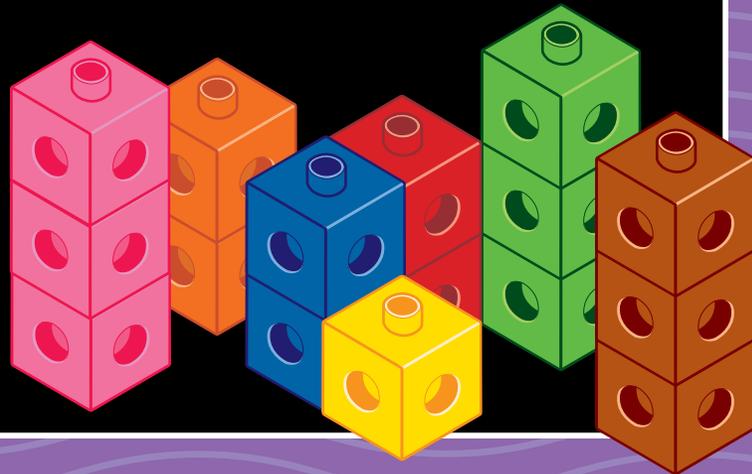
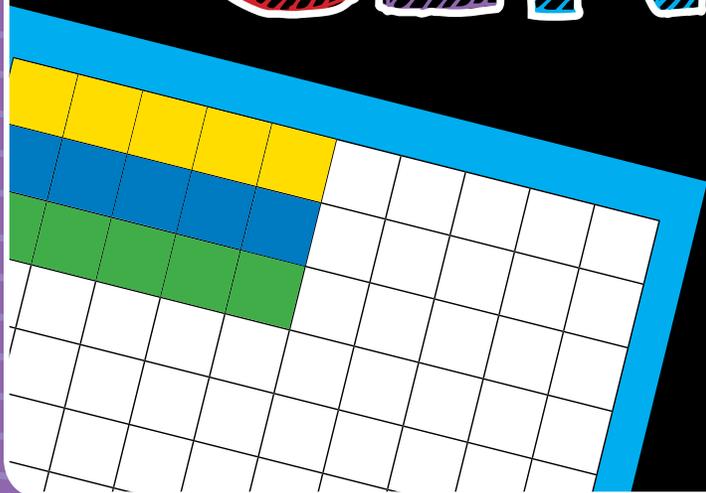


Daily Math Fluency

CENTERS



Daily Math Fluency Centers, Grade 4 Spanish Supplement

90034SP



500 Greenview Court • Vernon Hills, Illinois 60061-1862 • 800.445.5985 • **hand2mind.com**

© 2020 hand2mind, Inc., Vernon Hills, IL, USA

All rights reserved.

Permission is granted for limited reproduction of the pages contained in this PDF, for classroom use and not for resale.

La meta es 1,000

1

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(8)

Qué hacer:

1. Cada jugador lanza los 8 dados de diez caras y elige 6 de ellos para crear dos números de 3 dígitos. Los jugadores hallan la suma y registran el enunciado numérico en su hoja de papel.
2. Los jugadores comparan las sumas y el que más se acerque a 1,000 gana un punto.
3. Repetir los pasos 1 y 2 hasta jugar un total de 5 rondas.
4. Gana el jugador que obtenga más puntos.



$$443 + 557 = 1,000$$



¿Qué estrategia usaste para crear los dos números de 3 dígitos?

Camino a los 1,000

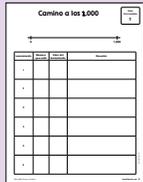
2

Materiales:

Un juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(1)



Hoja fotocopiable #1
(1 por persona)

Qué hacer:

1. En el primer turno, los jugadores lanzan 1 cubo numerado y muestran la cantidad en saltos de unidades en su recta numérica.
2. En el siguiente turno, los jugadores lanzan el cubo numerado y deciden si el número que salió representará centenas, decenas o unidades. Luego, avanzan esa cantidad en su recta numérica.
3. Los jugadores siguen lanzando el cubo numerado y deciden si el número que salió representará centenas, decenas o unidades y registran sus movimientos en su hoja de registro.
4. Gana el primer jugador que llegue a 1,000.



Lanzamiento	Número que se lanzó	Valor del lanzamiento	Ecuación
1	6	6	$0 + 6 = 6$
2	3	300	$6 + 300 = 306$



Si no llegaste a 1,000 ¿cuánto más necesitabas para llegar a 1,000?

