

Experiencia de Miguel Ángel Núñez (Ed. Física – IES Melchor de Macanaz)
Juego interactivo con alumnos

A cada alumno se le entrega un número. Suponiendo que son 25 del 1 al 25. Cada alumno tiene que retar a sus compañeros para intentar acabar con un número de al menos 10 unidades más al final del juego (en caso de tener el número 23, se daría la vuelta y habría que acabar con el número 8 o más).

Cada alumno puede retar cada vez sólo a los alumnos que tienen hasta 3 números más. Mientras no te han retado tienes que ir con el número enseñándolo a los compañeros.

Si se le quiere dar más opciones al juego se les puede hacer dos grupos y repartir números del 1 a 13 dos veces, de manera que los números estén repetidos y haya más opción para retar.

Los alumnos son libres de proponer el reto que ellos consideren y tienen que ganar al compañero. En el caso de matemáticas, para facilitar la dinámica de los retos se les puede proporcionar una lista de retos.

Por ejemplo: Tema Divisibilidad

- El que saque más rápido los divisores de un número
- El que saque más rápido 10 múltiplos de un número
- El que factorice más rápido un número
- El que saque más rápido un mcm ó un mcd
- El que se invente más rápido un problema que de un cierto resultado
- ...