



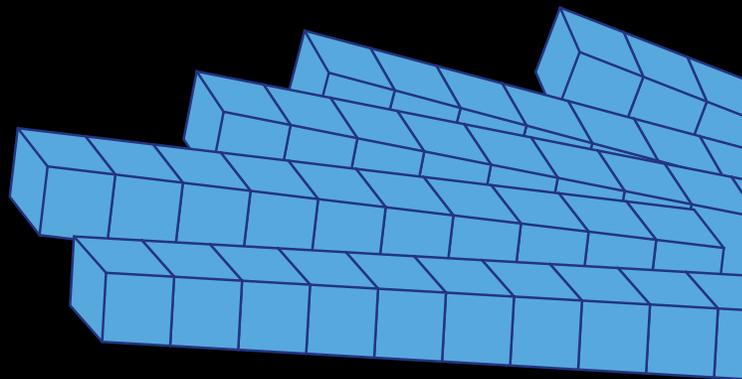
SPANISH
VERSION

Grade

3

Daily Math Fluency

CENTERS



Daily Math Fluency Centers, Grade 3 Spanish Supplement

90033SP



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.

Sáltate diez

1

Materiales:

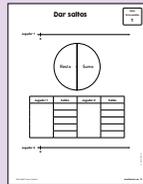
Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(1)



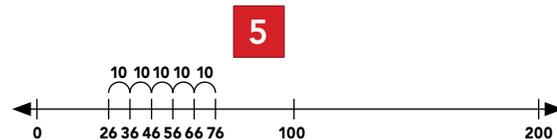
Clip



Hoja fotocopiable #1
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. Cada uno de los jugadores 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 saber 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 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.



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



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

La meta es 100

2

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(6)

Qué hacer:

1. Cada jugador lanza 6 dados y elige 4 de ellos para crear dos números de 2 dígitos. Los jugadores hallan la suma y escriben la oración numérica en su hoja de papel.
2. Los jugadores comparan las sumas y el que se acerque más a 100 obtiene un punto.
3. Repitan los pasos 1 y 2 lanzando 6 dados. Jueguen un total de 5 rondas.
4. Gana el jugador que obtenga más puntos.



$$43 + 57 = 100$$



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

Brinco de canguro

3

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Fichas para clasificar
(Personas)



Cubos numerados
(2)



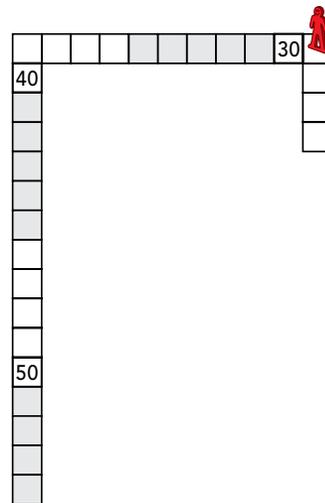
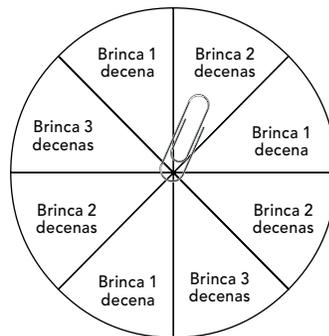
Clip



Hojas fotocopiables #2 y #3
(1 por persona)

Qué hacer:

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



¿Cuántos brinco para llegar a 110 necesitaría el jugador que no llegó a 110?

Mira por dónde caminas

4

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Fichas para clasificar
(Personas)



Cubos numerados
(2)



Clip



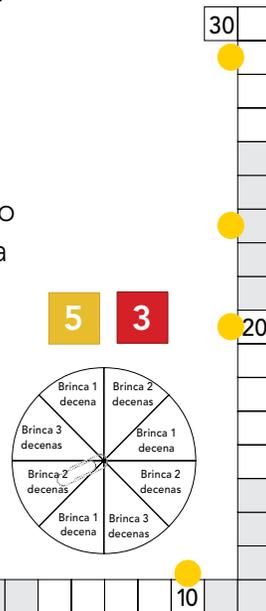
Hoja fotocopiable #2 y #3
(1 por persona)

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.



