

## Lección 30

Objetivo: Solidificar el vocabulario de geometría.

**Atributo Buzz:**

Número de jugadores: 2

Descripción: Los jugadores colocan tarjetas de vocabulario geometría boca abajo en una pila y, a medida que seleccionan las tarjetas, nombran los atributos de cada figura en 1 minuto.

- El Jugador A voltea la primera tarjeta y dice tantos atributos como sea posible en 30 segundos.
- El Jugador B dice "Buzz" cuando o si el jugador A dice un atributo incorrecto o si se acaba el tiempo.
- El Jugador B explica por qué el atributo no es correcto (si corresponde), y puede entonces comenzar a decir los atributos sobre la figura en 30 segundos.
- Los jugadores consiguen un punto por cada atributo correcto.

El juego continúa hasta que los estudiantes han agotado los atributos de la figura. Se selecciona una nueva tarjeta y el juego continúa. El jugador con más puntos al final del juego gana.

**Concentración:**

Número de jugadores: 2–6

Descripción: Los jugadores perseveran para unir las tarjetas de términos con sus tarjetas de definición y descripción.

- Diseñen dos juegos idénticos lado a lado, uno para tarjetas de términos y uno para tarjetas de definición y descripción.
- Los jugadores se turnan para voltear pares de tarjetas para encontrar una coincidencia. Una coincidencia es un término del vocabulario y su tarjeta de definición o descripción. Las tarjetas mantienen su ubicación precisa en la matriz si no emparejadas. Las cartas restantes no se reconfiguran en una nueva matriz.
- Después de todas las tarjetas sean emparejadas, el jugador con la mayor cantidad de pares es el ganador.

**¡Tres preguntas para adivinar mi término!**

Número de jugadores: 2–4

Descripción: Un jugador selecciona y secretamente ve una tarjeta de términos. Otros jugadores se turnan para hacer preguntas de sí o no sobre el término.

- Los jugadores pueden hacer un registro de lo que averiguan sobre el término.
- Solo se permiten preguntas de sí o no (por ejemplo, "¿Qué tipo de ángulos tiene?" no está permitido).
- Se debe hacer un intento final de adivinar después de 3 preguntas, pero puede hacerse antes. Una vez que un jugador dice: "Este es mi intento", ese jugador ya no puede hacer más preguntas.
- Si el término se adivina correctamente después de 1 o 2 preguntas, se ganan 2 puntos. Si se usan las 3 preguntas, solo se gana 1 punto.
- Si ningún jugador adivina correctamente, el jugador que tiene la tarjeta recibe el punto.
- El juego continúa cuando el jugador a la izquierda de quien actualmente tiene la tarjeta selecciona una nueva tarjeta y las preguntas comienzan de nuevo.
- El juego termina cuando un jugador alcanza una puntuación predeterminada.

**Bingo:**

Número de jugadores: 4-toda la clase

Descripción: Los jugadores unen definiciones con términos para intentar ser el primero en completar una fila, columna o diagonal.

- Los jugadores escriben un término del vocabulario en cada cuadro de la plantilla del juego de bingo de matemáticas. Cada término debe usarse solo una vez. El cuadro que dice Math Bingo es un espacio libre.
- Los jugadores colocan la plantilla de bingo de matemáticas rellena en sus tableros personales.
- Una persona es la vocalista y lee la definición en una tarjeta de vocabulario.
- Los jugadores cruzan (o cubren) el término que coincide con la definición.
- Se grita ¡Bingo! cuando se cruzan 5 términos del vocabulario en una fila, diagonal, vertical u horizontalmente. El espacio libre que cuenta como 1 cuadro para los 5 términos del vocabulario necesarios.
- El primer jugador en tener 5 en fila lee cada palabra cruzada, indica la definición, y da una descripción o un ejemplo de cada palabra. Si todas las palabras se explican razonablemente, según lo determine el vocalista, el jugador es declarado ganador.

Nombre \_\_\_\_\_

Fecha \_\_\_\_\_

Los juegos de matemáticas pueden ser una manera divertida de practicar las habilidades matemáticas. ¿Cómo usarás los juegos para recordar estos términos durante el verano? ¿Quién jugará contigo? ¿Cómo puedes cambiar los juegos para jugar solo? ¿Con qué frecuencia vas a jugar?

Nombre \_\_\_\_\_

Fecha \_\_\_\_\_

Enseña a alguien en tu casa a jugar uno de los juegos de hoy con tarjetas de vocabulario. Luego responde las preguntas a continuación.

1. ¿Qué juegos usaste?
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
2. ¿Quién jugó contigo?
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
3. ¿Qué te pareció enseñar a alguien en tu casa a jugar?
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
4. ¿Tuviste que enseñar a la persona que jugó contigo alguno de los conceptos matemáticos antes de poder jugar? ¿Cuáles? ¿Qué te pareció?
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
5. Cuando juegues nuevamente en casa, ¿qué cambios harás? ¿Por qué?

		Matemáticas BINGO!		

  

		Matemáticas BINGO!		