



Caminos de Multiplicación

Juego 31 de *Math Fact Fluency*

Uso de Caminos de Multiplicación para Math Fact Fluency:

- Propósito: juego de estrategia para productos y cocientes más básicos
- El significado de los grupos iguales de la multiplicación debe permanecer como frente del trabajo de estrategia.
- Las representaciones de multiplicación que muestran grupos y arreglos rectangulares iguales pueden ser útiles para realizar un seguimiento de los pasos.
- 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.**



Caminos de Multiplicación

Juego 31 de *Math Fact Fluency*

Caminos de Multiplicación

2 jugadores

Materiales: dos sujetapapeles o fichas transparentes, lápiz, marcador no-permanente, tablero de juego laminado de 4 x 6 con productos fundamentales escritos en los cuadrados.



S A L I D A	0	40	20	3	2	5		
	8	10	5	30	0	10		
	5	20	8	50	6	20		
	10	4	0	10	30	12		
	0	1	2	3	4	5	6	10

Cómo Jugar:

1. Los jugadores colocan sujetapapeles en dos números diferentes en la parte inferior del tablero para hacer una multiplicación en la primera columna.
2. Los jugadores marcan ese cuadrado con una "x" en el tablero de juego.
3. El jugador 1 decide cuál de los dos sujetapapeles mover para formar el producto directamente a la derecha del cuadrado marcado, ya sea horizontal o diagonalmente. Recuerde, sólo puede mover 1 sujetapapeles.
4. Los jugadores deben volver a la salida e intentarlo de nuevo si un producto no se puede formar a partir de un movimiento determinado.



Camino de Multiplicación

Juego 31 de *Math Fact Fluency*

Camino de Multiplicación

2 jugadores

El Juego en Acción: Los jugadores se turnan para colocar sujetapapeles, intentando hacer un producto, y marcando esa casilla en su tablero de juego hasta que un jugador alcanza la "Llegada".

Por ejemplo: El jugador 1 coloca sujetapapeles en el 2 y el 5, marca una "X" en ese producto en su tarjeta de puntuación y alcanza la línea de LLEGADA.

	0	40	20	3	2	5	
S	8	10	5	30	0	10	L
A	5	20	8	50	6	20	E
L	10	4	0	10	30	12	G
I							A
D							D
A							A
	0	1	2	3	4	5	6
							10

Tarjeta de Puntuación

Jugador 1
$1 \times 5 = 5$
$2 \times 4 = 8$
$2 \times 3 = 6$

Jugador 2
$5 \times 4 = 20$
$2 \times 5 = 10$
$2 \times 5 = 10$

Variaciones Posibles:

1. Los factores en la parte inferior del tablero y los productos en los cuadrados se pueden cambiar.
2. Empareje a los estudiantes en equipos y juegue dos equipos por tablero de juego.
3. Para practicar los productos del cuadrado de multiplicación, permita que los estudiantes coloquen ambos sujetapapeles en el mismo número.