Camino a los 100

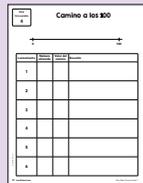
5

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(1)

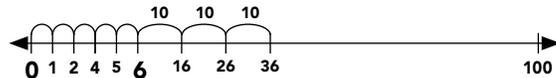


Hoja fotocopiable #4
(1 por persona)

Qué hacer:

1. En el primer turno, los jugadores lanzan 1 cubo numerado y muestran la cantidad en saltos de unidad en unidad en su recta numérica.
2. En el siguiente turno, los jugadores lanzan el cubo y deciden si el número que sacaron representará decenas o unidades. Luego, saltan esa cantidad en su recta numérica.
3. Los jugadores siguen lanzando el cubo y deciden si el número que sacaron representará decenas o unidades y anotan sus movimientos en su hoja de registro.
4. Gana el primer jugador que llegue a 100.

3



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



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

¿Quién tiene más?

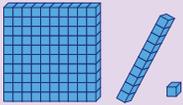
6

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(3)

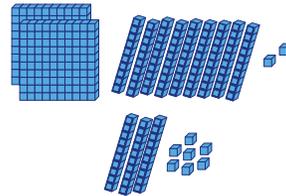


Bloques de base 10

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza 3 dados 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 para sumar al número de 3 dígitos que creó y lo muestra con bloques de base 10, diciendo la suma en voz alta.
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 después de 5 rondas.

$$\begin{array}{r} 292 \\ + 37 \\ \hline 329 \end{array}$$



¿Qué estrategia usaste para formar tu número de 3 dígitos?

¿Quién tiene menos?

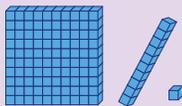
7

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(6)

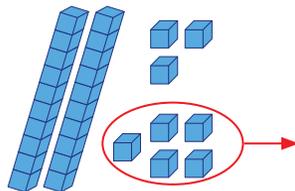


Bloques de base 10

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza 2 dados y crea un número de 2 dígitos, dice el número en voz alta y lo muestra con bloques de base 10.
2. El jugador 1 lanza otro dado para restar del número de 2 dígitos que creó y quita esos bloques de base 10 diciendo la diferencia en voz alta.
3. El jugador 2 sigue los pasos 1 y 2.
4. El jugador con la menor diferencia obtiene un punto.
5. Gana el jugador que obtenga más puntos después de 5 rondas.

$$\begin{array}{r} 28 \\ - 5 \\ \hline 23 \end{array}$$



¿Quisieras sacar un número menor o mayor en tu segundo lanzamiento? ¿Por qué?

La meta es 0

8

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(6)

Qué hacer:

1. Los jugadores se turnan para lanzar 6 dados y crear dos números de 2 dígitos. Los jugadores intentan elegir números que, al restarse, den una diferencia cercana a cero.
2. Los jugadores comparan diferencias y el que más se acerque a 0 obtiene un punto.
3. Repitan los pasos 1 y 2 lanzando 6 dados. Jueguen un total de 5 rondas.
4. Gana el jugador que obtenga más puntos.

		Puntos											
		Jugador 1	Jugador 2										
1	7	6	9	8	2	2	2	3	8	1	4	1	
		$71 - 69 = 2$				$32 - 28 = 4$							



¿Cómo sería el juego si cada jugador usara 8 dados para crear dos números de 3 dígitos? Si tienes tiempo, inténtalo.

La menor diferencia gana

9

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(4)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza cuatro dados y crea dos números de 2 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.



$$26 - 17 = 9$$



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

El objetivo es 0

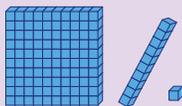
10

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(1)



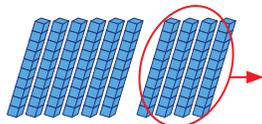
Bloques de base 10

Qué hacer:

1. El jugador 1 comienza con 100 en bloques de base 10, lanza el cubo numerado y decide si este será un valor de unidades o de decenas. Resta el número de 100, escribe la ecuación en una hoja de papel y resta los bloques.
2. El jugador 2 sigue el paso 1. En cada turno, los jugadores lanzan el cubo, deciden si será un valor de unidades o de decenas y lo restan del problema anterior. Jueguen 6 rondas.
3. Gana el jugador que más se acerque a cero después de las 6 rondas, sin llegar debajo de cero. Si un jugador baja de cero después de 6 rondas, gana el otro jugador.