Sáltate cien

3

Materiales:

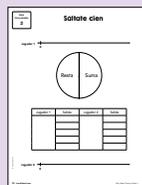
Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(1)



Clip



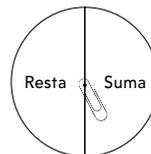
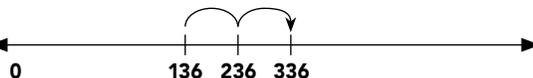
Hoja fotocopiable #2
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. Cada uno de los jugadores elige un número entre 1 y 1,000, excepto 500, y anota su número en la hoja de registro.
2. Cada jugador gira la rueda giratoria y lanza el cubo numerado. Los jugadores saltan 100 hacia adelante si sale suma o 100 hacia atrás si sale resta, a partir del número que salió. Cada jugador anota los saltos en la hoja de registro. El jugador pierde un turno si no puede hacer ningún salto.
3. Cada jugador obtiene 5 turnos para girar y lanzar. Cada turno nuevo comienza donde el jugador llegó por última vez. En el último turno, el jugador encierra en un círculo el número final.
4. Gana el jugador que termine más cerca de 500.

2

Jugador 1



¿Qué patrón observaste cuando saltabas de 100 en 100?

¿Quién tiene más?

4

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(4)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza los 4 dados de diez caras y crea un número de 4 dígitos, dice el número en voz alta y lo muestra con bloques de base 10.
2. El jugador 1 lanza nuevamente para crear otro número de 4 dígitos y lo muestra con bloques de base 10. Luego halla la suma.
3. El jugador 2 sigue los pasos 1 y 2.
4. El jugador con la suma más alta obtiene un punto.
5. Gana el jugador que obtenga más puntos.

Jugador 1

$$\begin{array}{r} 1,105 \\ + 1,243 \\ \hline 2,348 \end{array}$$

Jugador 2

$$\begin{array}{r} 1,023 \\ + 1,236 \\ \hline 2,259 \end{array}$$



¿Qué estrategia usaste para resolver uno de los problemas que tuviste mientras jugabas la partida?

¿Quién tiene menos?

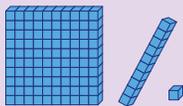
5

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(3)



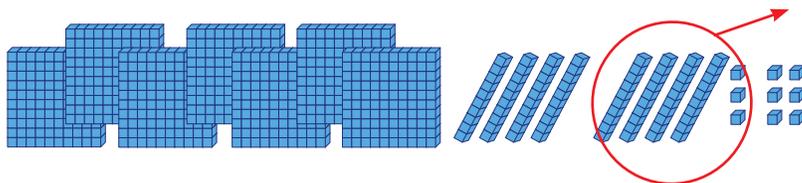
Bloques de base 10

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza los 3 dados de diez caras y crea un número de 3 dígitos, dice el número en voz alta y lo muestra con bloques de base 10.
2. El jugador 1 lanza 2 dados de diez caras para restar del número de 3 dígitos creado y retira esos bloques de base 10.
3. El jugador 2 sigue los pasos 1 y 2.
4. El jugador que tenga la menor diferencia obtiene un punto.
5. Gana el jugador que obtenga más puntos.

Jugador 1

$$\begin{array}{r} 789 \\ - 43 \\ \hline 746 \end{array}$$



¿Qué estrategia usaste para resolver uno de los problemas que tuviste mientras jugabas la partida?

La meta es 0

6

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(6)

Qué hacer:

1. Los jugadores lanzan 3 dados de diez caras para crear dos números de tres dígitos. Los jugadores intentan crear números que, al restarse, den una diferencia cercana a 0.
2. Los jugadores comparan las diferencias y el que más se acerca a 0 obtiene un punto.
3. Repite los pasos 1 y 2 para jugar durante un total de 5 rondas.
4. Gana el jugador que obtenga más puntos.

Jugador 1



$$771 - 769 = 2$$

Jugador 2



$$332 - 328 = 4$$

Puntos

Jugador 1	Jugador 2
1	



¿Qué estrategia usaste para crear tus dos números de 3 dígitos?

La menor diferencia gana

7

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(6)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza los 6 dados de diez caras y crea dos números de 3 dígitos para un problema de resta con la menor diferencia.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. El jugador con la menor diferencia obtiene un punto.
4. Gana el jugador que obtenga 10 puntos primero.



$$226 - 217 = 9$$



¿Qué estrategia usaste para crear un problema con la menor diferencia?

El objetivo es 0

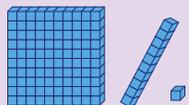
8

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(1)



Bloques de base 10

Qué hacer:

1. El jugador 1 comienza con 1,000 en los bloques de base 10, lanza el cubo numerado y decide si este será un valor de unidades, decenas o centenas. Resta el número de 1,000, registra la ecuación en una hoja de papel y resta los bloques.
2. El jugador 2 sigue el paso 1. Para cada turno, los jugadores lanzan el cubo numerado, deciden si este será un valor de unidades o un valor de decenas y lo restan del problema anterior. Juegan 6 rondas.
3. Gana el jugador que más se acerque a cero después de jugar las 6 rondas, pero sin llegar por debajo del cero. Si un jugador baja del cero, gana el otro jugador.

