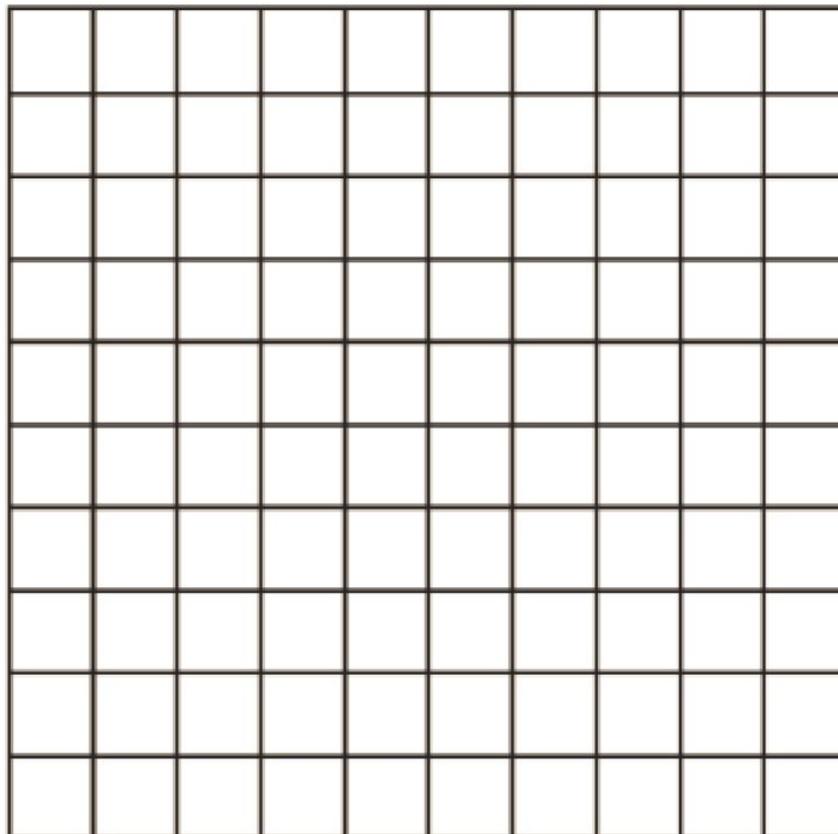


¿Cuántas filas? ¿Cuántos en cada fila?



¿Cuántas filas? ¿Cuántos en cada fila?

Los juegos brindan un entorno divertido para ayudar a los niños a desarrollar la fluidez numérica. A medida que los niños aprenden a jugar, la velocidad no debe ser el foco. Fomente la estrategia y pida a los estudiantes que expliquen su razonamiento.

Si los estudiantes tienen dificultades con sus cálculos, se los debe alentar a que resuelvan la respuesta mentalmente o en papel. Deben usar cualquier método que tenga sentido para ellos. En cualquier momento debe poder preguntarles cómo saben una respuesta numérica. Se debe dar importancia a cómo comunican su razonamiento y a la estrategia que se usó para el cálculo.



Instrucciones

- El jugador A lanza dos veces el dado. El primer lanzamiento determina el número de filas y el segundo lanzamiento determina el número de cuadrados en cada fila. El jugador A dibuja un rectángulo que corresponde a los lanzamientos en cualquier ubicación de la cuadrícula en la hoja de registro, luego escribe la oración numérica (por ejemplo, $3 \times 4 = 12$) en el rectángulo.
- El jugador B lanza el dado dos veces. Nuevamente, el primer lanzamiento determina el número de filas y el segundo lanzamiento determina el número de cuadrados en cada fila. El jugador B dibuja el rectángulo que corresponde a los lanzamientos en cualquier ubicación en la otra cuadrícula, luego escribe la oración numérica en el rectángulo.
- Los jugadores se turnan. Cada rectángulo dibujado no puede superponerse a un rectángulo anterior. Cada jugador continúa hasta que no pueda colocar un rectángulo en la cuadrícula. En esa etapa, el jugador registra tanto el número total de cuadrados cubiertos por rectángulos en la cuadrícula, como el número de cuadrados descubiertos.

Variación

Después de tirar el dado dos veces para determinar un producto, el jugador puede hacer cualquier rectángulo que cubra esa cantidad de cuadrados.

Materiales

- Un dado
- Hoja de registro para el juego (una cuadrícula de 10x10 para cada jugador)

Referencia

Tomado de Helping with Math at Home: More Ideas for Parents. 2006. Portsmouth, NH: Heinemann.