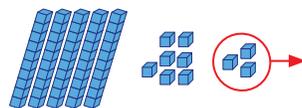
4

$$\begin{array}{r} 100 \\ - 40 \\ \hline 60 \end{array}$$



3

$$\begin{array}{r} 60 \\ - 37 \\ \hline 23 \end{array}$$



¿Qué te ayudó a decidir si el número que sacaste tendría un valor de unidades o un valor de decenas?

Gana la mayor

11

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(6)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza 6 dados y crea dos números de 3 dígitos para crear un problema de suma y obtener la mayor suma.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. El jugador que tenga la mayor suma 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 mayor suma?

Sáltate cien

12

Materiales:

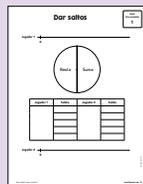
Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(1)



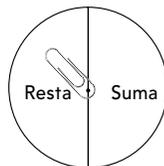
Clip



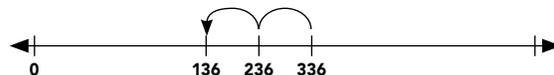
Hoja fotocopiable #1
(1 por pareja)

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 ningún salto, el jugador pierde un turno.
3. Cada jugador tiene 5 turnos para lanzar y girar. Cada turno nuevo 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)

Qué hacer:

1. Los jugadores eligen un número de 2 dígitos que será el número deseado. El jugador 1 lanza 5 cubos numerados.
2. El jugador 1 forma números de 1, 2 o 3 dígitos usando los 5 cubos y trata de acercarse al número deseado. Los jugadores no tienen que usar todos los 5 cubos y pueden hacer más de una oración numérica.
3. El jugador 2 sigue los pasos 1 y 2.
4. El jugador que más se acerque al número deseado obtiene un punto.
5. Los jugadores se turnan para lanzar los cubos durante 5 rondas.
6. Gana el jugador que obtenga más puntos.

Número
deseado 76

3

2

5

6

4

$$56 + 24 = 80$$



¿Cómo decidiste qué números de 2 dígitos formarías en uno de tus turnos?

Cuadrícula de suma

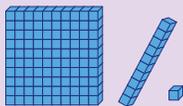
14

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(6)



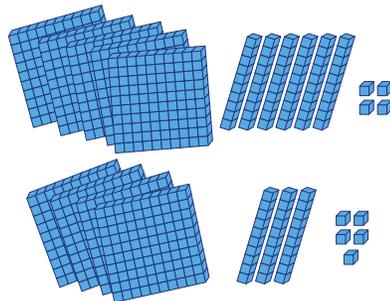
Bloques de base 10

Qué hacer:

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



$$\begin{array}{r} 564 \\ + 435 \\ \hline 999 \end{array}$$



999!



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

Batalla hasta el final

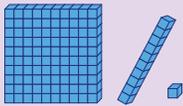
15

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(2)



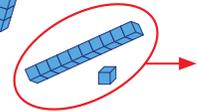
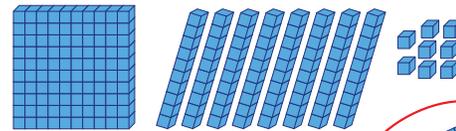
Bloques de base 10

Qué hacer:

1. El jugador 1 forma 199 con bloques de base 10, luego lanza 2 cubos numerados y resta la suma de los dados a los bloques de base 10.
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 10.



$$\begin{array}{r} 199 \\ - 11 \\ \hline 188 \end{array}$$



¿Cuánto tiempo más duraría el juego si empezaras en 500? Si tienes tiempo, inténtalo.

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Cubos numerados
(4)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza 2 cubos numerados y crea un número de 2 dígitos, y luego escribe el número en una hoja de papel. Repitan este paso 4 veces.
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?

¿Cuántas fichas en total?

17

Materiales:

Actividad para 1 persona



Cubos numerados
(1)

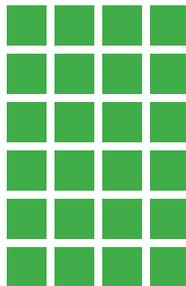


Fichas de colores

Qué hacer:

1. El jugador lanza el cubo numerado, determina el número de filas y lo escribe en una tabla como se muestra abajo.
2. El jugador vuelve a lanzar el cubo y pone esa cantidad de fichas en cada una de las cantidades de filas.
3. El jugador determina cuántas fichas hay en total y escribe la información en la tabla. Continúen por 5 combinaciones.

