



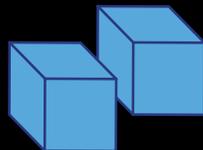
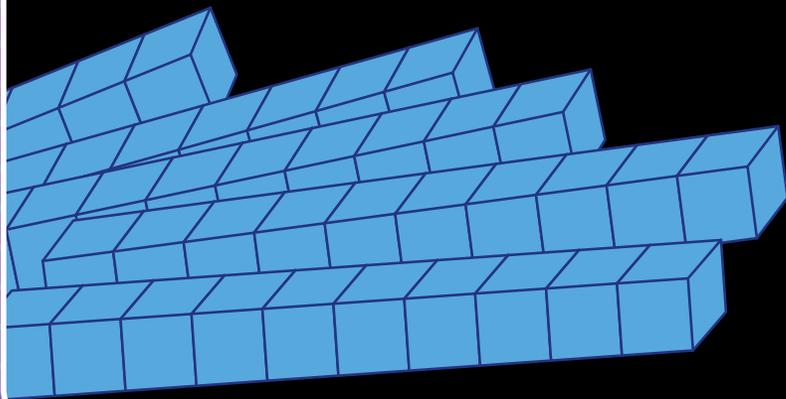
## Daily Math Fluency

SPANISH  
VERSION

Grade

2

# CENTERS



---

**Daily Math Fluency Centers, Grade 2 Spanish Supplement**

90032SP



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

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

All rights reserved.

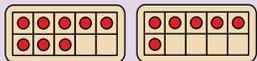
Permission is granted for limited reproduction of the pages contained in this PDF, for classroom use and not for resale.

# Tacha más o menos

1

## Materiales:

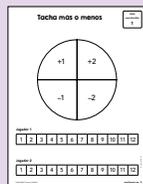
Juego para 2 jugadores



Cuadros de diez  
(1 por pareja)



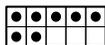
Clip



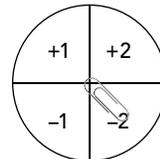
Hoja fotocopiable #1  
(1 por pareja)

## Qué hacer:

1. El jugador 1 arma un cuadro de diez con un número de clavijas.
2. El jugador 2 gira la rueda y suma o resta el resultado al número de clavijas. Cuando los jugadores tienen el número en su tabla, lo tachan.
3. Repitan los pasos 1 y 2, pero esta vez el jugador 2 coloca las clavijas. Sigán turnándose.
4. Gana el primero que tache todos los números.
5. **Nota:** El jugador que arma el cuadro de diez debe elegir un número que le dé al otro jugador la oportunidad de tachar un número.



Jugador 1



¿Cómo te ayudó el cuadro de diez a hallar la suma o la diferencia?

# Busca los dobles

2

## Materiales:

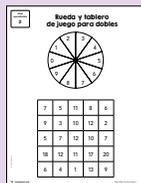
Juego para 2 jugadores



Fichas transparentes



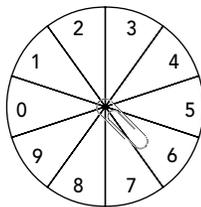
Clip



Hoja fotocopiable #2  
(1 por persona)

## Qué hacer:

1. El jugador 1 gira la rueda, duplica el número que sacó y cubre el doble en su tablero con una ficha.
2. El jugador 2 gira la rueda, duplica el número que sacó y cubre el doble en su tablero.
3. El juego termina cuando los jugadores no pueden cubrir más números en el tablero de juego.
4. Gana el primer jugador que cubra todos los números que se pueden cubrir.



7	5	11	8	6
9	3	10	12	2
5	7	12	10	7
18	12	11	17	20
6	4	1	13	9



¿Cómo sabías que no quedaban más números para cubrir?

# Busca los casi dobles

3

## Materiales:

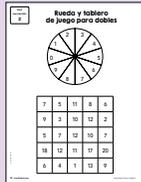
Juego para 2 jugadores



Fichas transparentes



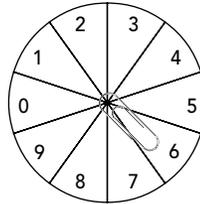
Clip



Hoja fotocopiable #2  
(1 por persona)

## Qué hacer:

1. El jugador 1 gira la rueda, duplica el número que salió, elige sumar o restar 1 y cubre el número en su tablero de juego.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. El juego termina cuando los jugadores no pueden cubrir más números en el tablero de juego.
4. Gana el primer jugador que cubra todos los números que se pueden cubrir.



7	5	11	8	6
9	3	10	12	2
5	7	12	10	7
18	12	11	17	20
6	4	1	13	9



¿Por qué hay números que no se pueden cubrir?

