

**FICHA DE PREPARACIÓN/PLANIFICACIÓN DE ACTIVIDADES BASADAS EN
JUEGOS DIDÁCTICOS AJDA**

Nombre y apellidos del docente que realiza la actividad	
Jesús Muñoz	
Factores previos (características del alumnado y del grupo, dificultades, situación de partida)	
Grupo alumnos (curso, materia y número):	16 alumnos de 2ºPrimaria, Matemáticas.
Características del alumnado:	El grupo es relativamente homogéneo, aunque cuenta con cuatro alumnos que destacan en la materia y otros tres que necesitan apoyo en esta materia.
Situación de partida/dificultades encontradas:	En general los alumnos realizan sus tareas diariamente en clase, con mayor o menor dificultad, sin embargo, a los alumnos les cuesta relacionarse entre sí y trabajar en equipo. Además la mayoría no siente especial entusiasmo por las Matemáticas.
Otras observaciones:	Se cree que puede ser un grupo que responda bien a la introducción de juegos en el aula.
Objetivos generales que se pretenden conseguir con la actividad	
<ul style="list-style-type: none"> - Favorecer la socialización del grupo. - Practicar el trabajo en equipo. - Aumentar la motivación hacia las matemáticas. - Conseguir que el alumnado participe más en clase. - Mejorar la integración de todo el alumnado en clase. - Potenciar las capacidades deductivas del alumnado. 	
Tipo de forma de aplicación	Justificación de la propuesta del tipo de aplicación
Juego	En este caso se estima suficiente la aplicación en el aula de un juego didáctico para conseguir los objetivos planteados.
Componentes	
Narrativa:	Equipos formados por 4 jugadores tienen la misión de averiguar una clave secreta de 4 cifras. En sus distintos intentos de averiguarlas irán obteniendo pistas que les ayudarán a descifrarla.
Objetivos específicos:	Ser el primer equipo en obtener la clave secreta. Si nadie lo consigue ganará el grupo que más puntos haya acumulado.
Elementos:	Marcadores, panel de aciertos, campos de introducción de cifras, indicadores del juego.
Mecánicas:	Los equipos participantes van introduciendo, por turnos, una cifra y obtendrán como respuesta el número de cifras acertadas, indicando además el número de cifras acertadas que han sido dadas en el orden correcto y el número de las que no. Los jugadores ganan dos puntos cada vez que den una cifra con su posición correcta y uno por cada cifra en una posición no correcta.
Dinámicas:	Estrategias, modo de relacionarse, reflexión ante las respuestas, comunicación entre los participantes, perseverancia, reflexión, colaboración, consenso, etc.
Juego/s ADJA seleccionado/s	Justificación de la elección
La Clave	Este juego contiene los elementos necesarios para alcanzar los objetivos y desarrollar la narrativa, mecánicas y dinámicas comentadas. En el juego hay cuatro puestos, formándose 4 equipos de cuatro jugadores cada uno. Cada equipo tendrá un portavoz.
Contenidos, tema, materia a incluir en el juego	
Asignatura, tema y nivel:	Matemáticas. Trabajo con números. Estrategias de deducción.
Tipo de fuente de preguntas a utilizar:	No se formulan preguntas sobre contenidos.
Número de preguntas a preparar:	0

Elementos complementarios que se utilizarán

- El juego “La Clave” contiene la mayoría de los elementos necesarios.
- Lápiz y papel.

Recursos informáticos y logísticos

- Ordenador con conexión a Internet.
- Cañón proyector.
- Altavoces.

Incidencias en ensayos y comprobaciones

- Se realizaron ensayos y comprobaciones hasta que todo quedo a punto.

Resumen de la previsión de la puesta en práctica y de la temporalización

- La duración prevista de la actividad es puntual, se realizará y se repetirá cuando se estime conveniente.
- Es muy importante la realización adecuada de los equipos y la elección del portavoz.
- Todos los jugadores que tengan una participación positiva en el juego recibirán “recompensas”.

Observaciones y comentarios

Tras la puesta en práctica se realizará una evaluación para potenciar los puntos fuertes y mejorar los débiles.

Se podrán actividades similares de la propuesta pero cambiando el juego del proyecto AJDA por otro de naturaleza similar, por ejemplo: “Combinación”, “La Caja fuerte”, “Busca el número”, “Busca el color”, “Busca la letra”, etc.