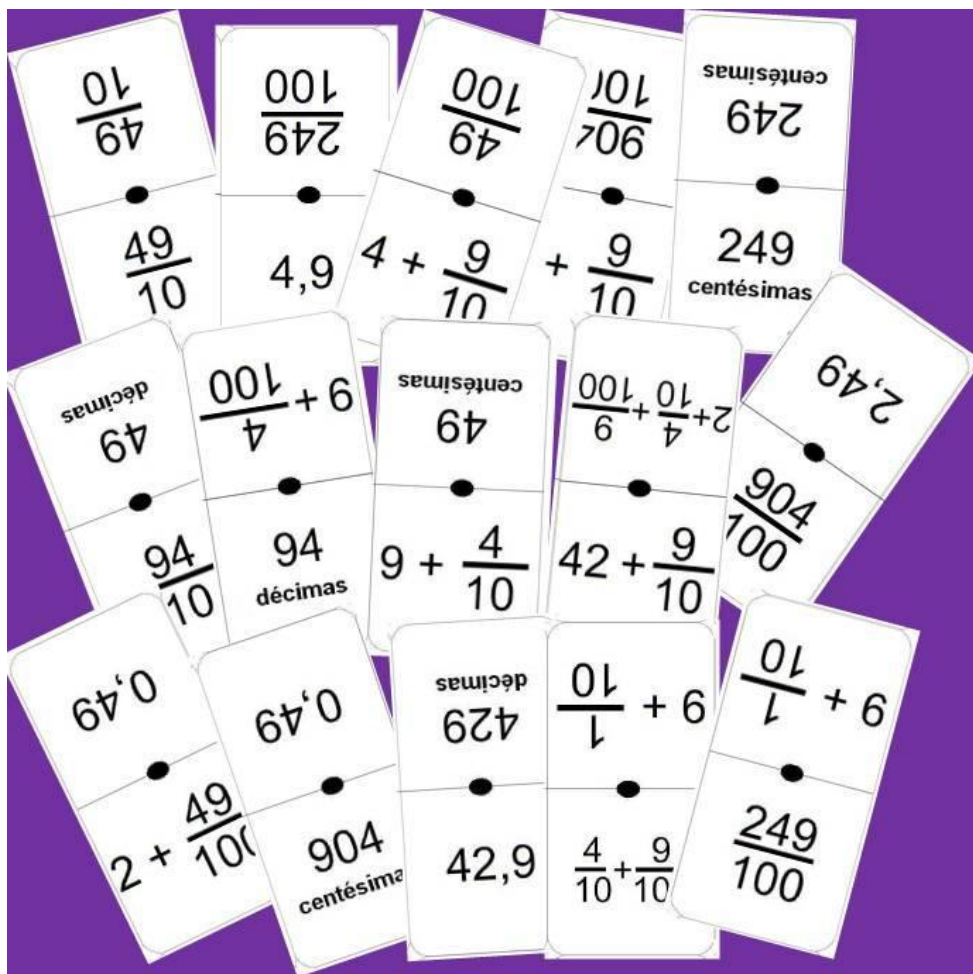


DOMINÓ DE FRACCIONES DECIMALES



Nivel: Último ciclo de Primaria, 1º de ESO como motivación

Objetivos didácticos:

Jugando a este juego, se pretende que los alumnos manejen las fracciones decimales, con denominadores 10 y 100 y sepan pasar a su expresión decimal.

Observaciones:

La estructura de los dominós clásicos, 8 veces el 0, 8 veces el 1, etc., hasta 8 veces el 6, obteniéndose las 28 fichas del dominó mediante todas las posibles combinaciones de 7 resultados, tomados de dos en dos, más las siete fichas de dobles, se ha reproducido en las 28 fichas que presentamos, cambiando las cifras de un dominó clásico por fracciones decimales y sus equivalencias.

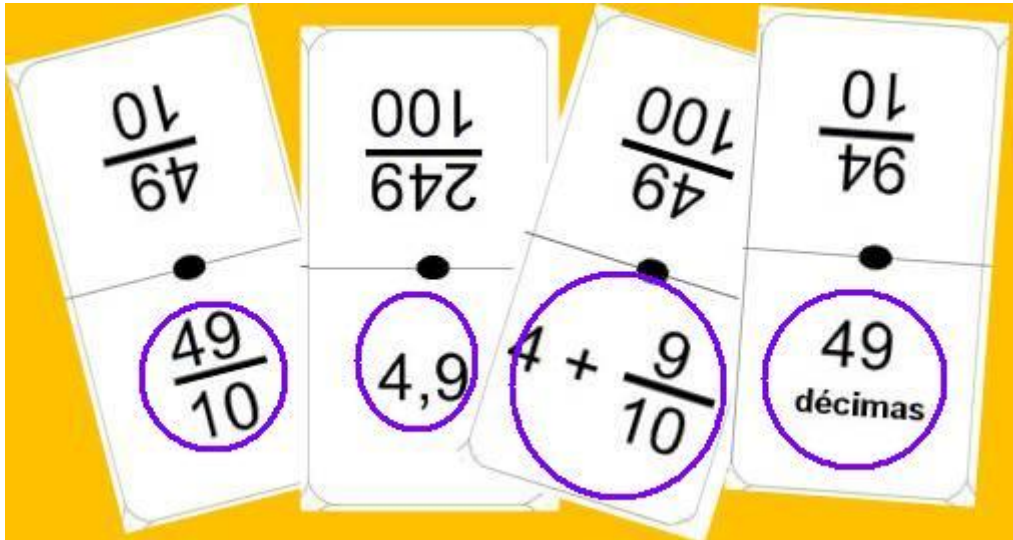
Los siete decimales que se han utilizado para las fichas del juego son:

0,49	2,49	4,9	9,04	9,1	9,4	42,9
------	------	-----	------	-----	-----	------

Se han escogido números que comparten las mismas cifras para dificultar algo más la identificación de los valores:

4---2 ---9 ---1

Cada fracción decimal viene representada cómo se observa en el ejemplo siguiente correspondiente a **4,9**:



Actividad

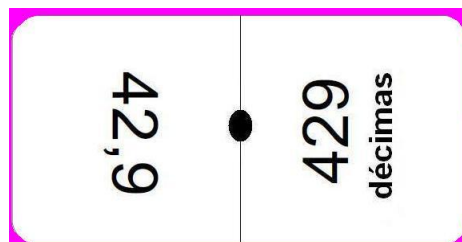
Se trata de jugar unas partidas de dominó con estas 28 fichas, de la misma forma exactamente que se juega con las fichas del dominó tradicional.

Para eso, se pueden fotocopiar las fichas en una cartulina que se plastificará para que tenga una consistencia suficientemente dura y para que se pueda utilizarlas en ocasiones posteriores. A continuación se recortarán las fichas plastificadas.

En una sesión normal de clase se puede jugar varias partidas, haciendo por ejemplo un torneo en el grupo de clase, tal como se explica en la página de este blog dedicada a los DOMINÓS

Reglas del juego:

- 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. En este juego se trata del doble:



- Por orden los jugadores van colocando sus fichas, enlazadas con la primera en cualquiera de los lados de la ficha, mediante fracciones con el mismo valor.
- 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 jugador que tiene menos puntos, sumando los valores de las fichas que le han quedado.

Variante: Actividad individual

Con las fichas del dominó, simplemente fotocopiadas para cada alumno, se puede también realizar una actividad individual. Después de recortar las fichas, cada alumno debe hacer una cadena con todas ellas y pegarla en su cuaderno.