



El Juego de Factores

Juego 36 de *Math Fact Fluency*

Las Bases de Math Fact Fluency:

- Propósito: juego de estrategia más avanzadas para multiplicar y dividir.
- Se necesita una práctica frecuente y con propósitos específicos para que los estudiantes desarrollen la fluidez para progresar a la Fase 3 con productos y cocientes básicos.
- Asegúrese de incorporar discusiones estratégicas, como “Pensar en Multiplicar” antes o después del juego.
- La clave es hacer que la práctica a través de los juegos sea lo más significativa y centrada en la estrategia como sea posible

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.**



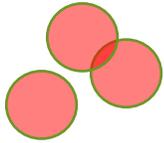
El Juego de Factores

Juego 36 de *Math Fact Fluency*

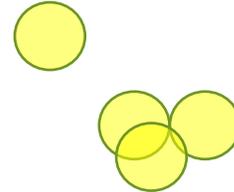
El Juego de Factores

2 jugadores

Materiales: un tablero de Juego de Factores (cuadrícula de 5 x 6 , numerada del 1 al 30), lápiz, marcadores o fichas para marcar o cubrir espacios.



1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30



Cómo Jugar:

1. El Jugador 1 elige un numero en el tablero de juego y lo marca/cubre. Esta será la puntuación del Jugador 1 para la Ronda 1. Por ejemplo, si el Jugador 1 selecciona 10, obtiene 10 puntos y los registra en su tarjeta de puntuación.
2. El Jugador 2 marca/cubre todos los factores propios del número del Jugador 1.
3. El Jugador 2 suma todos los factores que encontró. Esta es la puntuación del Jugador 2 para la Ronda 1. Por ejemplo, si el Jugador 1 selecciona 15, el Jugador 2 puede cubrir 1, 3 y 5, anotando 9 puntos. Registre los factores y la puntuación en la tarjeta de juego.
4. El Jugador 2 es el primero en empezar la Ronda 2, seleccionando un valor que no se haya tomado. El Jugador 1 entonces cubre todos los factores del número seleccionado (que aún no se han tachado). Nota: Si el Jugador 2 marca/cubre un número al que no le quedan factores en el tablero, el Jugador 1 obtiene 0 puntos.
5. El juego continúa de esta manera con los jugadores turnándose para seleccionar valores y el otro jugador recolectando factores disponibles.
6. El juego termina cuando todos los números están tomados.
7. Los jugadores suman sus totales de cada ronda; el jugador con la suma mayor gana.



El Juego de Factores

Juego 36 de *Math Fact Fluency*

Juego de Factores

2 jugadores

El Juego en Acción: Los jugadores se turnan para seleccionar un número, encontrando los factores de sus compañeros y anotando sus puntos en cada ronda. El juego continúa hasta que se usen todos los números o se acabe el tiempo. La persona con la puntuación más alta gana.

Por ejemplo: En la ronda 2, el jugador 2 anota 21 puntos por cubrir 21 y el jugador 1 anota 10 puntos por cubrir 7 y 3.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30

Tarjeta de Puntuación

Jugador 1	Puntos
24	24
7 x 3	10

Jugador 2	Puntos
8 x 3 6 x 4	21
21	21

Variaciones Posibles:

1. Use un tablero de juego 7x 7 con valores del 1 al 49.
2. Los estudiantes mayores usan un tablero de juego de 10 x 10 con valores del 1 al 100.