Jugador 1

4
3

$$\begin{array}{r} 1,000 \\ - 400 \\ \hline 600 \end{array}$$
$$\begin{array}{r} 600 \\ - 3 \\ \hline 597 \end{array}$$


¿Qué te ayudó a decidir si el número que se lanzó tenía un valor de unidades, decenas o centenas?

Gana la mayor

9

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(6)

Qué hacer:

1. Los jugadores lanzan los 6 dados de diez caras y crean dos números de 3 dígitos para un problema de suma.
2. Los jugadores crean un problema cuyo resultado es la suma mayor.
3. El jugador con la suma mayor obtiene un punto.
4. Gana el primer jugador que obtenga 10 puntos.



$$643 + 552 = 1,195$$



¿Qué estrategia usaste para crear un problema con la suma mayor?

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(6)

Qué hacer:

1. Los jugadores deciden un número de 3 dígitos como el número elegido. El jugador 1 lanza los 6 cubos numerados.
2. Cada jugador crea números de 2 o 3 dígitos usando los 6 cubos numerados y trata de acercarse al número elegido. Los jugadores no tienen que usar todos los 6 cubos numerados y pueden hacer más de un enunciado numérico.
3. El jugador que más se acerque al número elegido obtiene un punto.
4. Los jugadores se turnan para lanzar los cubos numerados durante 5 rondas.
5. Gana el jugador que obtenga más puntos.

Número elegido

376



$$154 + 226 = 380$$



¿Cómo decidiste qué números crear para uno de tus turnos?

La cuadrícula de la suma

11

Materiales:

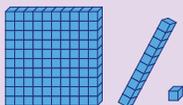
Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(8)



Fichas para clasificar



Bloques de base 10

Qué hacer:

1. Cada jugador dibuja una cuadrícula de 2 por 4 en una hoja de papel.
2. Cada jugador lanza los 8 cubos numerados y completa su cuadrícula para intentar obtener una suma que más se acerque a 5,000.
3. Los jugadores representan sus enunciados numéricos con bloques de base 10 y hallan la suma.
4. El jugador cuya suma se acerque más a 5,000 gana una ficha. Cada jugador comprueba el trabajo del otro.
5. Gana el primer jugador que obtenga 10 fichas.



2	5	5	3
2	4	6	4
5,	0	1	7



¿Qué estrategia usaste para crear tus dos números de 4 dígitos y conseguir una suma que se acerque a 5,000?

La mayor de las sumas

12

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(3)

Qué hacer:

1. Los jugadores lanzan los 3 cubos numerados y crean un número de 3 dígitos. Los jugadores registran su número en una hoja de papel y luego repiten este paso 4 veces.
2. Cada jugador suma sus cuatro números de 3 dígitos y registra el resultado en su hoja de papel.
3. El jugador con la suma mayor obtiene 1 punto.
4. El juego termina después de 5 rondas.
5. Gana el jugador que obtenga más puntos.



$$654 + 632 + 221 + 543 = 2,050$$



¿Qué estrategia usaste para intentar obtener la suma mayor?

El juego de las sumas

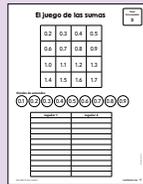
13

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Fichas transparentes



Hoja fotocopiable #3
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. Los jugadores eligen una ficha de color para usar en el tablero de juego. Cada jugador coloca una ficha de color en un círculo de sumandos debajo del tablero de juego.
2. El jugador 1 escribe una ecuación con los dos números y tapa la suma en el tablero de juego con su ficha de color.
3. El jugador 2 mueve 1 ficha de color a un círculo de sumandos diferente, escribe una ecuación con los dos números y tapa la suma en el tablero de juego con su ficha de color.
4. Gana el primer jugador que complete 4 fichas de su color de forma vertical, horizontal o diagonal.

0.2	0.3	0.4	0.5
0.6	0.7	0.8	0.9
1.0	1.1	1.2	1.3
1.4	1.5	1.6	1.7



Jugador 1	Jugador 2
$0.4 + 0.9 = 1.3$	



Escribe acerca de un movimiento que hayas hecho mientras jugabas la partida. ¿Fue un buen movimiento? ¿Por qué?

Giro de valor posicional

14

Materiales:

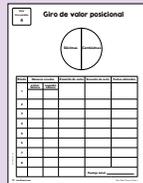
Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(1)



Clip



Hoja fotocopiable #4
(1 por persona)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza 1 cubo numerado y gira la rueda de valor posicional. El jugador registra el número en la hoja de registro. El jugador repite este paso para crear el segundo número.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. Los jugadores usan sus números para escribir y resolver ecuaciones de suma y resta.
4. El jugador que tenga la mayor suma obtiene un punto y el jugador que tenga la menor diferencia obtiene un punto.
5. Gana el jugador que obtenga más puntos después de 8 rondas.



4

0.4



¿Qué giro esperabas obtener cuando estabas jugando la partida? ¿Por qué?