# Dobles amistosos

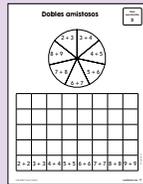
4

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



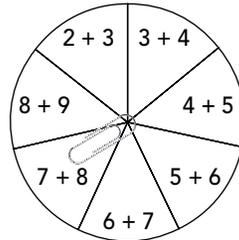
Clip



Hoja fotocopiable #3  
(1 por persona)

## Qué hacer:

1. El jugador 1 gira la rueda y determina la suma. Luego escribe cómo resolvieron el problema en la casilla que está arriba de la operación de dobles usada para hallar la suma.
2. El jugador 2 sigue el paso 1. Luego los jugadores se turnan.
3. Gana el primer jugador que use cada operación de dobles una vez.



					7 + 7 = 15		
2 + 2	3 + 3	4 + 4	5 + 5	6 + 6	7 + 7	8 + 8	9 + 9



¿Cómo determinaste qué operación de dobles debías usar?

# 5 seguidas con casi dobles

## Materiales:

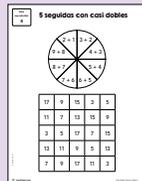
Juego para 2 jugadores



Fichas de dos colores



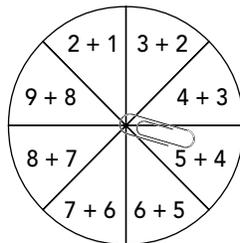
Clip



Hoja fotocopiable #4  
(1 por persona)

## Qué hacer:

1. El jugador 1 gira la rueda, halla la suma y pone una ficha amarilla en el tablero de juego para la suma.
2. El jugador 2 repite el paso 1 usando una ficha roja.
3. Gana el primer jugador que obtenga 5 seguidas en una línea vertical, horizontal o diagonal.



17	9	15	3	5
11	7	13	15	9
3	5	17	7	15
13	11	9	5	13
7	9	17	11	3



¿Cómo usaste la estrategia de casi dobles para resolver uno de los problemas durante el juego?

## Materiales:

Juego para 2 a 3 jugadores



### Dados poliédricos

(Un dado de 10 lados por jugador)

## Qué hacer:

1. Elijan un jugador para que sea el repartidor. Cuando el repartidor dice “Ya”, cada jugador lanza un dado al mismo tiempo.
2. Cuando un jugador ve una suma de 10, la señala y dice la oración numérica de suma. El jugador obtiene un punto. Si los jugadores no ven una suma de 10, el repartidor dice “Ya” y cada jugador lanza su dado otra vez.
3. Gana el primer jugador que obtenga 10 puntos.



¿Cuáles son todas las combinaciones de diez que hallaste durante el juego?

# Sumas de diez

7

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



**Dados poliédricos**  
(2 dados de 10 lados)

## Qué hacer:

1. Cada jugador dibuja una cuadrícula de 4 por 4 en su hoja de papel, lanza su dado y llena su cuadrícula con los números que sacó.
2. Cada jugador busca dos números que sumen 10 y los tacha en su cuadrícula. Continúen hasta que no haya más pares de números que sumen 10.
3. Los jugadores obtienen un punto por cada pareja de números que encuentren.
4. Repitan los pasos 1 a 3 por 4 rondas.
5. Gana el jugador que obtenga más puntos.

0	2	4	<del>3</del>
0	5	1	<del>3</del>
2	3	4	1
0	1	2	3



¿Cuántas veces usaste más de 2 números para sumar 10?  
¿Fue útil esta estrategia?

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



Clip

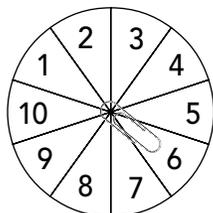


Hoja fotocopiable #5

(1 por pareja)

## Qué hacer:

1. El jugador 1 gira la rueda y suma 10, luego escribe la oración numérica en la hoja de registro.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. Los jugadores comparan sumas. El jugador con la mayor suma la encierra en un círculo y obtiene un punto.
4. Continúen jugando por cinco rondas.
5. Gana el jugador que obtenga más puntos.



Jugador 1	Jugador 2
$6 + 10 = 16$	$4 + 10 = 14$



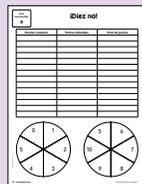
¿Qué sucede cuando le sumas 10 a un número?

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



Clip



Hoja fotocopiable #6

(1 por persona)

## Qué hacer:

1. El jugador 1 gira ambas ruedas y halla la suma de los números que saca. Si la suma no es 10, el jugador obtiene la cantidad de puntos de la suma. Si la suma es 10, el jugador no obtiene puntos.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. El juego continúa hasta que un jugador llega a 100 o más puntos.
4. Gana el primer jugador que llegue a 100 puntos.

