



# Alrededor de la Casa

Juego 22 de *Math Fact Fluency*

## Uso de Alrededor de la Casa para Math Fact Fluency:

- Propósito: Juego de estrategia de sumas y restas más avanzadas.
- Habilidades específicas: Sumas y restas del 1 al 10.
- El dominio de las sumas básicas del 1 al 10 y las restas relacionadas requiere de oportunidades intensivas y extensivas para practicar estas estrategias.
- Una vez que los estudiantes tengan un dominio de manera automática de las sumas y restas más básicas (+1, -2, etc.), están listos para encontrar cualquier suma o resta del 1 al 20, utilizando estrategias más avanzadas.
- Casi Dobles, Formar un Diez y Actuar como si Fuese un Diez son estrategias eficaces y de uso común que los estudiantes pueden usar durante el juego de Alrededor de la Casa.

## Acerca de los juegos y Math Fact Fluency:

Los juegos son divertidos. Pero, lo que es más importante, es que los juegos son formas eficaces de fomentar el *aprendizaje*. Los juegos ofrecen oportunidades para:

- la práctica sin estrés de (1) conceptos matemáticos y (2) la aplicación de estrategias (¡ambos resultados son esenciales para las matemáticas más allá de los conceptos básicos!).
- pensar en voz alta, la cual es una estrategia de aprendizaje eficaz. Por lo tanto, los estudiantes deben desarrollar la costumbre de verbalizar su razonamiento matemático en voz alta.
- escuchar y aprender entre los estudiantes y sus compañeros de clase. Por lo tanto, hablar de estrategias antes y después de jugar, proporciona oportunidades de aprendizaje entre los estudiantes.
- que los maestros evalúen y planifiquen formativamente su instrucción. Por lo tanto, en diferentes ocasiones pueden utilizar una herramienta de observación para registrar cómo progresan los alumnos.

Los juegos de Math Fact Fluency eliminan la presión temporal y les dan a los estudiantes tiempo para pensar. Eso significa que no hay ningún componente de tiempo. **Cada** jugador tiene sus propias cartas o propios dados para tirar, así que no compiten entre sí. Se le quita el énfasis a la puntuación. **Las estrategias de razonamiento constituyen el foco de los juegos.**



# Alrededor de la Casa

Juego 22 de *Math Fact Fluency*

## Alrededor de la Casa

2-3 jugadores

**Materiales:** tres dados, tablero de juego del estudiante (ver abajo) y un lápiz para cada jugador.





# Alrededor de la Casa

Juego 22 de *Math Fact Fluency*

## Alrededor de la Casa

2-3 jugadores

### Cómo Jugar:

1. El Jugador 1 lanza los tres dados.
2. El jugador puede usar 2-3 de los números lanzados para tratar de hacer una expresión igual a 1.
3. Si el jugador puede hacer una expresión igual a 1, el jugador tacha el 1 fuera de "la casa."
4. Sin volver a lanzar los dados, el jugador intenta hacer una expresión igual a 2, luego a 3, y así sucesivamente.
5. El turno del jugador termina cuando no se pueda hacer una expresión con los tres números mostrados.
6. El juego pasa al siguiente jugador, quien vuelve a lanzar los dados y repite el proceso.
7. El primer jugador que logre tachar todos los números "Alrededor de la Casa" en orden, es el ganador.

### El Juego en Acción:

1. El jugador 1 ha lanzado un 4, 3, y 2.
2. El jugador usa los números lanzados para hacer las siguientes ecuaciones:



- Ecuación 1:  $4 - 3 = 1$
- Ecuación 2:  $4 - 2 = 2$
- Ecuación 3:  $4 - 3 + 2 = 3$



3. El jugador 1 tacha los números 1, 2, y 3 en su casa. El jugador no puede hacer una ecuación igual a 4, así que el turno se acaba y el juego pasa a la siguiente persona. En su próximo turno, el jugador 1 tratará de lanzar el dado y hacer una ecuación igual a 4.

### Variaciones Posibles:

1. Use dados de 10 caras e incluya números hasta el 20.
2. Permita que los estudiantes marquen números en cualquier orden en lugar de marcarlos secuencialmente.
3. Dibuje un campo de béisbol en lugar de la casa y marque todas las posiciones con números. El jugador que sea el primero en marcar cada una de las posiciones del campo, gana el juego.