



3 x 4 ¡Zas!



Co-funded by
the European Union

Competencia clave: *Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas*
Habilidades blandas: *Autocontrol, pensamiento abstracto, resiliencia*



Editorial

2 - 6



10 min



7+

Recomendación

4

10 min

2° - 4°

Variantes y/o pasos

En 1° y 2° grado, puedes sumar los resultados de los dados en lugar de multiplicar. En este caso, cree una regla para los resultados de números primos.

Para dar tiempo a los estudiantes más débiles, recomendamos que, después de tirar los dados, el jugador cuente 1, 2, 3 antes de golpear la mosca.

Puedes probar algunas variaciones, como decir características en lugar de multiplicar o decir en voz alta el resultado que deben encontrar.

Este material se puede utilizar diciendo cualquier característica de la mosca en lugar del número.

Adaptaciones para necesidades especiales

Para los alumnos con necesidades especiales, se recomienda identificar los números antes de empezar a jugar. Además, pueden jugar en parejas.

Reflexión

¿Tuviste tiempo suficiente para responder? ¿Estabas estresado/frustrado y por qué? ¿Qué hiciste? o ¿Qué podrías hacer durante la clase o en casa para mejorar tu rendimiento en este juego? ¿Cómo calculaste el resultado? ¿Qué harías diferente la próxima vez? ¿Has encontrado la estrategia para calcular más rápido? o ¿Eres mejor o peor que tus compañeros? ¿Cómo puedes ayudarles a ser mejores? o ¿Cómo pueden ayudarte ellos o tu profesor a mejorar? ¿Qué variación incluiría para ayudar a los estudiantes a frustrarse más a menudo?

% de respuestas basado en 238 alumnos de Primaria



¿Jugarías de nuevo?	4%	9%	5%	82%
¿Te has comunicado mucho con tus compañeros mientras jugabas?	13%	11%	28%	48%
¿Has hecho algún cálculo durante el juego?	4%	3%	9%	84%
¿Cómo de fácil fue entender las reglas del juego?	4%	3%	14%	79%
¿Has pensado alguna estrategia mientras jugabas?	33%	15%	17%	34%
¿Serías capaz de explicar este juego a otro alumno?	9%	3%	18%	69%