Carrera hasta el 1 con décimas

15

Materiales:

Juego para 2 jugadores



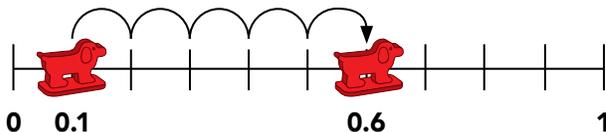
Cubos numerados
(1)



Fichas para clasificar

Qué hacer:

1. Cada jugador dibuja una recta numérica de 0 a 1 en un papel y hace una marca para cada décima con espacio para las fichas.
2. El jugador 1 lanza 1 cubo numerado y dice el nombre como si estuviera en el lugar de las décimas, luego mueve esa distancia en la recta numérica.
3. El jugador 2 sigue el paso 2. Los jugadores toman turnos.
4. Si un jugador no puede avanzar la cantidad que salió, el jugador debe retroceder esa distancia.
5. Gana el primer jugador que llegue a 1 de manera exacta.



¿Fue más fácil llegar a 1 desde un número más cercano o de uno más lejano?

Carrera hasta el 1 con décimas y centésimas

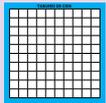
16

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(2)



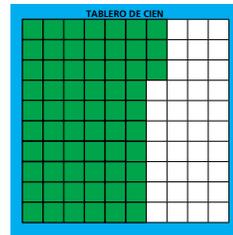
Tablero de cien
(1 por persona)



Fichas de colores

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza los 2 cubos numerados y crea un número con décimas y centésimas. El jugador usa las fichas de colores para tapar esa cantidad de cuadrados en el tablero de cien. Cada cuadrado es una centésima.
2. El jugador 2 sigue el paso 1. Luego los jugadores se turnan.
3. Si un jugador no puede completar la cantidad de cuadrados que salió, el jugador debe quitar esa cantidad de la cuadrícula.
4. Gana el primer jugador que tape 1 exactamente.



0.63



¿Qué estrategias parecen funcionar mejor para ayudarte a averiguar cómo llegar de manera exacta al 1?

Materiales:

Juego para 2 jugadores



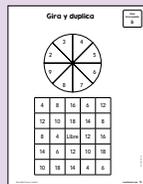
Fichas transparentes



Snap Cubes



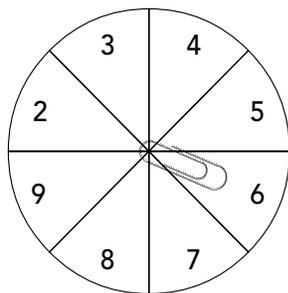
Clip



Hoja fotocopiable #5
(1 por persona)

Qué hacer:

1. Cada jugador elige una ficha de color. El jugador 1 gira la rueda y multiplica el número por 2, luego tapa el producto en el tablero de juego con su ficha de color.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. Gana el primer jugador que complete 5 fichas de su color de forma horizontal, vertical o diagonal.



4	8	16	6	12
12	10	18	14	8
8	4	Free	12	16
14	6	12	10	18
10	18	14	4	6



¿Qué patrones ves en los productos de las operaciones $\times 2$?

Materiales:

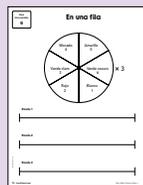
Juego para 2 jugadores



Barras Cuisenaire



Clip



Hoja fotocopiable #6
(1 por persona)

Qué hacer:

1. El jugador 1 gira la rueda y multiplica el número por 3, coloca en la recta numérica la cantidad de barras Cuisenaire correspondiente al producto. Si el producto no cabe en la recta numérica, el jugador pierde un turno.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. Gana el primer jugador que complete la recta numérica de manera exacta.



¿Qué estrategia usaste para jugar esta partida?
¿Por qué?

Doble, doble tapa

19

Materiales:

Juego para 2 jugadores



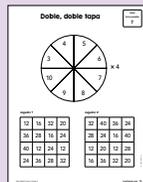
Fichas transparentes



Snap Cubes



Clip



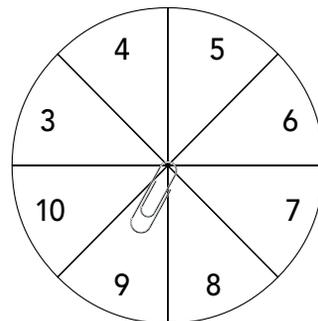
Hoja fotocopiable #7
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 gira la rueda, multiplica el número por 4 y tapa el producto en el tablero de juego.
2. El jugador 2 crea matrices de Snap Cubes para comprobar el trabajo del jugador 1 y luego sigue el paso 1. Los jugadores toman turnos.
3. Gana el primer jugador que tape todos los cuadrados de su tablero de juego.

Jugador 1

12	16	32	20
36	28	16	24
40	12	24	12
24	36	28	32



Si no sabías la operación del juego, ¿qué estrategia usaste para averiguarla?