6



Cantidad de filas	Cantidad en cada fila	Total de fichas
6	4	24



¿Cómo escribirías las oraciones numéricas para representar cada una de tus combinaciones?

Multiplicación en pareja

18

Materiales:

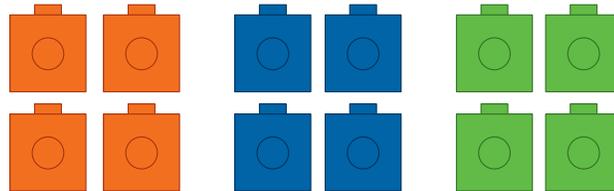
Actividad para 2 personas



Snap Cubes

Qué hacer:

1. Un jugador representa un problema de multiplicación poniendo Snap Cubes en grupos sobre una hoja de papel.
2. El otro jugador escribe una oración numérica de multiplicación.
3. En el siguiente turno, los dos jugadores intercambian sus roles. Continúen durante un total de 6 rondas.



$$3 \times 4 = 12$$



¿Qué problemas de multiplicación tuvieron el menor y el mayor producto?

Lanzar y duplicar

19

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(1)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza el dado y multiplica el número por 2, y luego escribe la oración numérica en una hoja de papel.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. Los jugadores lanzan el dado 5 veces cada uno y hallan la suma de todos los productos. Gana el jugador que obtenga la mayor suma.



$$\underline{2} \times \underline{8} = \underline{16}$$

$$\underline{2} \times _ = _$$

Suma de productos _____



¿Qué estrategia usaste para multiplicar por 2?

Gira y duplica

20

Materiales:

Juego para 2 jugadores



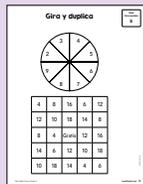
Fichas transparentes



Snap Cubes



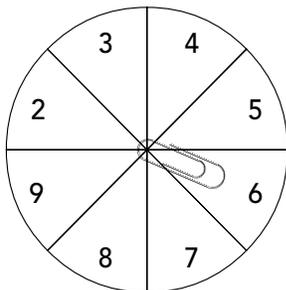
Clip



Hoja fotocopiable #5
(1 por persona)

Qué hacer:

1. El jugador 1 gira la rueda y multiplica el número por 2, luego tapa el producto en el tablero de juego con una ficha.
2. El jugador 2 arma matrices de Snap Cubes para comprobar el trabajo del jugador 1 y luego sigue el paso 1. Los jugadores se turnan.
3. Gana el primer jugador que obtenga 5 fichas seguidas, ya sea en 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 de multiplicación $\times 2$?

Materiales:

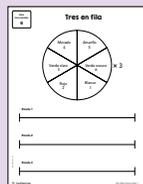
Juego para 2 jugadores



Barras Cuisenaire



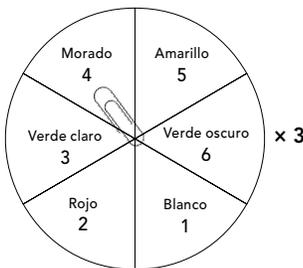
Clip



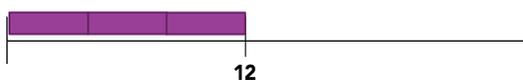
Hoja fotocopiable #6
(1 por persona)

Qué hacer:

1. El jugador 1 gira la rueda, multiplica el número por 3 y pone el producto y su correspondiente barra Cuisenaire en la recta numérica. 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 una recta numérica con una cuenta exacta. Jueguen 3 rondas.



Ronda 1



¿Qué estrategia usaste para este juego? ¿Por qué?

Doble, doble tapa

22

Materiales:

Juego para 2 jugadores



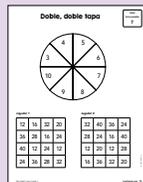
Fichas transparentes



Snap Cubes



Clip



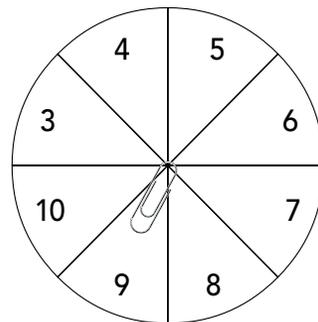
Hoja fotocopiable #7
(1 por persona)

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 arma matrices de Snap Cubes para comprobar el trabajo del jugador 1 y luego sigue el paso 1. Los jugadores se turnan.
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 en el juego, ¿qué estrategia usaste para averiguarla?

