

Taller Didáctica de la Geometría. Educación Primaria.

Juego: Geometric's creed

Materiales: El material se corresponde a una baraja de cartas (ver pdf plantilla adjunto) donde se incluyen contenidos básicos de la asignatura de Didáctica de la Geometría, los cuales se presentan en forma de parejas compuestas por conceptos y su correspondiente representación gráfica.

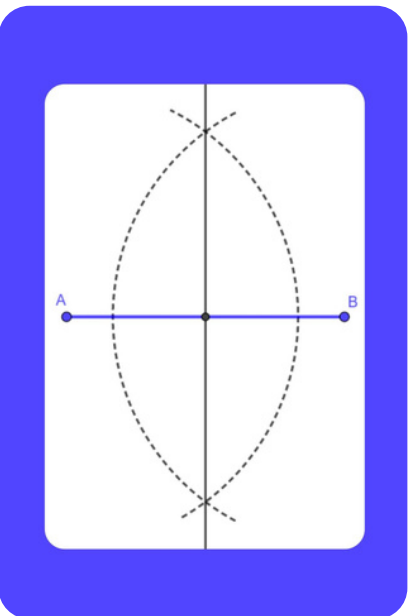
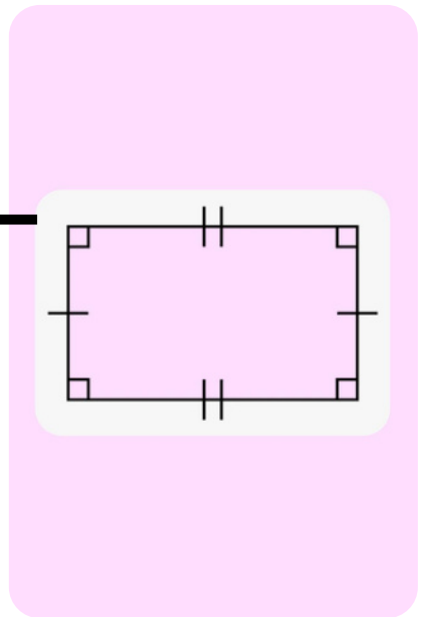
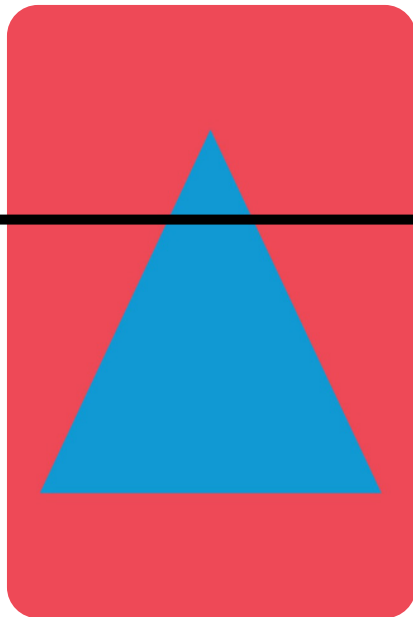
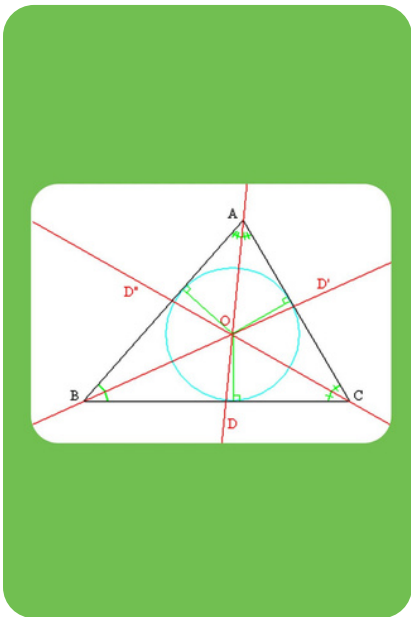
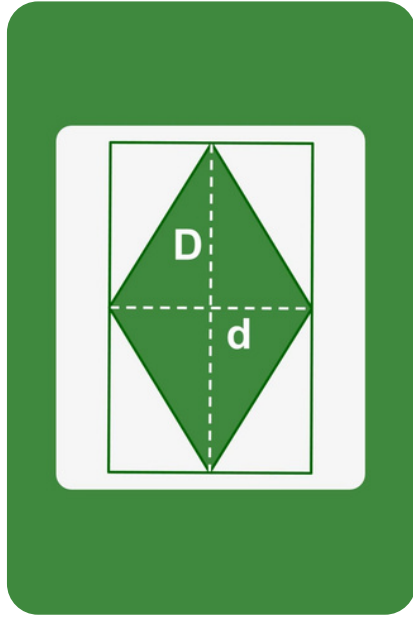
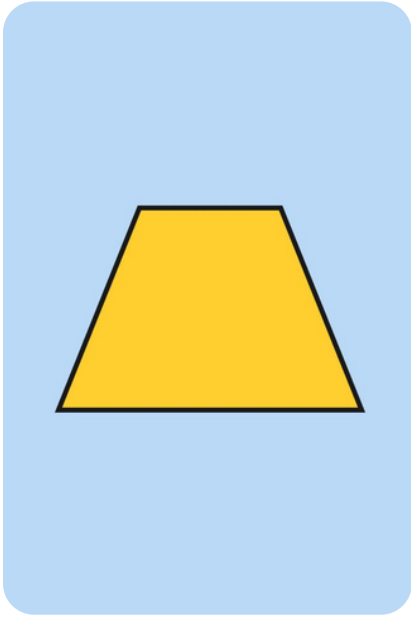
Mecánicas y dinámicas:

