

# Buscágono

J. Antolín, F. Corbalán y J. M.<sup>a</sup> Gairín

*Nombre:* Buscágono.

*Ciclos:* Medio y Superior.

*Nivel instruccional:*

Co-instruccional. Se utiliza para visualizar las figuras geométricas planas.

Post-instruccional. Sirve para reforzar los conceptos de regularidad, concavidad y convexidad, paralelismo de lados, etc.

*Objetivos instruccionales:*

— Clasificar figuras planas según diferentes propiedades.

— Identificar figuras con su nombre.

— Conocer las figuras planas a través de sus propiedades.

## Material

Este juego se practica con una baraja de 45 cartas grabadas por las dos caras. Por una de ellas aparece una figura plana y por la otra aparecen algunas propiedades y su nombre.

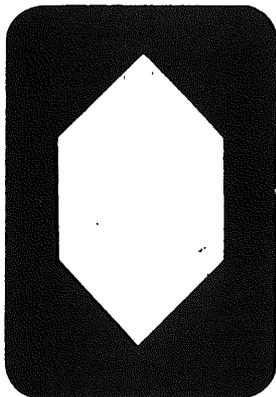
## Desarrollo del juego

Pueden participar cualquier número de jugadores, pero se aconseja que sean cuatro.

Hay que dedicar alguna sesión a que el alumno se familiarice con las figuras y la forma de clasificarlas atendiendo a sus propiedades. El juego se desarrolla de la siguiente forma:

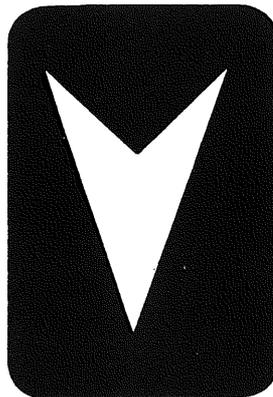
Participan dos jugadores o cualquier número que se quiera divididos en dos equipos. Se extienden todas las cartas sobre la mesa con las figuras hacia arriba. Uno de los equipos elige una de las figuras y apunta su nombre en un papel. El objetivo del otro juego es adivinar de qué figura se trata mediante el menor número posible de preguntas. Las preguntas que se hagan tan sólo ha de responderse con sí o no. Una vez que un equipo hace una pregunta si el equipo rival contesta con un sí se retiran de la mesa todas aquellas cartas que no cumplen la propiedad que se ha preguntado. En caso de que la respuesta sea no, se retiran todas las cartas que sí cumplen la propiedad. Si un jugador o equipo responde de forma equivocada pierde la partida. Si un equipo deja de retirar alguna de las cartas que tiene que quitar pierde la partida.

*Variantes:* Se puede jugar con dos juegos de cartas de modo que cada jugador o equipo elige una de las figuras y se van haciendo preguntas alternativamente hasta que uno de los jugadores o equipos consigue adivinar la figura, con lo que se convierte en ganador de la partida.



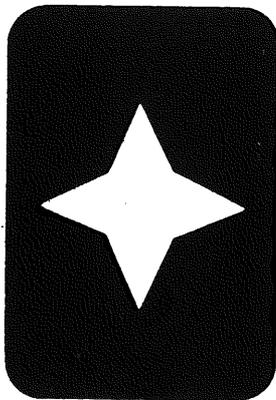
Nº de lados:6 ---**exágono**  
Ángulos iguales: 4 y 2  
Lados iguales : todos  
---**irregular**  
¿Al prolongar algún lado se corta la figura? : no  
---**convexo**

EXAGONO EQUILATERO  
CONVEXO DE LADOS PARALELOS A DOS



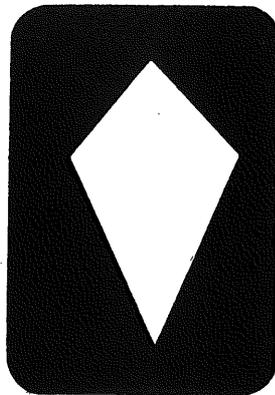
Nº de lados:4 ---**cuadrilátero**  
Ángulos iguales: dos  
Lados iguales:dos y dos  
---**irregular**  
¿Al prolongar algún lado se corta la figura? : si  
---**cóncavo**  
Pares de lados paralelos:0  
---**no paralelogramo**

**FLECHA**



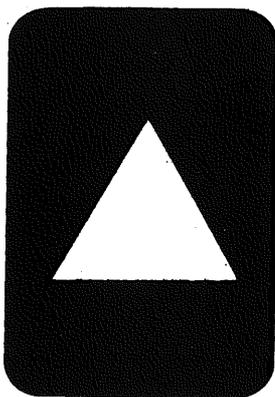
Nº de lados: 8  
 ---octógono  
 Lados iguales: todos  
 Angulos iguales: 4 y 4  
 ---irregular  
 ¿Al prolongar algún lado se  
 corta la figura? : si  
 ---cóncavo

**ESTRELLA EQUILATERA  
 DE 4 PUNTAS**



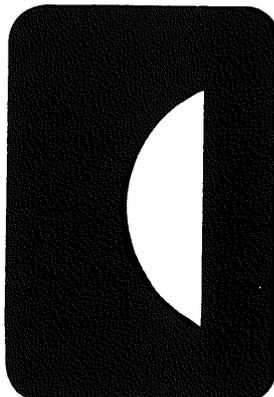
Nº de lados: 4  
 ---cuadrilátero  
 Angulos iguales: dos  
 Lados iguales : dos y dos  
 ---irregular  
 ¿Al prolongar algún lado se  
 corta la figura? :no  
 ---convexo  
 Pares de lados paralelos 0  
 ---no paralelogramo

**DELTOIDE O COMETA**



Nº de lados: 3  
 ---triángulo  
 Angulos iguales: todos  
 Lados iguales : todos  
 ---regular  
 ¿Tiene algún ángulo recto?:no  
 ---no rectángulo  
 ¿Al prolongar algún lado se  
 corta la figura? :no  
 ---convexo

**TRIANGULO EQUILATERO**



**SEGMENTO CIRCULAR**

*Otras posibilidades no contempladas en las instrucciones*

1.—Clasificación de figuras planas.

Los alumnos han de elaborar diferentes criterios para clasificar parte o todas las figuras que aparecen en la baraja, como por ejemplo elaborar criterios para clasificar los 7 triángulos que aparecen en la baraja.

2.—Cálculo de áreas y perímetros.

Se dispone de una gran variedad de figuras dife-

rentes a través de las cuales se puede jugar a buscar polígonos que tengan el mayor perímetro y/o la menor área. Para ello los alumnos han de buscar las medidas necesarias puesto que no aparecen en las figuras.

*Construcción del juego.* Este juego ha sido creado por J. Antolín, F. Corbalán y J. M. Gairín y presentado en las Jornadas sobre V Muestra Nacional de Experiencias en las aulas de EGB<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Informes, núm. 23, ICE Universidad de Zaragoza. Zaragoza, 1987, pág. 291-292.