Camino del ocho loco

20

Materiales:

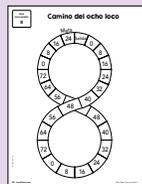
Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(1)



Fichas para clasificar

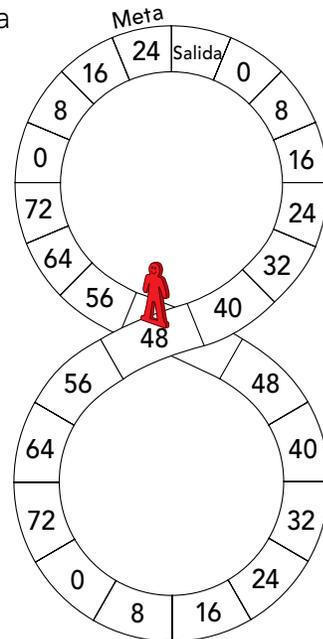


Hoja fotocopiable #8

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza el dado de diez caras y multiplica el número por 8, luego se mueve al siguiente producto que coincida en el tablero de juego.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. Gana el primer jugador que llegue a la meta.


$$6 \times 8 = 48$$



¿En qué problemas usaste la estrategia del doble, doble del doble?

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(1)

Qué hacer:

1. Cada jugador escribe los múltiplos de 10 hasta 100 en una hoja de papel.
2. El jugador 1 lanza 1 dado de diez caras y multiplica el número por 10, luego tacha el producto en su papel.
3. El jugador 2 sigue el paso 2. Mientras los jugadores toman turnos, si el producto ya está tachado, el jugador pierde un turno.
4. Gana el primer jugador que tache todos sus múltiplos de diez.



0 10 20 30 40 50 ~~60~~ 70 80 90



¿Qué observas sobre la multiplicación de un número por 10?

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(1)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza el dado de diez caras, multiplica el número por 5 y escribe el producto en una hoja de papel. El jugador 1 repite este paso 3 veces o hasta que se hayan escrito 3 productos diferentes.
2. El jugador 2 sigue el paso 1. Luego, cada uno de los jugadores elige dos de sus productos para obtener una suma que se acerque a 50.
3. El jugador cuya suma se acerque más a 50 obtiene un punto. Los jugadores continúan jugando durante 5 rondas.
4. Gana el jugador que obtenga más puntos.

Jugador 1
Tres productos 50 10 25
Dos productos 50 + 10
Suma: 60

Jugador 2
Tres productos 45 5 15
Dos productos 45 + 5
Suma: 50



¿Qué estrategia usaste para hallar los productos de los problemas cuando multiplicaste por 5?

Dejarlo o botarlo

23

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(1)



Hoja fotocopiable #9
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza el dado de diez caras, multiplica el número por 9 y luego decide dejar o botar el producto. Si lo deja, el enunciado numérico se escribe debajo de “Dejar”. Si lo bota, se escribe debajo de “Botar”.
2. El jugador 2 sigue los pasos 1 y 2.
3. Los jugadores podrán lanzar el dado de diez caras hasta diez veces. A cada jugador se le permite dejar solo 5 productos.
4. Una vez que los jugadores tienen 5 productos debajo de “Dejar”, hallan la suma.
5. Gana el jugador que obtenga la suma mayor.



Dejar	Botar
$7 \times 9 = 63$	



¿Cómo decidiste dejar o botar un número?

Ayudas de cinco

Materiales:

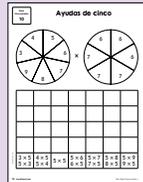
Juego para 2 jugadores



Fichas de colores



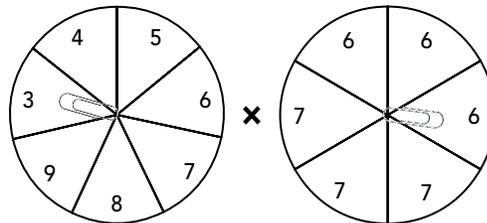
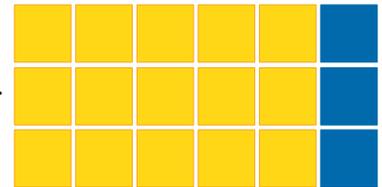
Clip



Hoja fotocopiable #10
(1 por persona)

Qué hacer:

1. El jugador 1 gira ambas ruedas, multiplica los números entre sí y arma una matriz con las fichas de colores. El jugador 1 decide qué operación de cinco en la tabla ayudó a resolver el problema, entonces el jugador escribe el problema encima de la operación de ayuda.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. Gana el primer jugador que escriba una operación encima de cada ayuda de cinco.



3×6		
3×5	4×5	
5×3	5×4	5×5



¿Cómo usaste una operación de cinco para ayudarte a resolver uno de los problemas que salió en las ruedas giratorias?

