

# PROPUESTA DIDÁCTICA

REA: Certamen sobre juegos de azar

Materia: Matemáticas

Curso: 2º ESO

## DESCRIPCIÓN

Este proyecto tiene como objetivo final **crear un juego de preguntas y respuestas** que permita estudiar, repasar y afianzar saberes básicos relacionados con probabilidad de una manera lúdica. Además se pide crear un **vídeo promocional** y redactar el **manual de instrucciones** en el que se detalla las reglas del juego. Con ello se proporciona una herramienta educativa que haga el estudio de la probabilidad más interactivo y entretenido, facilitando una mejor comprensión y retención de conceptos clave, no solo el alumnado que crea el recurso, sino también el que participa en dicho juego una vez creado.

## METODOLOGÍA

- Aprendizaje Cooperativo
- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Gamificación

## RETO / PRODUCTO FINAL

El producto final en el contexto de este proyecto es crear un **juego de preguntas y respuestas sobre probabilidad** que debe ser efectivo en la enseñanza y el refuerzo de conceptos básicos de probabilidad de manera lúdica y accesible para los estudiantes.

## TAREAS

- Investigación sobre distintos juegos de azar y lluvia de ideas sobre el diseño del juego.
- Creación de las tarjetas de preguntas y respuestas del juego..
- Prueba de análisis de juego para detectar posibles fallos y errores.
- Diseño del tableros del juego.
- Búsqueda de accesorios del juego..
- Redacción de las reglas del juego de forma clara y concisa.
- Elaboración de un vídeo promocional de juego diseñado.

## EVALUACIÓN

Evaluación formativa y procesual mediante:

- Diario de aprendizaje
- Rúbricas
- Observación de las dinámicas del grupo clase

## AGRUPAMIENTOS

Se trabaja con dos tipos de agrupamientos:

- Grupos fijos de 5 personas
- Trabajo Individual
- Dinámicas de puesta en común del grupo clase.

## Nº DE SESIONES

- 16 sesiones de clase