Oración numérica	Puntos obtenidos	Total de puntos
$4 + 9 = 13$	13	13
$4 + 6 = 10$	0	13
$3 + 5 = 8$	8	21



*¿Cómo cambiaría el juego si la suma que obtuviera cero puntos no fuera 10 sino una suma diferente?*

# El juego de las sumas

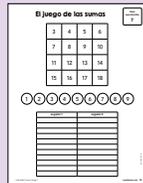
10

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



Fichas transparentes



Hoja fotocopiable #7  
(1 por pareja)

## Qué hacer:

1. Cada jugador coloca una ficha en un número de la lista del 1 al 9 que está debajo del tablero de juego.
2. El jugador 1 escribe una expresión con los dos números y marca la suma con una X en el tablero de juego.
3. El jugador 2 mueve 1 ficha en la lista del 1 al 9 que está debajo del tablero de juego. Luego escribe una expresión con los dos números y marca la suma con una O en el tablero de juego.
4. Gana el primer jugador que marque 4 en una línea vertical, horizontal o diagonal.

3	4	5	6
7	8	9	10
11	12	13	14
15	16	<del>17</del>	18



Elige un problema que hayas resuelto. ¿Qué estrategia usaste para hallar la suma? ¿Por qué?

# Tres golpes y estás fuera

11

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados  
(2 cubos)

## Qué hacer:

1. Cada jugador dibuja un tablero de juego con los números del 0 al 9.
2. El jugador 1 lanza 2 cubos numerados y halla la suma, luego tacha cualquier combinación que sume esa cantidad. Si el jugador no puede tachar ningún número, eso cuenta como un golpe.
3. El jugador 2 sigue el paso 2.
4. El primer jugador en recibir 3 golpes queda eliminado y gana el otro jugador.

$$4 + 6 = 10$$

0	1	<del>2</del>	3	4	5	6	7	<del>8</del>	9
---	---	--------------	---	---	---	---	---	--------------	---



¿Qué combinaciones podrías tachar a continuación si sacaras un 3 y un 6?

# Tapa cinco

12

## Materiales:

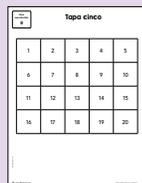
Juego para 2 jugadores



Fichas de dos colores



Dados poliédricos  
(3 dados de 10 lados)



Hoja fotocopiable #8  
(1 por persona)

## Qué hacer:

1. Los jugadores eligen rojo o amarillo, y luego lanzan los tres dados.
2. Cada jugador puede cubrir la suma de dos de los dados en su tablero de juego.
3. Gana la primera persona que cubra 5 espacios en una línea vertical, horizontal o diagonal.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20

$$\left. \begin{array}{l} 2 + 7 = 9 \\ 2 + 8 = 10 \\ 8 + 7 = 15 \end{array} \right\} \text{Elige uno}$$



¿Hubiera sido útil usar los 3 dados en algunos turnos?  
Explica por qué.

## Materiales:

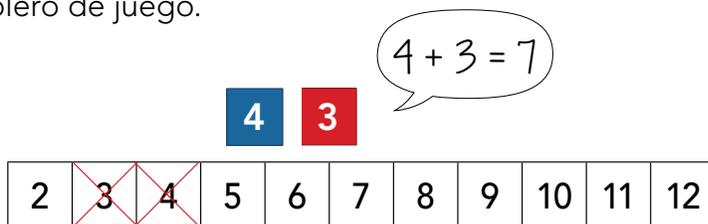
Juego para 2 jugadores



Cubos numerados  
(2 cubos)

## Qué hacer:

1. Cada jugador crea un tablero de juego con los números del 2 al 12 en una hoja de papel.
2. El jugador 1 lanza dos cubos numerados, halla la suma de los números que sacó y la dice. Los jugadores pueden elegir entre tachar la suma o descomponerla y tachar los dos números en su tablero de juego.
3. El jugador 2 sigue el paso 2. Los jugadores continúan turnándose.
4. Gana el primer jugador que tache todos los números en su tablero de juego.



¿Cómo cambiaría el juego con los números del 3 al 18 y lanzando 3 cubos?

# ¡Canta la suma!

14

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados  
(3 cubos)

## Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza tres cubos numerados.
2. Todos los jugadores hallan la suma. El primer jugador que diga la suma en voz alta obtiene un punto.
3. Los jugadores se turnan para lanzar los cubos numerados.
4. Gana el primer jugador que obtenga 20 puntos.



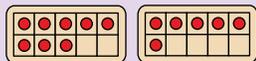
15



¿Qué estrategias usaste para hallar la suma de tres sumandos? Da un ejemplo.

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



**Cuadros de diez**  
(2 por persona)



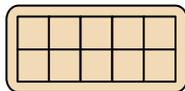
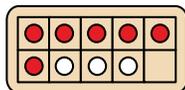
**Cubos numerados**  
(1 por persona)



**Hoja fotocopiable #9**  
(1 por persona)

## Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza un cubo numerado, usa un color de clavijas para llenar el cuadro de diez con el número que sacó y llena la tabla.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. Los jugadores se turnan y continúan cambiando los colores de las clavijas. Escriben la oración numérica en su hoja, sumando para comprobar que coinciden con el cuadro de diez.
4. Gana el primer jugador que llegue a 20 o más.