1 : La Ronda Geométrica

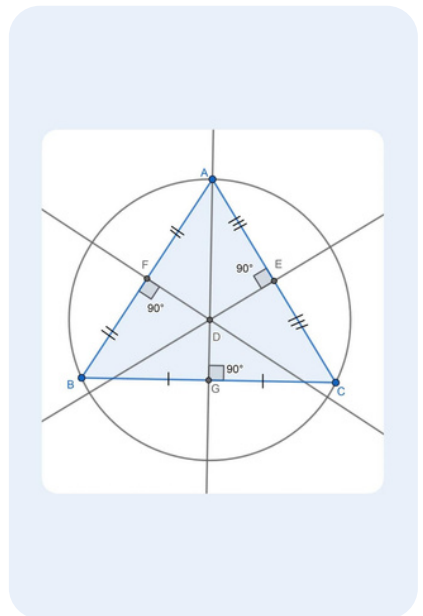
Para comenzar a jugar, cada jugador y jugadora debe tener 3 cartas mientras que sobre la mesa se colocan cuatro de modo visible. Durante el turno de juego, se observan las cartas expuestas y se busca entre las que se poseen, una que mantenga relación con las que se exhiben, por ejemplo, el tipo de triángulo y las medidas de sus lados. Estas cartas serán recogidas por el jugador o jugadora y serán guardadas hasta el final de la partida, pues, quien más posea, será el ganador. Durante la partida, después de cada juego, cada participante robará una carta para seguir jugando.

