



Golden Jackpot!

Carlos Morales Socorro

cmorsoc@gmail.com

[Twitter.com/cmorsoc](https://twitter.com/cmorsoc)

Cmorsoc.blogspot.com

Golden Jackpot!

PARTE I: Presentación del juego: Jackpot

PARTE II: Análisis

PARTE III: Diseño de tarea o proyecto

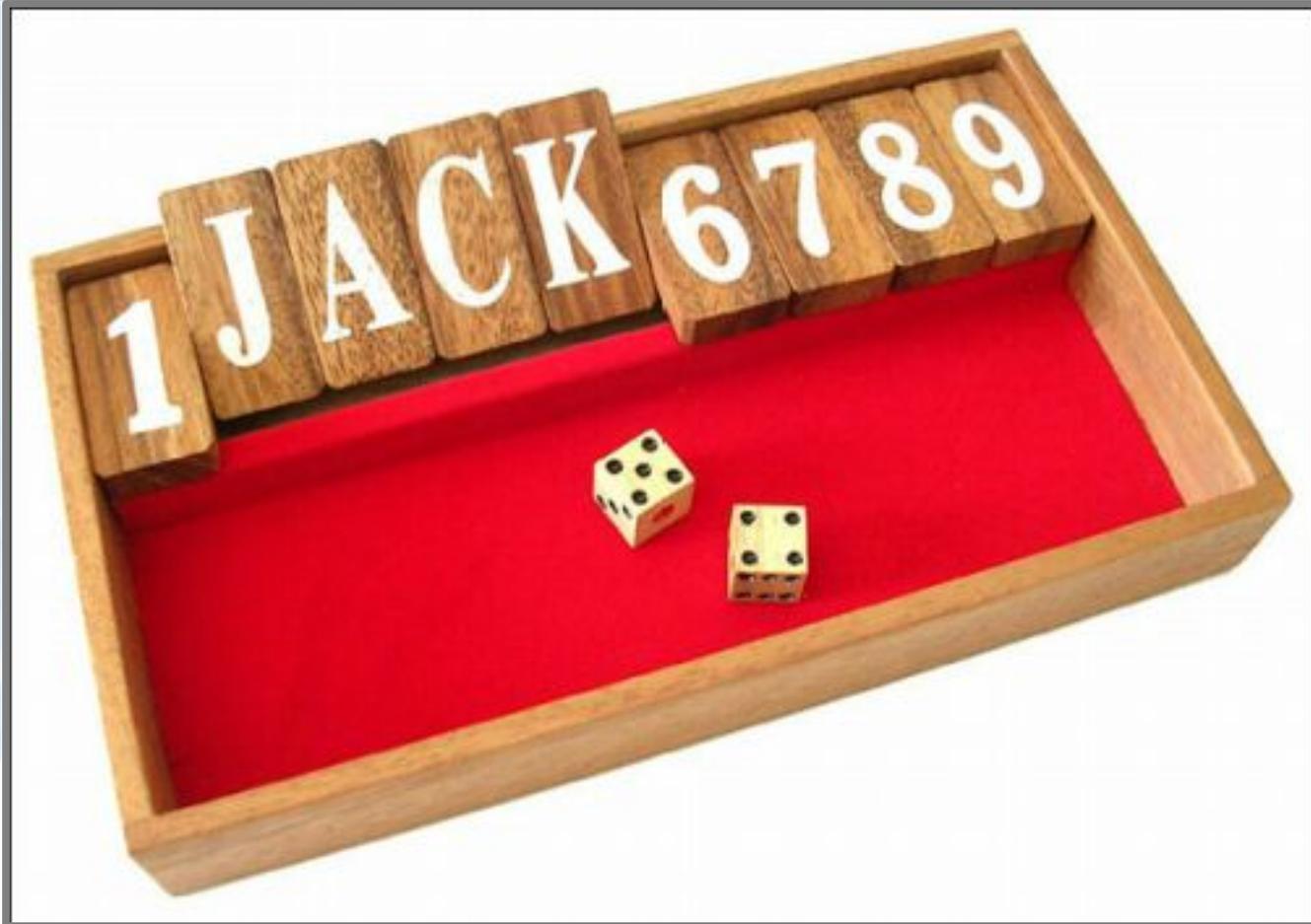
Carlos Morales Socorro

cmorsoc@gmail.com

[Twitter.com/cmorsoc](https://twitter.com/cmorsoc)

Cmorsoc.blogspot.com

Parte I: Jackpot dice game



Parte II: Análisis

Algunos elementos a explorar (1ºESO):

- ▶ a) Estadísticas de juego (Estadística)
- ▶ b) Búsqueda de la mejor estrategia: (Probabilidad)
- ▶ c) Diseño de cartas: proporción áurea, forma pentagonal o hexagonal, ... (Geometría)
- ▶ d) Cambio de reglas:
 - Cartas con 1 ... 9 → -2/P, -1/O, 0/L, 1/I, 2/P, 3/O, 4/T
 - Dados con 1 ... 6 → -2, -1, 0, 1, 2, 3 (Aritmética)
- ▶ e) Implicaciones para su uso en un casino
- ▶ f) Competiciones con grupos de cursos superiores. Estabilidad de resultados.
- ▶ g) Mostrar el juego a otros grupos (CLIL)

Parte II: Análisis

Algunos elementos a explorar:

- ▶ a) Estadísticas de juego (Estadística)
- ▶ b) Búsqueda de la mejor estrategia: (Probabilidad)
- ▶ c) Diseño de cartas: tamaño, forma, pentágono
- ▶ d) Cambios
 - Cartas
 - Datos
- ▶ e) Implicaciones
- ▶ f) Competencias: Estabilidad



Parte III: Diseño de tarea o proyecto



¿Organizamos una competición de Jackpot con los cursos superiores?

Parte III: Diseño de tarea o proyecto



¿

¿Hacemos un vídeo explicativo en inglés (CLIL)?

de jackpot

Parte III: Diseño de tarea o proyecto

Contenidos:

- I. Estrategias, habilidades, destrezas y actitudes generales. Todas.
- II. Números: 3, 4, 5, 6
- III. Álgebra: -□
- IV. Geometría: 1, 3, 4
- V. Funciones y gráficas:-
- VI. Estadística y Probabilidad: Todos.

Parte III: Diseño de tarea o proyecto

Contenidos:

- I. Estrategias de habilidades, destrezas y actitudes generales
- II. Números
- III. Álgebra
- IV. Geometría
- V. Funciones
- VI. Estadística y probabilidad

Competencias básicas:

-Todas

Parte III: Diseño de tarea o proyecto

Contenidos:

- I. Estrategias de enseñanza, habilidades, destrezas y actitudes generales
- II. Núcleos de aprendizaje
- III. Áreas de aprendizaje
- IV. Grupos de aprendizaje
- V. Fuentes de aprendizaje
- VI. Estrategias de aprendizaje

Competencias básicas

Objetivos del área:

- Todos menos el 4 y el 5

Parte III: Diseño de tarea o proyecto

Contenidos:

- I. Estrategias de aprendizaje, habilidades, destrezas y actitudes generales
- II. Núcleos de Competencias
- III. Áreas de Conocimiento
- IV. Competencias
- V. Indicadores
- VI. Criterios de evaluación:

1, 2, 3, 8, 9 y 10

el 5

Golden Jackpot and Polypot!

¿Y ahora?
¡Pásate por la ficha de
proyecto!
¡Hazlo tuyo!