Lanzamiento	Oración numérica	Total de fichas
1	$6 + 0$	6
2	$6 + 3$	9



¿Cuántas fichas más o menos tienes en comparación con tu compañero? Explica por qué.

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



**Dados poliédricos**

(de 8 lados, 10 lados y 12 lados)

## Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza los tres dados y los jugadores hallan la suma y la escriben en una hoja de papel.
2. Luego el jugador 2 lanza los dados y los jugadores hallan la suma y la escriben en su hoja de papel.
3. El jugador con la suma más cercana a 20 obtiene un punto. Lleven la cuenta de los puntos de ambos jugadores. Jueguen 5 rondas.
4. Gana el jugador que obtenga más puntos.



$$2 + 7 + 3 = 12$$



*¿Qué estrategias usaste para sumar los tres números?*

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



Tarjetas numeradas  
(1 al 20)

## Qué hacer:

1. Los jugadores eligen una suma entre 10 y 20. Luego quitan todas las tarjetas que son mayores que esa suma.
2. Los jugadores mezclan las tarjetas y las ponen boca abajo.
3. Los jugadores se alternan para sacar una tarjeta de la pila y ponerla boca arriba.
4. Cuando un jugador halla una combinación que forma la suma, se queda con la tarjeta. El juego continúa hasta que no se puedan usar más tarjetas para formar la suma.
5. Gana el jugador que tenga más tarjetas.

Meta

12



¿Cómo cambiaría el juego si eligieras una suma entre 20 y 30? Si tienes tiempo, inténtalo.

# Tapa las restas al 10

18

## Materiales:

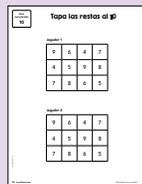
Juego para 2 jugadores



Cubos numerados  
(1 cubo)



Fichas transparentes



Hoja fotocopiable #10  
(1 por pareja)

## Qué hacer:

1. Los jugadores se turnan para lanzar un cubo numerado y le restan el número que sacan al 10.
2. Los jugadores tapan la diferencia en su tablero de juego.
3. Gana la persona que cubra primero su cuadrícula en el tablero de juego.

9	6	4	7
4	5	9	8
7	8	6	5

**3**  $10 - 3 = 7$



¿Cómo resolviste uno de los problemas durante el juego?

# Tapa las restas al 20

19

## Materiales:

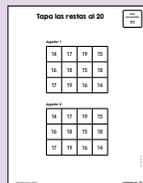
Juego para 2 jugadores



Cubos numerados  
(1 cubo)



Fichas transparentes



Hoja fotocopiable #11  
(1 por pareja)

## Qué hacer:

1. Los jugadores se turnan para lanzar el cubo numerado y le restan el número que sacan al 20.
2. Los jugadores tapan la diferencia en su cuadrícula.
3. Gana la persona que cubra primero su cuadrícula en el tablero de juego.

14	17	19	15
16	18	15	18
17	19	16	14



$$20 - 3 = 17$$



¿Por qué los números de la tabla van del 14 al 19?

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



Clip

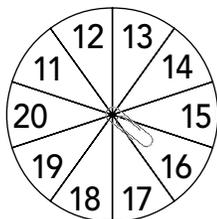


Hoja fotocopiable #12

(1 por pareja)

## Qué hacer:

1. El jugador 1 gira la rueda y resta 10, y luego escribe la oración numérica en la hoja de registro.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. Los jugadores comparan las restas y el jugador con la menor diferencia la encierra en un círculo y obtiene un punto.
4. Los jugadores completan cinco rondas.
5. Gana el jugador que obtenga más puntos.



Jugador 1 \_\_\_\_\_ Jugador 2 \_\_\_\_\_

Ronda 1	Ronda 2
$16 - 10 = 6$	$18 - 10 = 8$



¿Qué sucede cuando restas 10 de un número?

# Carrera hasta la meta

21

## Materiales:

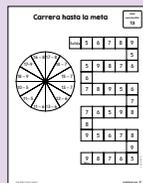
Juego para 2 jugadores



Fichas para clasificar



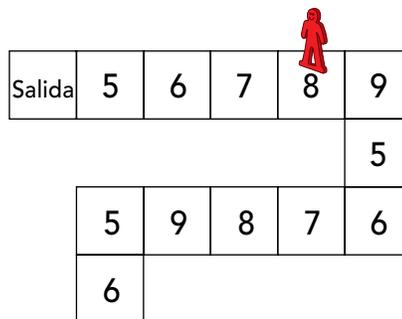
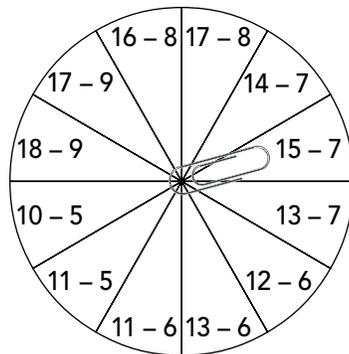
Clip



Hoja fotocopiable #13  
(1 por persona)

## Qué hacer:

1. El jugador 1 gira la rueda y resuelve el problema de resta. El jugador avanza al siguiente recuadro que coincida con la respuesta.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. Gana el primer jugador que caiga en el recuadro de la meta.