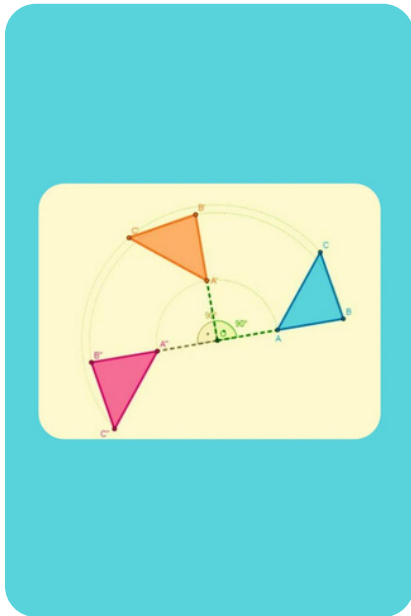
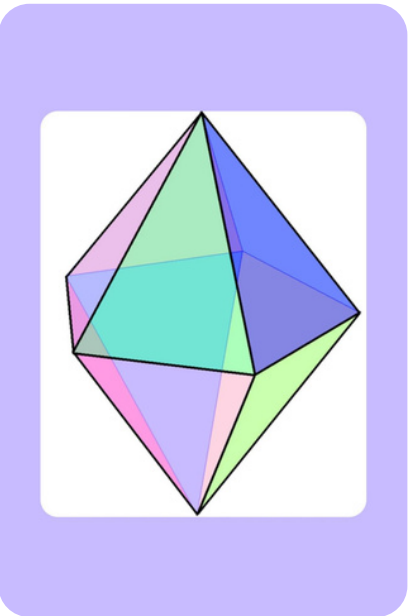
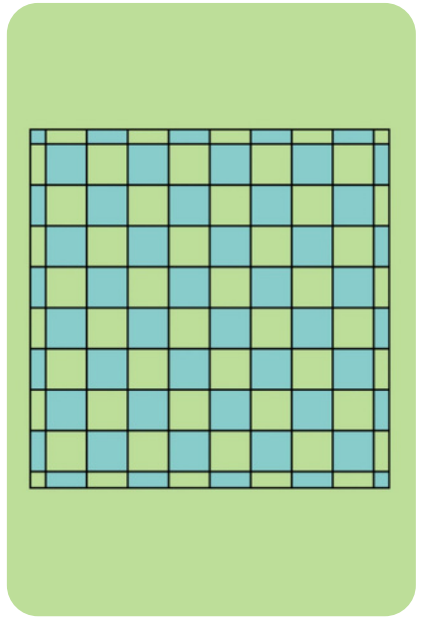
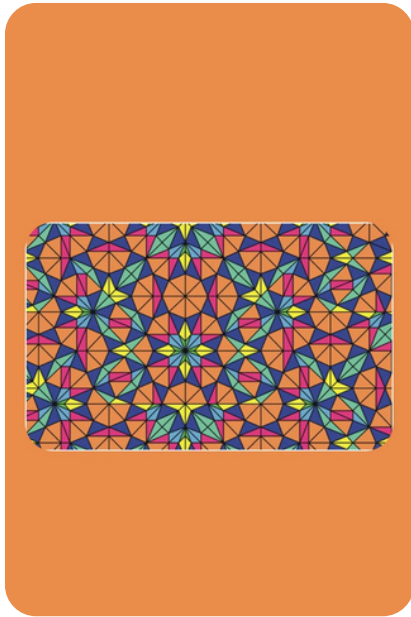
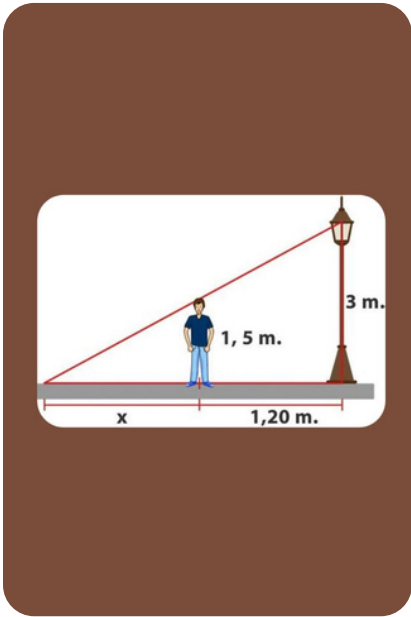
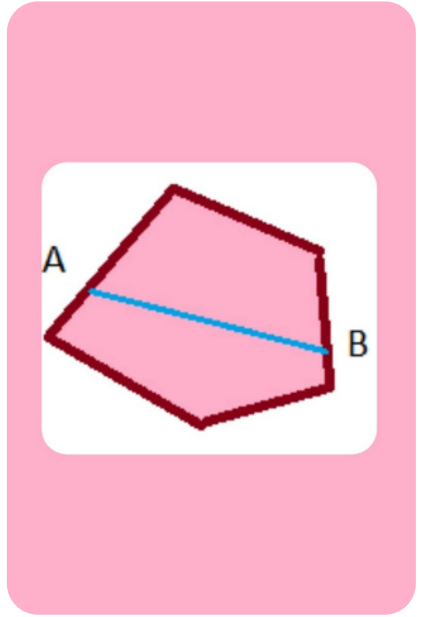
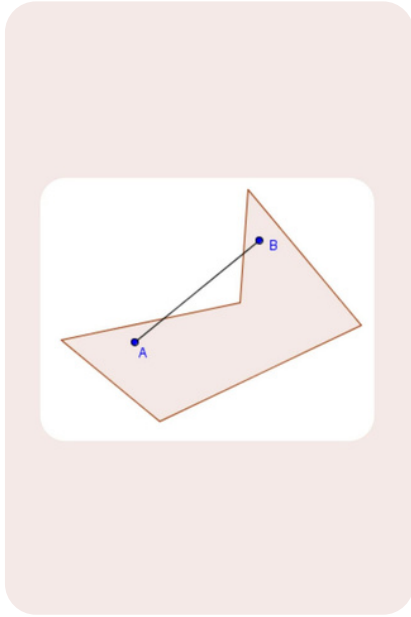
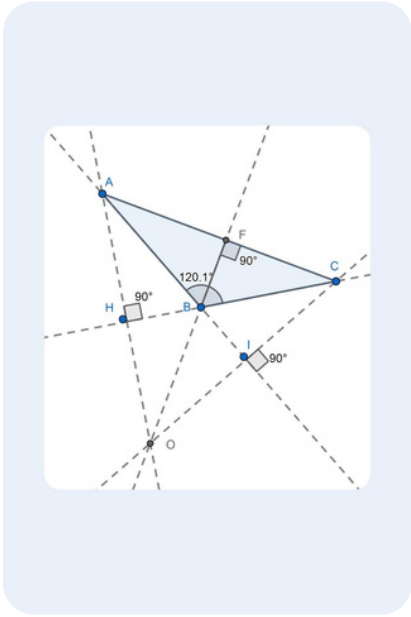
2: El Cuadrado Geométrico