Camino del ocho loco

23

Materiales:

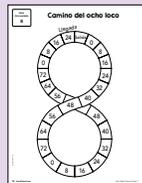
Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(1)



Fichas para clasificar

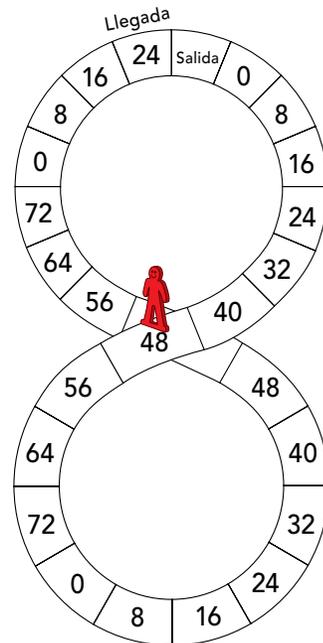


Hoja fotocopiable #8
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza el dado y multiplica el número por 8, y 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 alcance la llegada.


$$6 \times 8 = 48$$



¿En qué problemas usaste la estrategia de doble, doble, 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 y multiplica el número por 10, y luego tacha el producto en su hoja de papel.
3. El jugador 2 sigue el paso 2. A medida que los jugadores se turnan, 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 acerca de la multiplicación de un número por 10?

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(3)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza 3 dados, multiplica cada número por 5 y escribe los 3 productos en una hoja de papel.
2. El jugador 2 sigue el paso 1. Luego, cada jugador elige dos de sus productos para obtener una suma que se acerque a 50.
3. El jugador con la suma que 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 $\underline{50}$ $\underline{10}$ $\underline{25}$

Dos productos $\underline{10} + \underline{50}$

Suma: $\underline{60}$

Jugador 2

Tres productos $\underline{45}$ $\underline{5}$ $\underline{15}$

Dos productos $\underline{45} + \underline{5}$

Suma: $\underline{50}$



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

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, multiplica el número por 9 y luego decide dejar o botar el producto. Si lo deja, la oración numérica se escribe debajo de “Dejarlo”. Si lo bota, se escribe debajo de “Botarlo”.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. Los jugadores solo podrán lanzar el dado hasta diez veces. Un jugador solo puede quedarse con 5 productos.
4. Una vez que los jugadores tienen 5 productos debajo de “Dejarlo”, hallan la suma.
5. Gana el jugador que obtenga la mayor suma.



Dejarlo	Botarlo
$7 \times 9 = 63$	



¿Qué estrategia usaste para hallar los productos de los problemas cuando multiplicaste por 9?

Materiales:

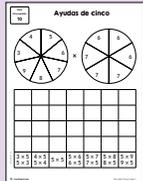
Juego para 2 jugadores



Fichas de colores



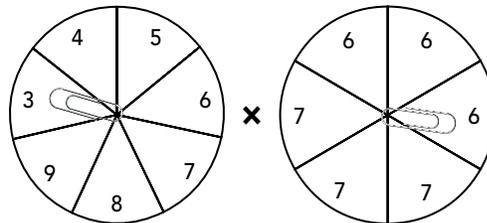
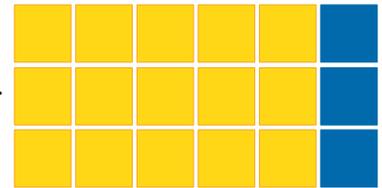
Clip



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 fichas de colores. El jugador 1 decide qué operación de multiplicación por cinco en la tabla ayudó a resolver el problema, y después 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	5×5
5×3	5×4	



¿Cómo usaste una operación de multiplicación por cinco para resolver uno de los problemas obtenidos en las ruedas giratorias?

Materiales:

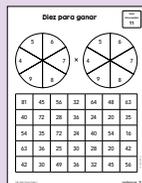
Juego para 2 jugadores



Fichas de dos colores



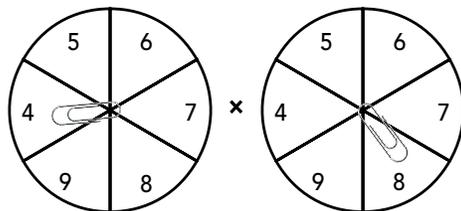
Clip



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 usando 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?