¿Cómo usaste los dobles para resolver el problema?

# Halla la diferencia

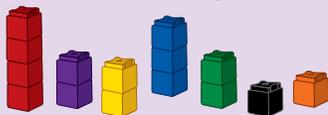
22

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



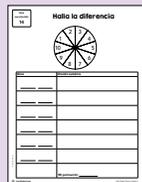
2 colores de crayones



Cubos Unilink



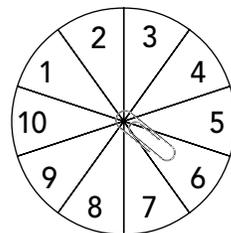
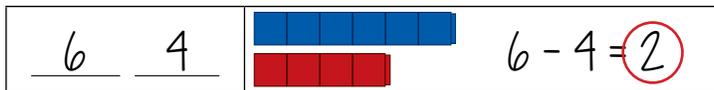
Clip



Hoja fotocopiable #14  
(1 por persona)

## Qué hacer:

1. Los jugadores giran la rueda dos veces y escriben los números en su hoja de registro.
2. Para cada número, los jugadores arman un tren con los cubos Unilink, usando un color diferente para cada número.
3. Los jugadores hallan la diferencia y completan la oración numérica en su hoja de registro. Encierran la diferencia en un círculo.
4. Los jugadores juegan 6 rondas y luego suman las diferencias encerradas en los círculos para hallar su puntuación.
5. Gana el jugador que tenga la puntuación más baja.



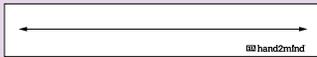
¿Quieres que los números que sacas estén más cerca o más lejos entre sí? Explica por qué.

# Encuentro de rectas numéricas

23

## Materiales:

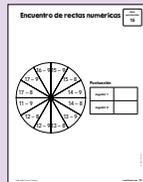
Juego para 2 jugadores



**Recta numérica abierta**  
(1 por persona)



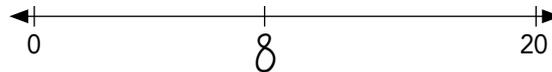
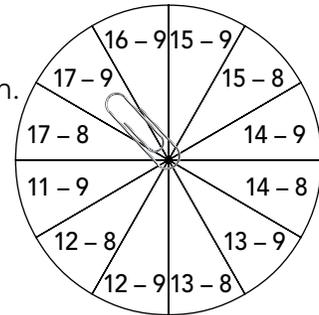
**Clip**



**Hoja fotocopiable #15**  
(1 por persona)

## Qué hacer:

1. El jugador 1 gira la rueda y resuelve el problema. El jugador comparte la estrategia que usó para hallar la respuesta y coloca su respuesta en su recta numérica.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. Los jugadores se turnan hasta que cada uno haya colocado 7 números en su recta numérica.
4. Los jugadores suman los números en su recta numérica para obtener su puntuación.
5. Gana el jugador que tenga la puntuación más alta.



¿Cómo resolviste uno de los problemas durante el juego?

# Giro triple

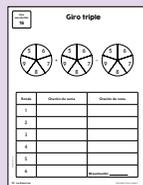
24

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



Clip

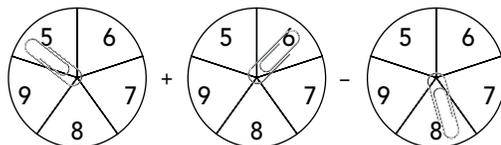


Hoja fotocopiable #16

(1 por persona)

## Qué hacer:

1. El jugador 1 gira las primeras dos ruedas y luego escribe una oración de suma en la hoja de registro.
2. El jugador 1 gira la última rueda y resta el número del total, luego escribe la ecuación de resta en la hoja de registro y encierra en un círculo la diferencia.
3. El jugador 2 sigue los pasos 1 y 2.
4. El juego continúa por 5 rondas. Los jugadores suman las diferencias de las oraciones numéricas de resta.
5. Gana el jugador que tenga la puntuación más baja.



Ronda	Oración de suma	Oración de resta
1	$5 + 6 = 11$	$11 - 8 = 3$



¿Es mejor sacar un número más alto o más bajo al girar la última rueda? Explica por qué.