Diez para ganar

25

Materiales:

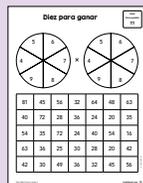
Juego para 2 jugadores



Fichas de dos colores



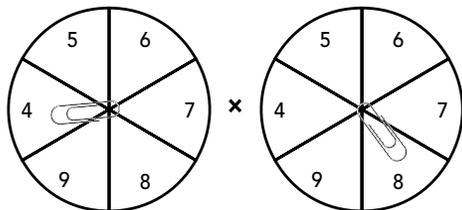
Clip



Hoja fotocopiable #11
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. Cada jugador elige un color de ficha para usar. El jugador 1 gira ambas ruedas, multiplica los números entre sí y luego tapa el producto en el tablero de juego.
2. El jugador 2 sigue el paso 1 y usa la otra ficha de color.
3. Si un producto ya está tapado, el jugador pierde un turno.
4. Gana el primer jugador que tape 10 productos.



81	45	56	32	64	48	63
40	72	28	36	24	20	35
54	35	72	24	40	54	16



Elige un problema que hayas resuelto.
¿Cómo lo resolviste?

Halla el producto

26

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Fichas transparentes



Hoja fotocopiable #12

(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 pone una ficha transparente en cualquiera de los círculos de factores.
2. El jugador 2 pone una ficha transparente en cualquiera de los círculos de factores. El jugador 2 multiplica los números, coloca una equis en el producto y escribe la ecuación correspondiente.
3. El jugador 1 mueve 1 sola ficha transparente a un círculo de factores y multiplica los números, coloca una O en el producto y escribe la ecuación que representa.
4. Gana el primer jugador que complete 4 productos en forma vertical, horizontal o diagonal.

80	121	156	112	182	81
104	96	99	100	156	96
112	130	120	72	90	154
169	108	154	132	64	80
144	90	140	144	169	110
143	168	104	196	104	88



Jugador 1	Jugador 2



¿Qué estrategia usaste mientras jugabas esta partida?

Materiales:

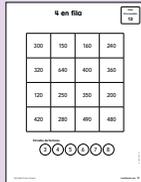
Juego para 2 jugadores



Fichas transparentes



Fichas de dos colores



Hoja fotocopiable #13
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 pone las fichas transparentes en dos de los círculos de factores debajo del tablero de juego y multiplica los factores para determinar el producto, luego multiplica el producto por 10. El jugador 1 tapa el producto con una ficha roja.
2. El jugador 2 puede mover una sola ficha transparente a otro círculo de factores y multiplica esos dos números, luego multiplica el producto por 10. El jugador 2 tapa el producto con una ficha amarilla.
3. Los jugadores se turnan para mover una sola ficha transparente a la vez.
4. Gana el primer jugador que complete 4 productos con fichas de su color en forma vertical, horizontal o diagonal.

300	150	160	240
320	640	400	360
120	250	350	200
420	280	490	480



¿Qué pasa cuando multiplicas un número por 10?

Multiplica para 400

28

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(1)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza el cubo numerado y decide si multiplica el número que salió por 10, 20, 30, 40, 50 o 60. El jugador 1 registra la oración numérica en una hoja de papel.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. Luego de 5 rondas, los jugadores suman los productos.
4. Gana el jugador cuya suma de productos se acerque más a 400.

$$\mathbf{3} \quad 3 \times 50 = 150$$

× 10
× 20
× 30
× 40
× 50
× 60



¿Qué estrategia usaste para acercarte a 400?

Lanza, gira y multiplica

29

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(2)



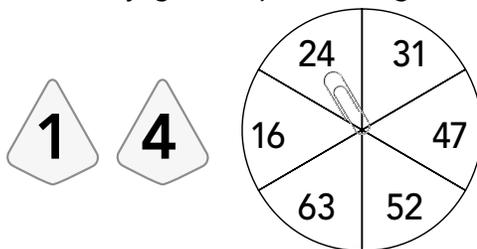
Clip



Hoja fotocopiable #14
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza los 2 dados y crea un número de 2 dígitos, luego gira la rueda. El jugador multiplica los dos números entre sí para obtener un producto y lo registra en la hoja de registro.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. Los jugadores continúan jugando durante 5 rondas y hallan la suma de los productos.
4. Gana el jugador que obtenga la suma mayor.



	Jugador 1
Ronda 1	$14 \times 24 = 336$
	$10 \times 24 = 240$
	$4 \times 24 = 96$
	$240 + 96 = 336$



Elige uno de los problemas que resolviste.
¿Qué estrategia usaste para resolverlo?

Cuadrícula de multiplicación

30

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(1)



Fichas para clasificar

Qué hacer:

1. El jugador 1 dibuja una cuadrícula de 2 dígitos por 2 dígitos en una hoja de papel, luego lanza el dado de diez caras 4 veces y coloca, cada vez, el número que salió en un recuadro.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. Los jugadores hallan el producto de los dos números creados. El jugador cuyo producto se acerque más a 1,500 obtiene una ficha.
4. Gana el primer jugador que obtenga 10 fichas.

$$\begin{array}{r|l} \begin{array}{|c|c|} \hline 4 & 2 \\ \hline 3 & 7 \\ \hline \end{array} & \\ \times & \\ \hline & 1,554 \end{array}$$



¿Qué estrategia usaste para crear tu número de 2 dígitos?