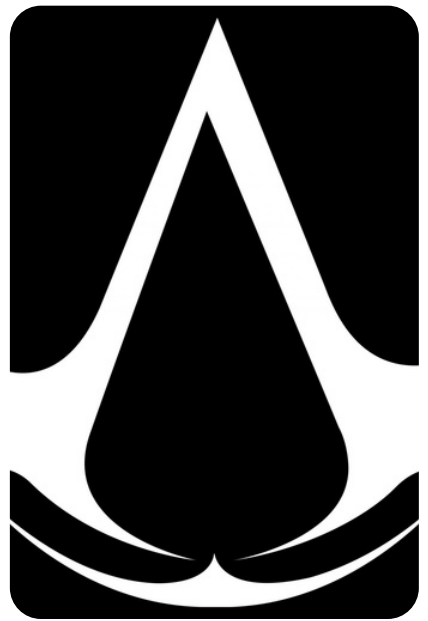
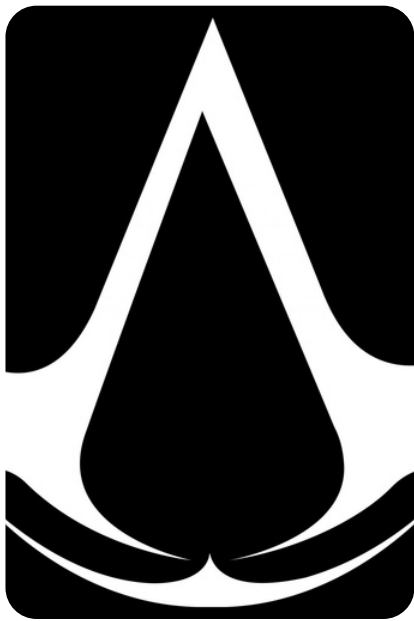
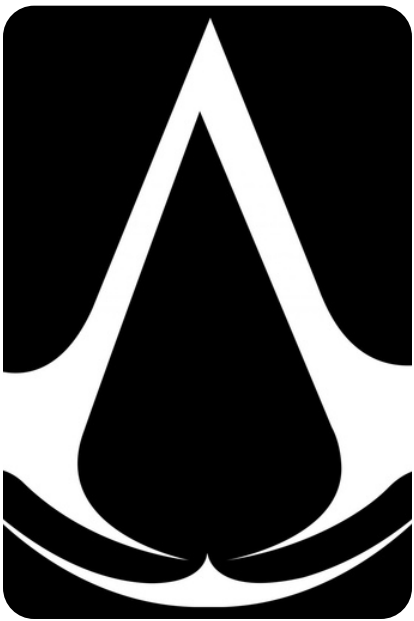
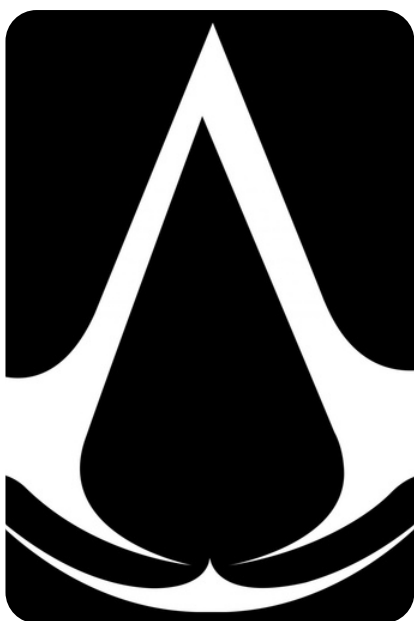
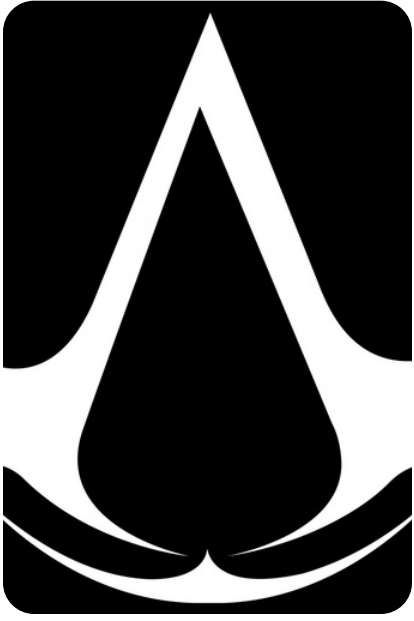
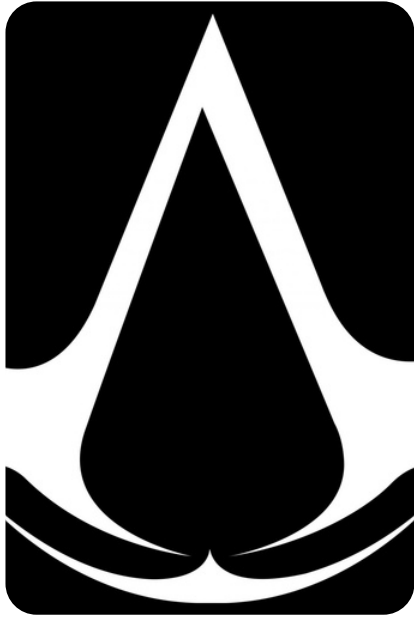
Se reparten cuatro cartas a cada jugador y se colocan otras cuatro en el centro, este número de cartas deberá mantenerse en ambos grupos todo el rato. Los jugadores deberán intercambiar sus cartas con las del centro y, en el caso de jugar por parejas, podrán pactar una contraseña para informar al compañero de qué cuarteto se quiere formar (cuadriláteros, triángulos, elementos del plano, etc.), la estrategia que se sigue o si va a cantar cuadrado para poder hacer descarte. Si el equipo contrario adivina la contraseña y se da cuenta de que va a cantar cuadrado puede decir corto cuadrado. Si aciertan ganan la partida y si los jugadores muestran dos cartas distintas, se continúa el juego. Cuando las cuatro cartas del centro no interesan a ningún jugador se pueden cambiar por cuatro nuevas del mazo. Así, hasta que uno de los jugadores forme cuadrado.