# ¿Quién tiene más?

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



Tarjetas numeradas  
(0 al 9)

## Qué hacer:

1. El jugador 1 destapa 2 tarjetas, crea un número de 2 dígitos, y dice el número en voz alta.
2. El jugador 1 destapa otra tarjeta para sumarla al número de 2 dígitos que creó.
3. El jugador 2 sigue los pasos 1 y 2.
4. El jugador que tenga la suma más alta obtiene 1 punto.
5. Mezclen las tarjetas y jueguen 5 rondas.
6. Gana el jugador que obtenga más puntos.

$$\boxed{2} \boxed{7} + \boxed{6} \quad \boxed{2} \boxed{1} + \boxed{3}$$



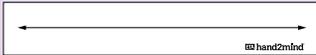
¿Cuál fue tu estrategia al formar tu número de 2 dígitos?

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



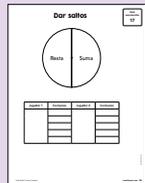
**Cubos numerados**  
(1 cubo)



**Recta numérica abierta**  
(1 por persona)



**Clip**



**Hoja fotocopiable #17**  
(1 por pareja)

## Qué hacer:

1. Cada jugador elige un número entre 1 y 200, excepto 100, y escribe su número en la hoja de registro.
2. Cada jugador gira la rueda para ver qué operación debe usar, y luego lanza el cubo numerado para ver cuántos saltos de 10 debe hacer. Escriban los saltos en la hoja de registro. Si un jugador no puede hacer los saltos, pierde un turno.
3. Cada jugador tiene 5 turnos para girar la rueda y lanzar. En el último turno cada jugador encierra en un círculo su número final.
4. Gana el jugador que se acerque más a 100.

Elegimos 26.

5



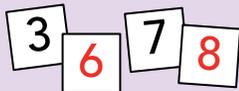
Jugador 1	Comienzo	Jugador 2	Comienzo
26	$26 + 50 = 76$		



Describe el patrón que observaste al saltar de 10 en 10 desde un número dado.

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



Tarjetas numeradas  
(0 al 9)

## Qué hacer:

1. El jugador 1 saca 6 tarjetas numeradas y elige 4 de ellas para crear dos números de 2 dígitos. El jugador 1 halla la suma y escribe la oración numérica en una hoja de papel.
2. El jugador 2 sigue el paso 1 después de mezclar las tarjetas.
3. Los jugadores comparan las sumas y el que se acerque más a 100 obtiene un punto.
4. Repitan los pasos 1 y 2 mezclando las tarjetas y jueguen un total de 5 rondas.
5. Gana el jugador que obtenga más puntos.



$$43 + 57 = 100$$



¿Qué estrategia usaste para formar los números de 2 dígitos?

# Brinco de canguro

28

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



Fichas para clasificar  
(Personas)



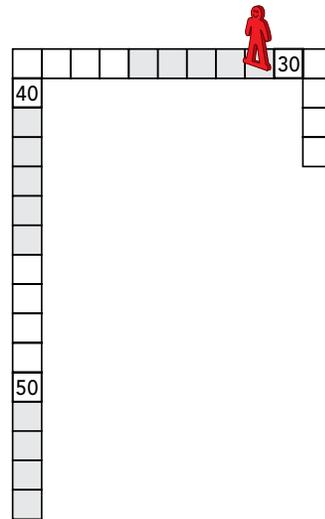
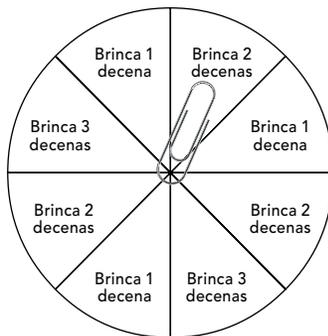
Cubos numerados  
(2 cubos)



Hojas fotocopiables #18 y #19  
(1 por pareja)

## Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza los 2 cubos numerados, halla la suma y mueve la ficha esa cantidad de espacios en el tablero. Luego el jugador gira la rueda y brinca el número indicado de decenas.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. Gana el primer jugador que llegue a 110 puntos.



¿Cuántos saltos necesitaría el jugador que no llegó a 110 para obtener 110?

# Mira por dónde caminas

29

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



Fichas de dos colores



Cubos numerados  
(2 cubos)



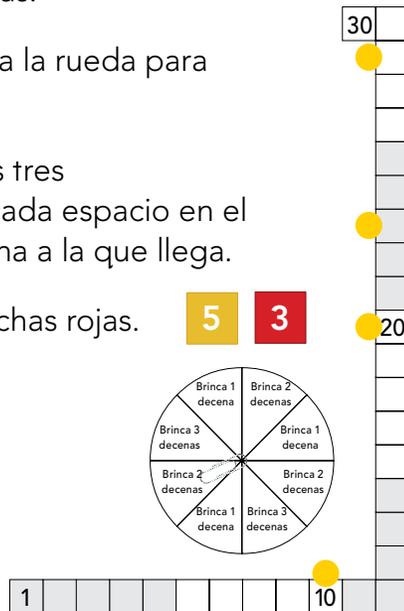
Hojas fotocopiables #18 y #19  
(1 por pareja)

## Qué hacer:

1. El objetivo del juego es obtener la mayor cantidad de puntos deteniéndose en los espacios de las decenas.
2. El jugador 1 lanza 2 cubos numerados y gira la rueda para obtener 3 movimientos.
3. El jugador 1 decide en qué orden usará sus tres movimientos, coloca una ficha amarilla en cada espacio en el que cae y obtiene un punto por cada decena a la que llega.
4. El jugador 2 sigue los pasos 2 y 3 usando fichas rojas. El juego termina cuando un jugador llega a 110 en su tablero de juego.
5. Gana el jugador que obtenga más puntos.



