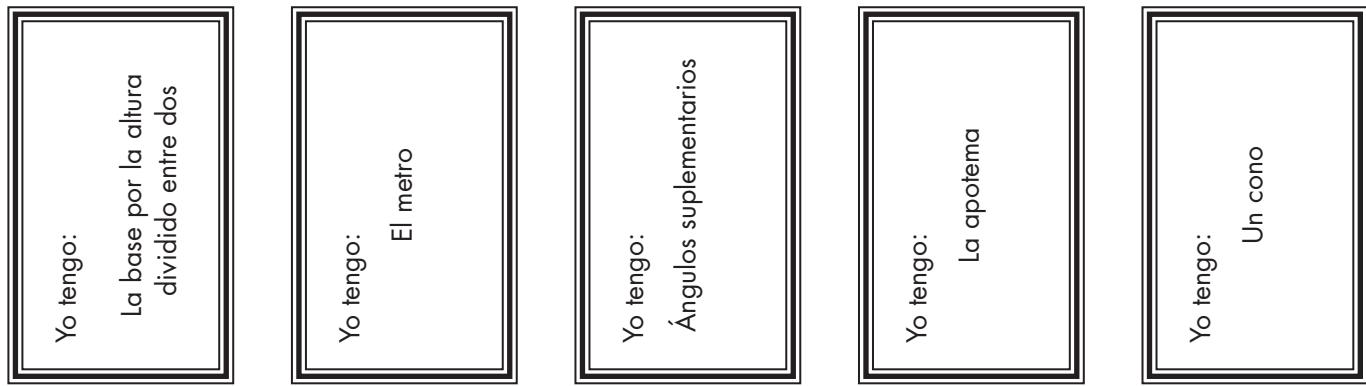




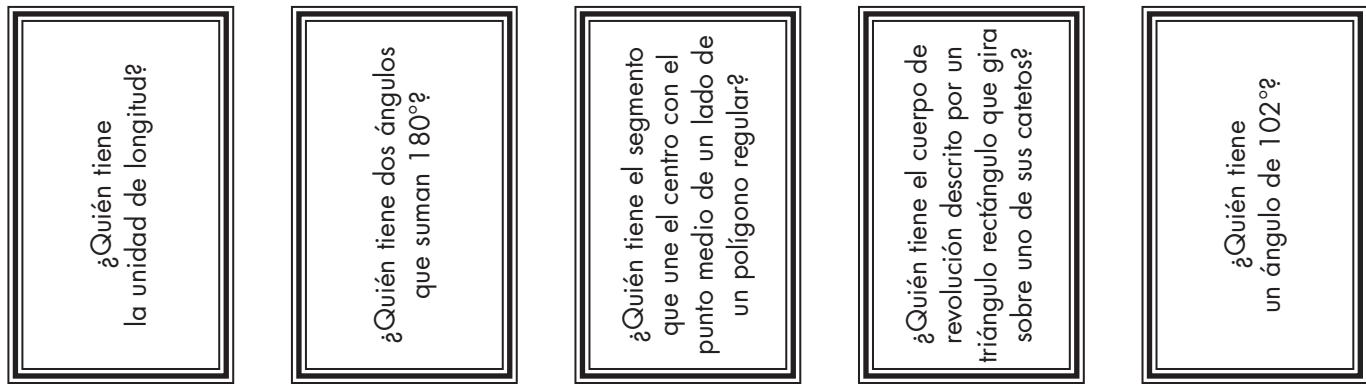
..... doblar por aquí

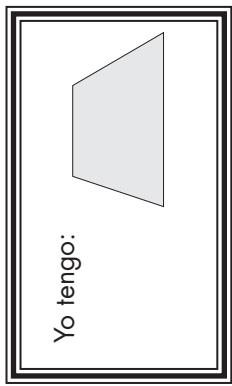
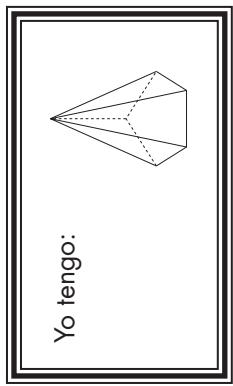


..... cortar por aquí

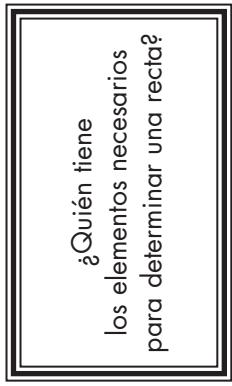
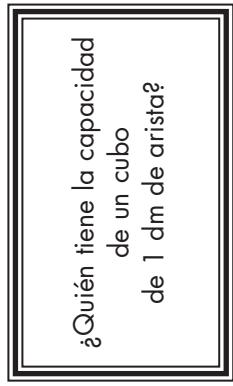


..... doblar por aquí

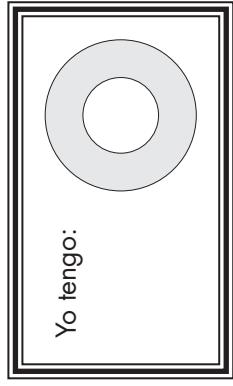




..... doblar por aquí



..... cortar por aquí



..... doblar por aquí