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Fichas de colores

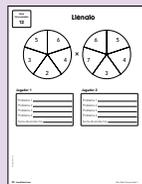


Tableros de cien

(2)



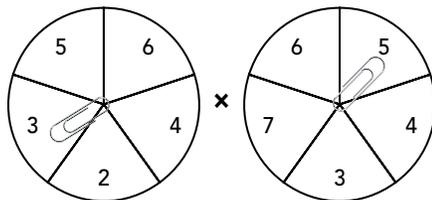
Clip



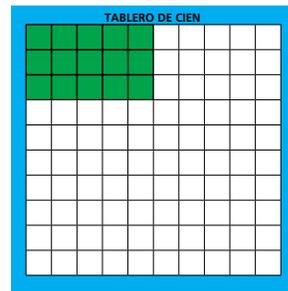
Hoja fotocopyable #12
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 gira ambas ruedas, multiplica los números entre sí, luego dibuja la matriz en un tablero de cien y escribe la oración numérica en el tablero de juego.
2. El jugador 2 sigue el paso 1 usando el otro tablero de cien.
3. Si una matriz no cabe en el tablero de cien, los jugadores giran la rueda otra vez. Cada jugador juega 4 turnos y halla la suma de sus productos.
4. Gana el jugador cuyo total se acerque más a 100.



Problema 1
 $3 \times 5 = 15$



¿Qué sucedería si pudieras dividir una matriz en partes para que quepa en tu tablero de cien? Inténtalo.

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(2)



Fichas de dos colores

Qué hacer:

1. Los jugadores lanzan 2 dados y multiplican los dos números.
2. El primer jugador que grite la respuesta obtiene una ficha.
3. Los jugadores se turnan para lanzar el dado.
4. Gana el jugador que obtenga 10 fichas primero.



$$6 \times 7 = 42$$



Elige un problema para explicarlo.
¿Qué estrategia usaste para resolverlo?

Halla el producto

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Fichas transparentes



Hoja fotocopiable #13
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 pone una ficha en cualquiera de los círculos de factores.
2. El jugador 2 pone una ficha en cualquiera de los círculos de factores. El jugador 2 multiplica los números, coloca una X en el producto y escribe la ecuación que representa.
3. El jugador 1 mueve solo una ficha a un factor diferente y multiplica los números, coloca una O en el producto y escribe la ecuación que representa.
4. Gana el primero que obtenga 4 productos seguidos en forma vertical, horizontal o diagonal.

36	121	42	84	60	81
63	96	99	100	56	96
48	77	120	72	90	54
63	108	70	132	64	80
144	90	49	108	60	110
56	84	66	72	42	88



Jugador 1	Jugador 2
$6 \times 8 = 48$	



¿Qué estrategias usaste mientras jugabas?

Materiales:

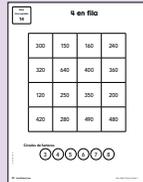
Juego para 2 jugadores



Fichas transparentes



Fichas de dos colores



Hoja fotocopiable #14
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 pone 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 factor y multiplica esos dos números, y 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 obtenga 4 productos seguidos 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?

Lanza y multiplica para 400

33

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 escribe 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 que jugador cuya suma de productos se acerque más a 400.

3

$$3 \times 50 = 150$$

- × 10
- × 20
- × 30
- × 40
- × 50
- × 60



¿Qué estrategia usaste para acercarte a 400?

Lanza, gira y multiplica

34

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(1)



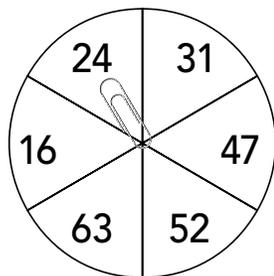
Clip



Hoja fotocopiable #15
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza 1 dado y luego gira la rueda. El jugador multiplica los dos números entre sí para obtener un producto y lo escribe en la hoja de registro.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. Los jugadores continúan jugando durante 5 rondas y suman para hallar la suma de sus productos.
4. Gana el jugador que obtenga la mayor suma.