Describe en palabras tus movimientos en uno de tus turnos.



## Materiales:

Juego para 2 jugadores



**Cubos numerados**  
(1 cubo)



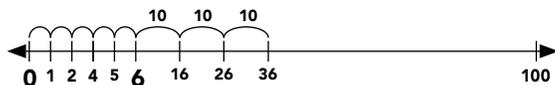
**Recta numérica abierta**  
(1 por persona)



**Hoja fotocopiable #20**  
(1 por persona)

## Qué hacer:

1. Cada jugador lanza un cubo numerado y muestra la cantidad de saltos de unidad en unidad en su recta numérica. Luego escribe la expresión en la hoja de registro.
2. En el siguiente turno, los jugadores lanzan el cubo numerado y muestran la cantidad de saltos de decena en decena en su recta numérica. Luego escribe la oración numérica en la hoja de registro.
3. Los jugadores continúan turnándose para lanzar, saltar y anotar sus movimientos en su hoja de registro.
4. Gana el primer jugador que llegue a 100.



Lanzamiento	Número obtenido	Valor del número	Oración numérica
1	6	Unidades	$0 + 6 = 6$
2	3	Decenas	$6 + 30 = 36$



Si no llegaste a 100, ¿cuántos saltos más necesitabas para llegar?

# ¿Quién tiene menos?

31

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



Tarjetas numeradas  
(0 al 9)

## Qué hacer:

1. Cada jugador destapa 2 tarjetas y crea un número de 2 dígitos, diciendo el número en voz alta.
2. Luego destapa otra tarjeta para restarla del número de 2 dígitos que creó, diciendo el resultado en voz alta.
3. El jugador con la menor diferencia obtiene un punto.
4. Mezclen las tarjetas y jueguen 5 rondas.
5. Gana el jugador que obtenga más puntos.

Jugador 1

$$\boxed{2} \boxed{4} - \boxed{9}$$

$$24 - 9 = 15$$

Jugador 2

$$\boxed{5} \boxed{3} - \boxed{6}$$

$$53 - 6 = 47$$



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

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



Tarjetas numeradas  
(0 al 9)

## Qué hacer:

1. Mezclen las tarjetas y repartan 5 tarjetas a cada jugador.
2. Los jugadores eligen 4 tarjetas para crear dos números de 2 dígitos. Los jugadores tratan de crear números que, al restarse, den una diferencia que se acerque a cero.
3. Los jugadores comparan diferencias y el que se acerque más a 0 obtiene un punto.
4. Mezclen todas las tarjetas, repartan 5 tarjetas más a cada jugador y continúen jugando por 5 rondas.
5. Gana el jugador que obtenga más puntos.

Jugador 1



$$71 - 69 = 2$$

Jugador 2



$$30 - 25 = 5$$



¿Qué estrategia usaste cuando elegiste tus números de 2 dígitos?

# La menor diferencia gana

33

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



Tarjetas numeradas  
(0-9)

## Qué hacer:

1. Mezclen las tarjetas y repartan cuatro tarjetas a cada jugador. Los jugadores crean dos números de 2 dígitos para un problema de resta.
2. Los jugadores crean un problema que les dé la menor diferencia.
3. El jugador con la menor diferencia obtiene un punto.
4. Gana el jugador que obtenga 10 puntos primero.



$$26 - 17 = 9$$



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

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados  
(1 cubo)

## Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza el cubo numerado y decide si será un valor de unidades o de decenas. Resta el número de 100 y escribe la ecuación en una hoja de papel.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. En cada turno, los jugadores lanzan el cubo, deciden si será un valor de unidades o de decenas y lo restan del problema anterior. Continúen por 6 rondas.
4. Gana el jugador que se acerca más a cero después de jugar las 6 rondas, sin llegar debajo de cero. Si un jugador llega debajo de cero después de 6 rondas, gana el otro jugador.

### Jugador 1

4

3

$$100 - 40 = 60 \quad 60 - 3 = 57$$



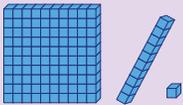
¿Cómo decidiste darle un valor de unidades o de decenas al número que sacaste?