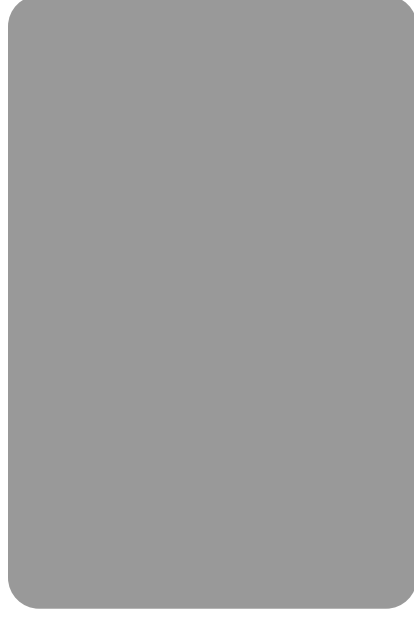
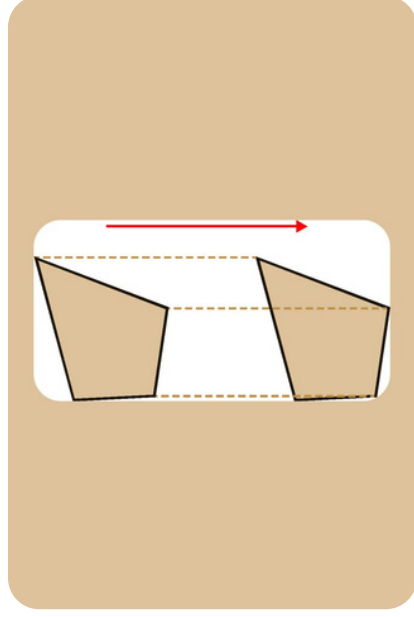
6, 12°



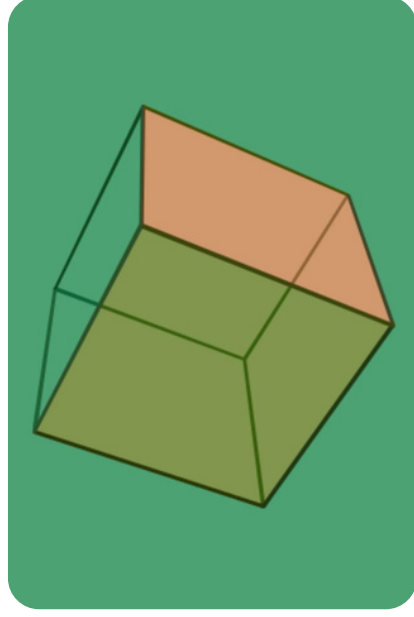




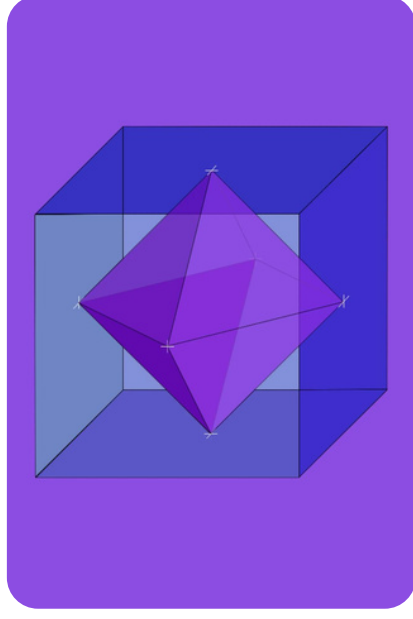
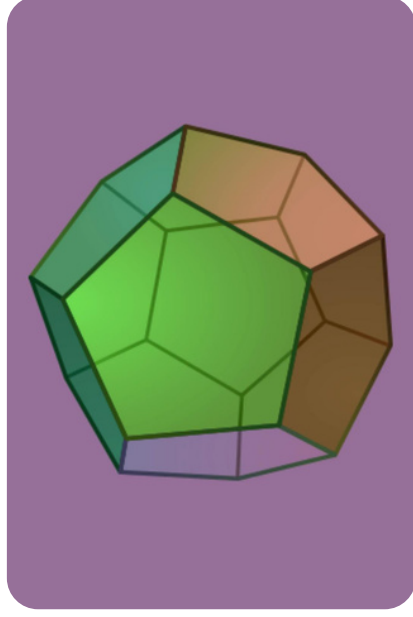
**FIGURA CON DIAGONALES
PERPENDICULARES**

