

## ORDEN DE LOS DECIMALES CON UN JUEGO DE DOMINÓ CLÁSICO



### Presentación:

Si bien existen multitud de ejemplos de juegos de dominós para trabajar conceptos matemáticos, operaciones con fracciones, con potencias, resolución de ecuaciones etc., se propone aquí utilizar el clásico juego de dominó para hacer lo mismo.

En este caso, se trata de afianzar el orden de los números decimales. Efectivamente uno de los errores más frecuentes, a la hora de comparar dos números decimales, es la afirmación que *3,32 es mayor que 3,4* al ser 32 mayor que 4. Para trabajar el orden entre los decimales, y evitar este error, se propone jugar una partida de dominó con unas nuevas reglas.

**Nivel:** Tercer ciclo de primaria, 1º de ESO

**Material necesario:** las 28 fichas de un dominó clásico.

### Actividad:

Si cogemos una ficha cualquiera de dominó la ficha representa un número decimal **0,36**.



podemos considerar que

Pero si colocamos nuestra ficha así **0,63**.



, entonces tendremos el decimal

De la misma forma esta ficha simplemente **0,06**.



será **0,60** mientras ésta



será

Así, cada una de las 28 fichas del juego se podrán considerar como dos decimales según su colocación.

## Reglas del juego:

- Juego para 4 jugadores.

- Sale el jugador que tiene la ficha



que representa **0,33**.

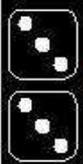
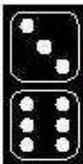
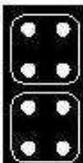
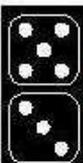
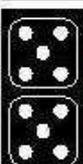
- A continuación, cada jugador por turno va colocando una ficha, de la forma siguiente:

- Colocará la ficha debajo de la anterior si se trata de un decimal mayor.

- Colocará la ficha encima de la anterior si se trata de un decimal menor.

- Igual que en las reglas de dominó tradicional, ganará el jugador que se quede sin fichas o el que se haya quedado con fichas que sumen el mínimo valor decimal si no se pueden colocar más fichas en el juego.

Por ejemplo, estas serían las primeras jugadas de una partida:

		<b>0,26</b>
<b>1ª FICHA</b>		<b>0,33</b>
		<b>0,36</b>
		<b>0,44</b>
		<b>0,53</b>
		<b>0,55</b>