Divídelo y táchalo

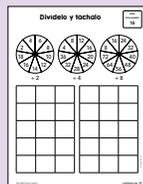
31

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Clip

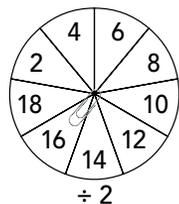


Hoja fotocopiable #15
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. Los jugadores completan su lado del tablero de juego usando números del 1 al 9. Los jugadores pueden usar un número hasta 3 veces.
2. El jugador 1 elige una de las ruedas para girarla. El jugador gira la rueda y divide el número por lo que dice debajo de la flecha giratoria. Luego el jugador tacha el cociente. Si no tiene el cociente, el jugador pierde un turno.
3. El jugador 2 sigue el paso 2. Luego los jugadores toman turnos.
4. Gana el primer jugador que tache todos sus cocientes.

3	2	5
4	1	6
9	8	7
1	2	3
4	6	9



¿Qué notaste acerca de los cocientes de los problemas de división que resolviste?

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Clip



Hoja fotocopiable #16
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 gira la rueda, divide por 5, halla el cociente y lo registra en la hoja de registro.
2. El jugador 2 sigue el paso 1, luego los jugadores se turnan.
3. Después de que los jugadores registran tres cocientes, eligen dos con una suma que se acerque más a 5.
4. El jugador que su suma se acerque más al 5 obtiene 1 punto. Los jugadores juegan tres rondas.
5. Gana el jugador que obtenga más puntos.

	Jugador 1
Ronda 1	Tres cocientes <u>7</u> , <u>5</u> , <u>3</u>
	Dos cocientes <u>5</u> + <u>3</u>
	Suma: <u>8</u>



Si no supieras las operaciones que hay en el juego, ¿qué estrategia podrías usar para hallar los cocientes?

Materiales:

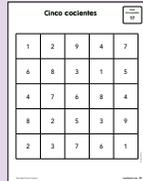
Juego para 2 jugadores



Barras Cuisenaire



Fichas transparentes

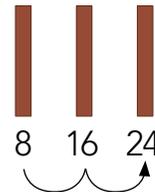


Hoja fotocopiable #17
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. Cada jugador elige un color de ficha para usar. El jugador 1 tapa un cociente en el tablero de juego y dice una operación de división que dé el cociente elegido.
2. El jugador 2 comprueba usando Barras Cuisenaire para ver si la ecuación que dice el jugador 1 dará el cociente elegido. Si la ecuación es correcta, la ficha se queda en el lugar. Si no lo es, retira la ficha.
3. El jugador 2 sigue los pasos 1 y 2 mientras el jugador 1 comprueba la ecuación dada.
4. Gana el primer jugador que obtenga 5 seguidas.

1	2	9	4	7
6	8	3	1	5
4	7	6	8	4
8	2	5	3	9
2	3	7	6	1



$$24 \div 3 = 8$$



¿Por qué es más difícil hallar las operaciones para algunos cocientes que para otros?

Captura 10

34

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Fichas de dos colores



Cubos numerados

(1)



Fichas de colores

$16 \div 4$	$24 \div 8$	$18 \div 3$	$14 \div 7$	$30 \div 6$
$15 \div 5$	$9 \div 9$	$32 \div 8$	$42 \div 7$	$6 \div 3$
$10 \div 2$	$21 \div 7$	$54 \div 9$	$12 \div 4$	$8 \div 8$
$16 \div 8$	$36 \div 6$	$8 \div 4$	$36 \div 9$	$28 \div 7$
$27 \div 9$	$20 \div 4$	$7 \div 7$	$8 \div 2$	$15 \div 3$

Hoja fotocopiable #18

(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza un cubo numerado para obtener un cociente, luego halla en el tablero de juego un problema de división que sea igual a este cociente. El jugador 1 lo tapa con una ficha roja.
2. El Jugador 2 comprueba que el problema sea correcto. Si lo es, la ficha se queda. Si no lo es, se quita.
3. El jugador 2 sigue los pasos 1 y 2, y tapa el problema con una ficha amarilla. El jugador 1 comprueba. A medida que el juego continúa, los jugadores pierden un turno si no hay problemas sin tapar del cociente que se lanzó.
4. Gana el primer jugador que tape 10 problemas.

6



$16 \div 4$	$24 \div 8$	$18 \div 3$	$14 \div 7$	$30 \div 6$
$15 \div 5$	$9 \div 9$	$32 \div 8$	$42 \div 7$	$6 \div 3$
$10 \div 2$	$21 \div 7$	$54 \div 9$	$12 \div 4$	$8 \div 8$
$16 \div 8$	$36 \div 6$	$8 \div 4$	$36 \div 9$	$28 \div 7$
$27 \div 9$	$20 \div 4$	$7 \div 7$	$8 \div 2$	$15 \div 3$



¿Para qué cocientes fue más fácil hallar los problemas correspondientes?