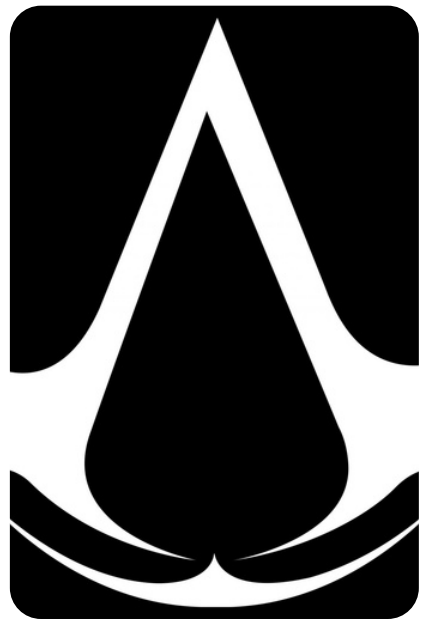
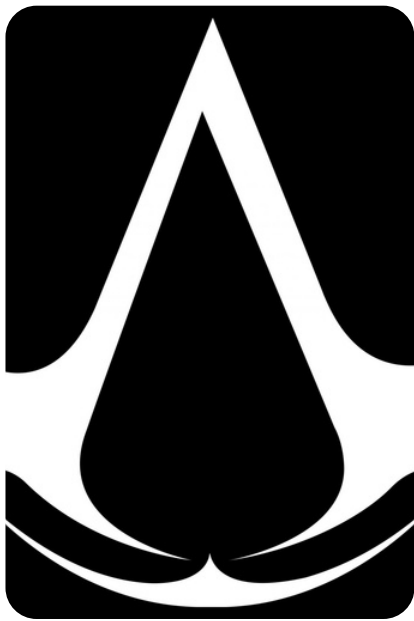
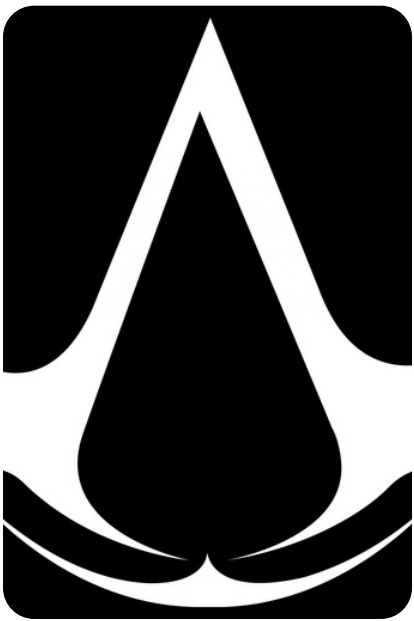
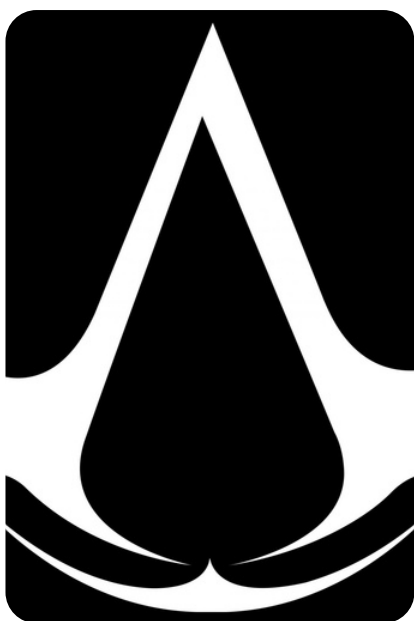
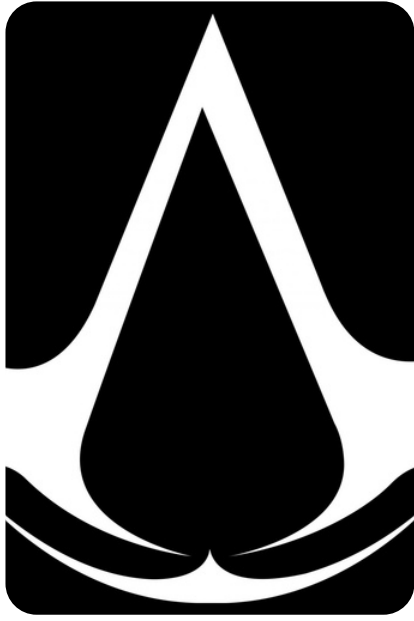