	Jugador 1
Ronda 1	$7 \times 24 = 168$
	$7 \times 20 = 140$
	$7 \times 4 = 28$
	$140 + 28 = 168$



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

Cuadrícula de multiplicación

35

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 1 dígito en una hoja de papel, luego lanza el dado 3 veces y, cada vez, escribe en un recuadro el número que sale.
2. El jugador 2 sigue el paso 1.
3. Los jugadores hallan el producto de los dos números creados. El jugador con el producto que se acerque más a 200 obtiene una ficha.
4. Gana el primer jugador que obtenga 10 fichas.

$$\begin{array}{r} \\ \\ \times \\ \hline \\ \\ \end{array}$$



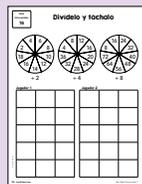
¿Cómo cambiaría tu estrategia si el número deseado fuera 400 en lugar de 200? Inténtalo.

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Clip



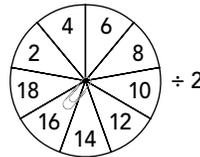
Hoja fotocopiable #16

(1 por pareja)

Qué hacer:

1. Los jugadores llenan 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 rueda giratoria. Luego el jugador tacha el cociente. Si no tiene cociente, el jugador pierde un turno.
3. El jugador 2 sigue el paso 2, luego los jugadores se turnan.
4. Gana el primer jugador que tache todos sus cocientes.

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



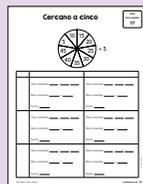
¿Qué observaste acerca de los cocientes para los problemas de división que resolviste?

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Clip



Hoja fotocopiable #17
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 gira la rueda, divide por 5, halla el cociente y lo escribe en la hoja de registro.
2. El jugador 2 sigue el paso 1 y luego los jugadores se turnan.
3. Después de que los jugadores escriben tres cocientes, eligen dos con la suma que se acerque más a 5.
4. El jugador que se acerque más a 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 en el juego, ¿qué estrategia podrías usar para hallar los cocientes?

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Barras Cuisenaire



Fichas transparentes

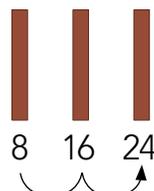
Cinco cocientes				
1	2	9	4	7
6	8	3	1	5
4	7	6	8	4
8	2	5	3	9
2	3	7	6	1

Hoja fotocopiable #18
(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, lo muestra con Barras Cuisenaire 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 es correcto, la ficha se queda en el lugar. Si no es correcto, se quita.
3. El jugador 2 sigue los pasos 1 y 2 mientras el jugador 1 comprueba.
4. Gana el primer jugador que obtenga 5 en fila.

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



$$24 \div 3 = 8$$



¿Para qué cocientes fue más difícil averiguar una operación de división? ¿Por qué piensas que fue más difícil para esos cocientes?

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Fichas transparentes



Cubos numerados

(1)

Captura 10

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

Hoja fotocopiable #19

(1 por persona)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza un cubo numerado para obtener un cociente. El jugador busca un problema de división en su tablero de juego que dé este cociente y lo tapa con una ficha.
2. El Jugador 2 comprueba si el problema es correcto. Si lo es, la ficha del jugador 1 se queda. Si no lo es, se quita. Si su tablero de juego no tiene un problema que tenga ese cociente, el jugador pierde un turno.
3. El jugador 2 continúa jugando, siguiendo los pasos 1 y 2, y el jugador 1 comprueba.
4. Gana el primer jugador que tape 10 problemas.

6

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



¿Para qué cocientes fue más fácil hallar problemas que coincidieran?

¡Para completar!

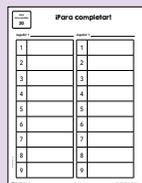
40

Materiales:

Juego para 2 jugadores



Dado de diez caras
(1)



Hoja fotocopiable #20
(1 por pareja)

Qué hacer:

1. El jugador 1 lanza 1 dado. El número que saca representa el cociente. En la tabla junto a ese número, el jugador 1 escribe una ecuación que producirá ese cociente.
2. El jugador 2 sigue el paso 1. Los jugadores escriben sus ecuaciones en su propia hoja de registro, se turnan y comprueban el trabajo del otro.
3. Si un jugador lanza un cociente que ya se llenó en la tabla, el jugador pierde un turno. Si sale un 0, el jugador lanza nuevamente.
4. Gana el primer jugador que escriba una ecuación para cada cociente de la tabla.

Jugador 1 _____

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



¿Para qué cocientes fue más fácil escribir problemas que coincidieran?