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(1)



Hoja fotocopiable #19
(1 por persona)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza 1 dado. El número que salió representa el cociente. En la tabla junto a ese número, el jugador 1 registra una ecuación que producirá ese cociente.
2. El jugador 2 sigue el paso 1. Los jugadores registran sus ecuaciones en su propia hoja de registro, toman turnos y comprueban el procedimiento del otro.
3. Si un jugador lanza un cociente que ya fue completado en la tabla, el jugador pierde un turno. Si sale un 0, el jugador lanza nuevamente.
4. Gana el jugador que primero escriba una ecuación para todos los cocientes de la tabla.



Jugador 1

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	$36 \div 4$



¿Para qué cocientes fue más fácil escribir los problemas que correspondieran?

¿Cuánto queda?

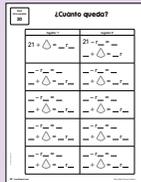
36

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(1)



Hoja fotocopiable #20
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 comienza con 21 como dividendo y lanza el dado para determinar el divisor. El jugador 1 resuelve el problema y registra la ecuación en una hoja de papel.
2. El jugador 2 resta el residuo de 21 para obtener un nuevo dividendo. Usando este dividendo, el jugador 2 sigue el paso 1.
3. Los jugadores se turnan hasta que el dividendo llegue a 0. Luego, los jugadores suman los residuos de su hoja de registro.
4. Gana el jugador que tenga la mayor suma de los residuos.

Jugador 1 $\triangle 9$

Jugador 2 $\triangle 4$

$$21 \div \triangle 9 = \underline{2} \text{ r } \underline{3}$$

$$21 - \text{r } \underline{3} = \underline{18}$$

$$\underline{18} \div \triangle 4 = \underline{4} \text{ r } \underline{2}$$



¿Qué lanzamientos hacen que el juego sea más rápido?

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(2)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza dos dados y multiplica los números para hallar el producto. Luego, el jugador 1 lanza un dado. El jugador divide el producto de los dos dados por el número que salió. Si sale un 0, lanza nuevamente. El jugador 1 registra la ecuación en una hoja de papel. El Jugador 2 comprueba el trabajo del jugador 1.
2. El jugador 2 sigue el paso 1 y el jugador 1 comprueba.
3. Los jugadores toman turnos durante 10 rondas, luego ambos jugadores suman sus residuos.
4. Gana el jugador que tenga la suma más alta de los residuos.



$$9 \times 8 = 72$$

$$72 \div 5 = 14r2$$



¿Qué observas al comparar los residuos con el divisor de cada problema?

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(1)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza 1 dado, luego elige un número entre 500 y 2000 para dividir por el número que salió, y trata de elegir un número que dé como resultado el menor residuo.
2. Luego, el jugador 1 divide y registra el residuo en una hoja de papel. El jugador 2 comprueba el trabajo del jugador 1.
3. El jugador 2 sigue el paso 1 y 2, y el jugador 1 comprueba
4. Los jugadores toman turnos durante 10 rondas, luego ambos jugadores suman sus residuos.
5. Gana el jugador que tenga la menor suma de los residuos.



$$1,272 \div 8 = 159r0$$



¿Qué estrategia usaste para determinar el dividendo usado en cada problema?

Gana el cociente mayor

39

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(5)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza los 5 cubos numerados, crea un problema de división con un dividendo de 4 dígitos y 1 divisor de 1 dígito que produzca el mayor cociente y escribe la ecuación en una hoja de papel. El Jugador 2 comprueba el trabajo del jugador 1.
2. El jugador 2 sigue el paso 1, y el jugador 1 comprueba.
3. El jugador que tenga el mayor cociente obtiene un punto. El juego continúa durante 10 rondas.
4. Gana el jugador que obtenga más puntos.



$$6,654 \div 3 = 2,218$$



¿Cómo creaste tu problema de división para producir el mayor cociente?

¡Nombra la operación!

40

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(4)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza los 4 cubos numerados y escribe un problema oculto en una hoja de papel usando la multiplicación o la división con todos los cubos. El jugador solo le dice la respuesta al jugador 2.
2. El jugador 2 trata de averiguar qué operación usó el jugador 1 y explica de qué manera llegó a la respuesta.
3. Si la respuesta del jugador 2 es correcta, gana 1 punto. Si no es correcta, no gana ningún punto.
4. Los jugadores toman turnos lanzando los cubos y nombrando la operación y la ecuación.
5. Gana el primer jugador que obtenga 10 puntos.


$$4 \ 3 \ 2 \ 6 \quad 426 \div 3 = 142$$



¿Cómo determinaste la operación y cómo llegó el otro jugador a su respuesta?