POLIEDROS DUALES



**ELEMENTO DEL PLANO
ADIMENSIONAL**





TESELACIÓN REGULAR

ICOSAEDRO

HEXAEDRO

TESELACIÓN CREATIVA

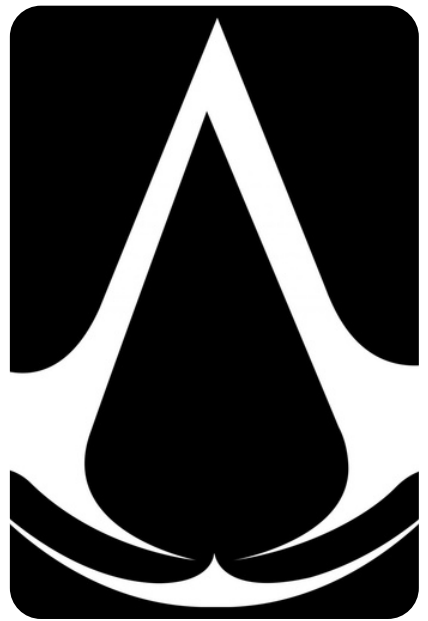
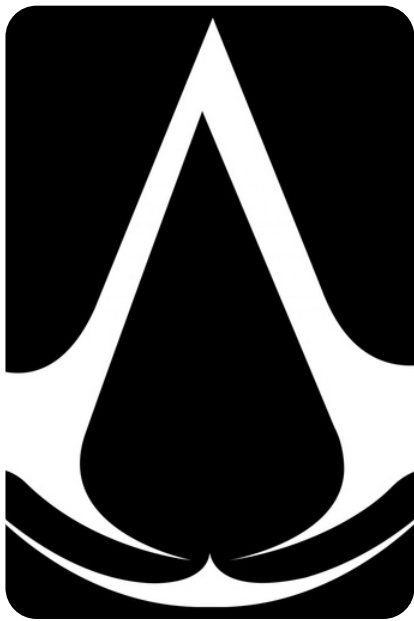
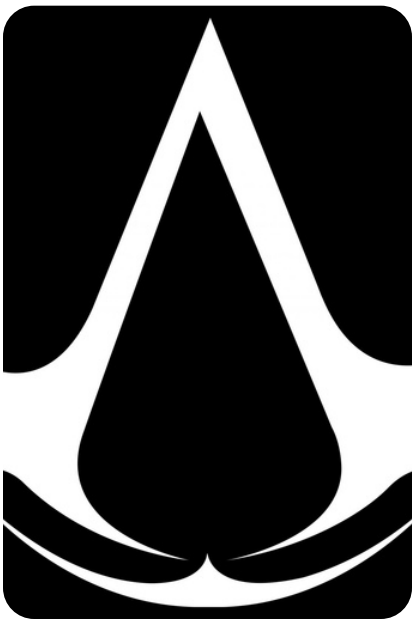
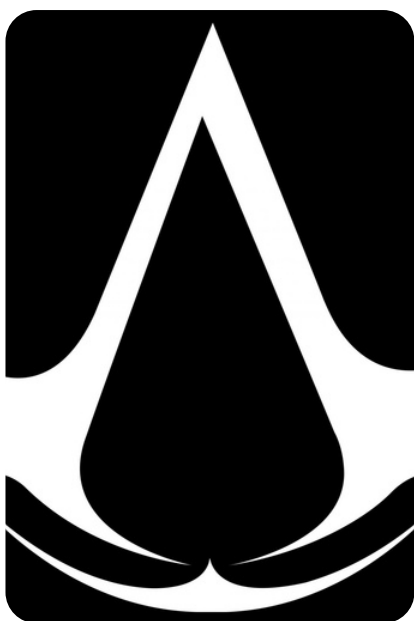
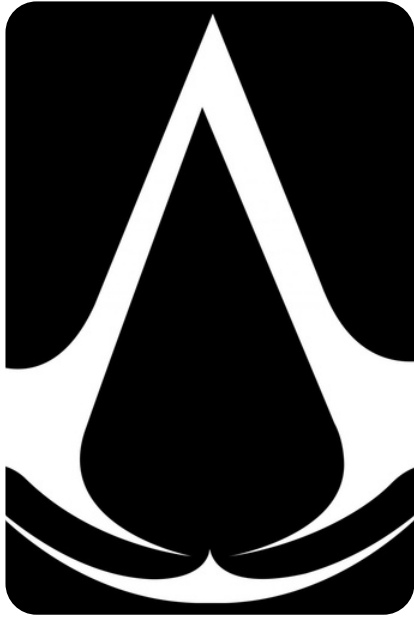
GIRO