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



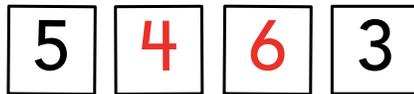
Tarjetas numeradas  
(0-9)



Bloques de base diez

## Qué hacer:

1. Cada uno de los jugadores toma 4 tarjetas y crea dos números de 2 dígitos para un problema de suma con la mayor suma posible.
2. Los jugadores usan bloques de base diez para mostrar la suma.
3. El jugador con la mayor suma obtiene un punto.
4. Mezclen las tarjetas y continúen jugando. Gana el primer jugador que obtenga 10 puntos.



$$45 + 63 = 108$$



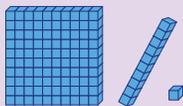
¿Qué estrategia usaste para crear un problema con la mayor suma?

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados  
(4 cubos)



Bloques de base diez

## Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza 2 cubos numerados, crea un número de 2 dígitos, y luego escribe el número en una hoja de papel. Repite este paso 4 veces. Después de escribir 4 números, el jugador arma los números con bloques de base diez.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. Cada jugador suma sus dos números de 2 dígitos y escribe la suma en su hoja de registro.
4. El jugador que tenga la mayor suma obtiene un punto. El juego termina después de 4 rondas.
5. Gana el jugador que obtenga más puntos.



65



32



41



63



¿Qué estrategia usaste para formar tus números de 2 dígitos?

# Sáltate cien

37

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



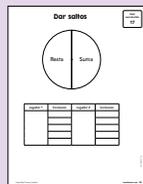
**Cubos numerados**  
(1 cubo)



**Recta numérica abierta**  
(1 por persona)



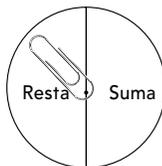
**Clip**



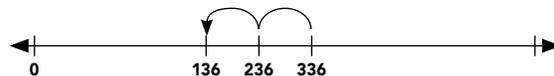
**Hoja fotocopyable #17**  
(1 por pareja)

## Qué hacer:

1. Los jugadores eligen un número entre 1 y 1,000, excepto 500, y escriben el número en la hoja de registro.
2. Los jugadores giran la rueda para ver en qué dirección deben moverse. Luego lanzan el cubo numerado para ver cuántos saltos de 100 deben hacer. El jugador anota los saltos en la hoja de registro. Si no puede hacer saltos, pierde un turno.
3. Cada jugador tiene 5 turnos para lanzar y girar. Cada nuevo turno empieza donde cayó el jugador. En el último turno el jugador encierra en un círculo su número final.
4. Gana el jugador que se acerque más a 500.



2



¿Qué patrón observaste cuando saltabas de 100 en 100?

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados  
(5 cubos)

## Qué hacer:

1. Los jugadores eligen un número de 2 dígitos que será su número deseado. El jugador 1 lanza los 5 cubos numerados.
2. Cada jugador forma dos números de 2 o 3 dígitos usando los 5 cubos. Los jugadores deben formar 2 números, luego sumarlos o restarlos. No tienen que usar los 5 cubos. Los jugadores escriben su trabajo en su hoja de papel.
3. El jugador que más se acerque al número deseado obtiene un punto.
4. Los jugadores se turnan para lanzar los cubos durante 5 rondas.
5. Gana el jugador que obtenga más puntos.



$$56 + 24 = 80$$

Número deseado: 83



¿Cómo decidiste qué números de 2 dígitos formarías en una de tus rondas?

# Cuadrícula de suma

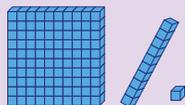
39

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados  
(6 cubos)



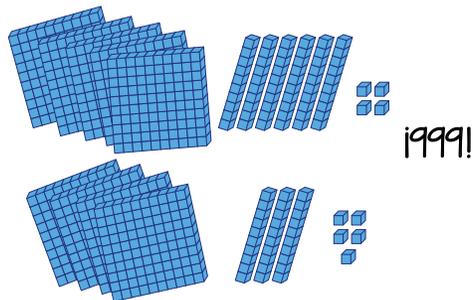
Bloques de base diez

## Qué hacer:

1. En su hoja de papel, los jugadores dibujan una cuadrícula de 2 por 3.
2. Cada uno de los jugadores lanza seis veces un cubo numerado y llena la cuadrícula después de cada lanzamiento. Luego arman los bloques de base diez para hallar la suma.
3. El jugador con la suma que más se acerque a 1,000 obtiene un punto.
4. Gana el primer jugador que obtenga 10 puntos.



	5	6	4
	4	3	5
+	9	9	9



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

# Batalla hasta el final

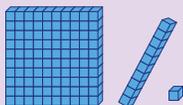
40

## Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados  
(2 cubos)



Bloques de base diez

## Qué hacer:

1. El jugador 1 arma 199 con bloques de base diez, luego lanza 2 cubos numerados y resta la suma de los bloques de base diez.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. Los jugadores continúan lanzando los cubos y restando del total anterior.
4. Gana el primer jugador que se quede sin bloques de base diez.

   $199 - 11 = 188$



¿Cuánto tiempo más duraría el juego si empezaras en 400? Si tienes tiempo, inténtalo.