DODECAEDRO

TEOREMA DE THALES

BIPIRÁMIDE

TRASLACIONES



**LOS ÁNGULOS INTERNOS
SUMAN 360°**

**PUNTO DONDE CORTAN LAS
ALTURAS DE UN TRIÁNGULO**

FIGURA PLANA CONVEXA

**LOS ÁNGULOS INTERNOS
SUMAN 180°**

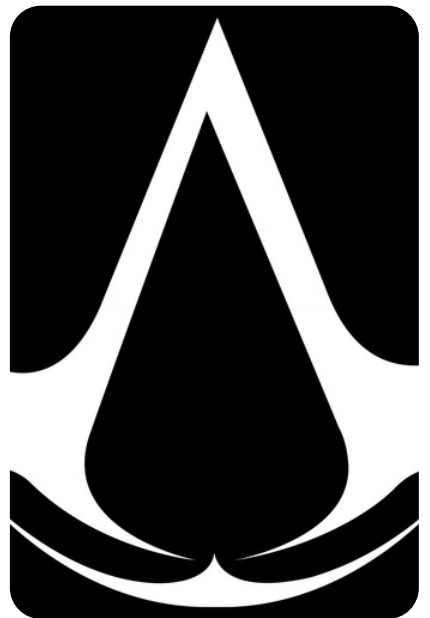
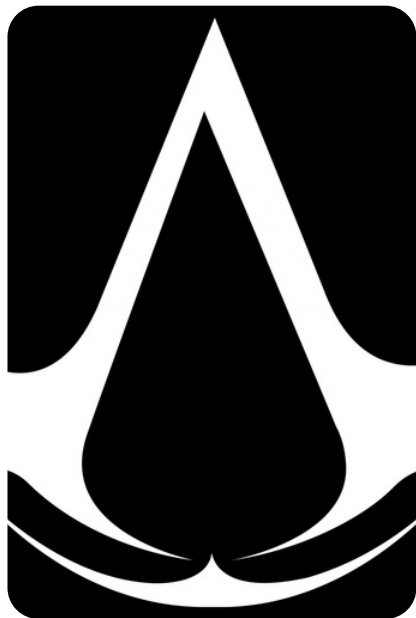
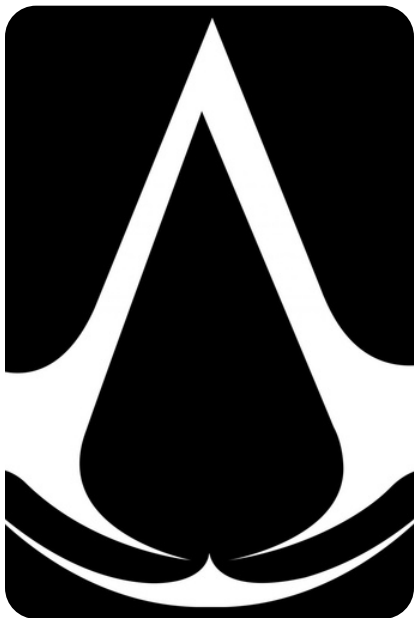
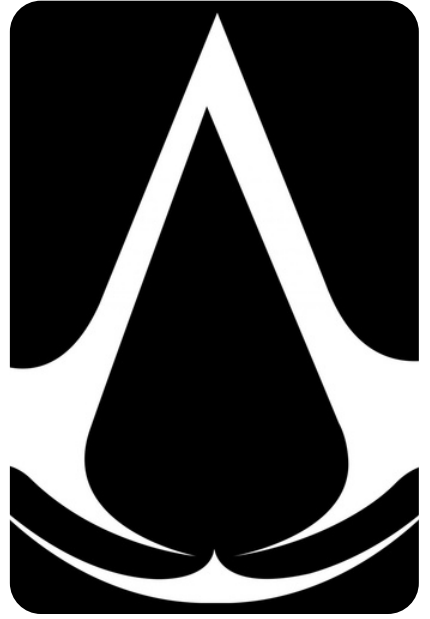
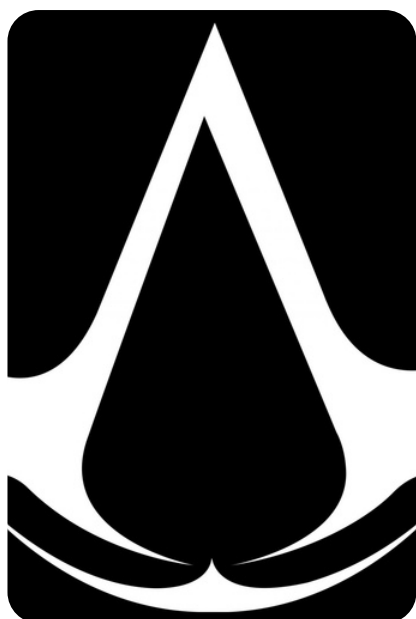
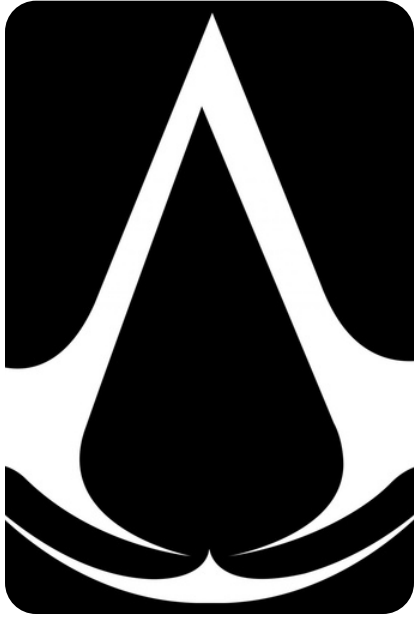
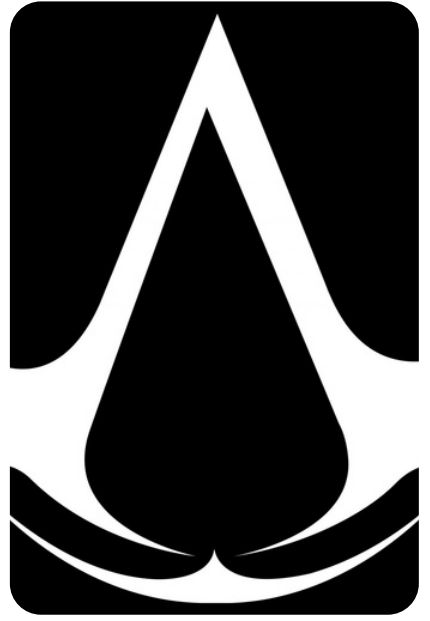
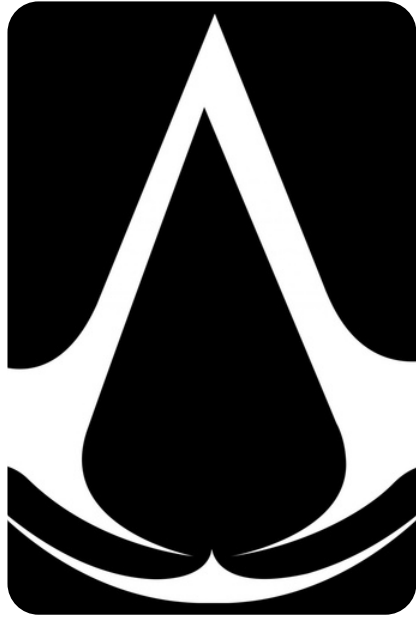
COORDENADAS POLARES

FIGURA PLANA CÓNCAVA

**DIVIDE AL ÁNGULO
EN DOS PARTES IGUALES**

**DIVIDE UN SEGMENTO POR LA
MITAD**

**PUNTO EN EL QUE
CORTAN LAS MEDIATRICES
DE UN TRIÁNGULO**



**FIGURA CON LADOS PARALELOS
DOS A DOS**

**FIGURA CON SOLO DOS LADOS
PARALELOS**

MEDIATRIZ

