



ST Math.
Summer Immersion



DIARIO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

CON EL FOLLETO DE DISEÑO

Este diario pertenece a:



Grado 4

ISBN [978-1-6066-5344-9]

©2024 by MIND Education. All rights reserved.
No part of this work may be used or reproduced
in any manner whatsoever without the written
permission of MIND Education.

MIND Research Institute
5281 California Avenue, Suite 300
Irvine, CA 92617



ST Math.
Summer Immersion



DIARIO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

CON EL FOLLETO DE DISEÑO

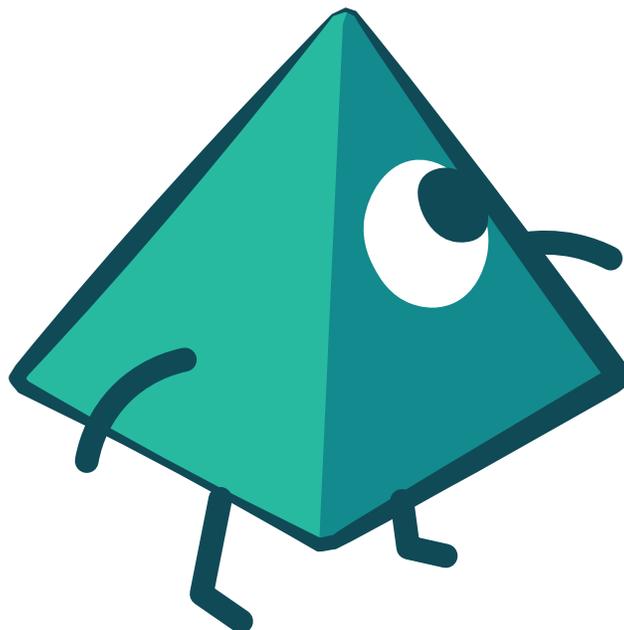
Este diario pertenece a:



Grado 4

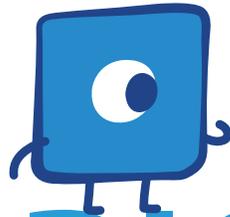
Tabla de contenido

Diario de resolución de problemas de cuarto grado	3
Módulo 1.....	4
Módulo 2.....	10
Módulo 3.....	16
Módulo 4	22
Módulo 5.....	28
 Libro de diseño	 31





ST Math.
Summer Immersion



DIARIO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS



Mi camino de razonamiento

TEMA: _____

Empezando mi camino de mate

¿Qué cosas ya sabía sobre este tema?

¿Qué preguntas tengo sobre este tema?



PROBLEMA DEL DÍA 1

Crea un gráfico de la clase "Conociendo nuestra clase".



PROBLEMA DEL DÍA 2

Describe la clase matemáticamente.



PROBLEMA DEL DÍA 3

Crea un modelo de una barra representativa con cuartos. Usa regletas de Cuisenaire, cubos conectados o tiras de papel para crear tu modelo de barras. Construye una recta numérica usando tu modelo de barras. Incluye las mitades, cuartos y octavos de los números hasta 3.



PROBLEMA DEL DÍA 4

Kyle y Juan tenían barras de chocolate del mismo tamaño. Kyle cortó la suya en 6 trozos iguales y le dio 2 a Carla. Juan cortó su barra en 3 trozos iguales y le dio 1 a Carla. Compara cuánto chocolate tiene cada amigo.



Mi camino de razonamiento

TEMA: _____

Reflejando sobre mi camino de mate



¿Qué cosas nuevas aprendí jugando con los rompecabezas?
¿Me ayudaron a ver algo de una forma diferente?

¿Qué dificultades o preguntas todavía tengo sobre este tema?



3 habilidades matemáticas que usé hoy:

Blank space for writing 3 mathematical skills used today.

2 ejemplos de lo que aprendí:

Blank space for writing 2 examples of what was learned.

1 estrategia que usé o 1 conexión que hice:

Blank space for writing 1 strategy used or 1 connection made.



1 gran idea que aprendí hoy fue:

Blank space for writing 1 big idea learned today.

Hoy descubrí:

Blank space for writing what was discovered today.



ST Math Reflexiones de los Rompecabezas

Juego:

__ Minutos jugado __ Rompecabezas jugado

Escribe o dibuja algo que hayas aprendido hoy.

Escribe o dibuja algo que fue fácil o difícil.

Esto se conecta con lo que aprendí en clase.



ST Math Reflexiones de los Rompecabezas

Juego:

__ Minutos jugado __ Rompecabezas jugado

Describe las matemáticas que aprendiste.

Da un ejemplo de las matemáticas que aprendiste.

Escribe las palabras del vocabulario matemático que usaste.



Mi camino de razonamiento

TEMA: _____

Empezando mi camino de mate



¿Qué cosas ya sabía sobre este tema?

¿Qué preguntas tengo sobre este tema?



PROBLEMA DEL DÍA 1

Jana y Deklan trajeron brownies, un bizcocho de chocolate y nueces, cada uno del mismo tamaño para la fiesta de la clase. Jana cortó su brownie en 4 trozos del mismo tamaño. Deklan cortó su brownie en 3 trozos del mismo tamaño. Deben darles un pedazo del mismo tamaño a 24 estudiantes. ¿Cómo pueden hacerlo con los dos brownies que tienen?



PROBLEMA DEL DÍA 2

Howard e Imani estaban a cargo de dividir el barro para sus mesas de la clase de arte. Cada mesa tiene 4 estudiantes. Howard dividió el barro en 4 trozos del mismo tamaño. Imani dividió el barro en 8 trozos del mismo tamaño. En ambas mesas, el barro se compartió de forma equitativa. Busca las similitudes y diferencias entre los trozos de barro que recibieron los estudiantes de cada mesa.



PROBLEMA DEL DÍA 3

Dibuja una recta numérica. Coloque las siguientes fracciones $\frac{3}{6}$, $\frac{7}{8}$, $\frac{11}{12}$, $\frac{8}{6}$, $\frac{1}{8}$, $\frac{3}{4}$, $\frac{25}{12}$, $\frac{6}{3}$, $\frac{6}{12}$, $\frac{6}{5}$, $\frac{3}{5}$ y $\frac{14}{8}$ en la recta numérica. Selecciona tres de las fracciones que colocaste en la recta numérica y explica cómo determinar dónde colocar estas fracciones. Desafíate a ti mismo.



PROBLEMA DEL DÍA 4

Isabella cocinó una cacerola de lasaña para su familia de 4 personas. Cortó la lasaña en ocho partes iguales. Explica cuánta lasaña podría comer cada persona en la familia. Escribe unas ecuaciones o unas desigualdades para comparar cuánto comió cada miembro de la familia. Encuentra por lo menos 3 maneras diferentes en que la familia podría compartir la lasaña.



Mi camino de razonamiento

TEMA: _____

Reflejando sobre mi camino de mate



¿Qué cosas nuevas aprendí jugando con los rompecabezas?
¿Me ayudaron a ver algo de una forma diferente?

¿Qué dificultades o preguntas todavía tengo sobre este tema?



3 habilidades matemáticas que usé hoy:

Blank area for writing 3 mathematical skills used today.

2 ejemplos de lo que aprendí:

Blank area for writing 2 examples of what was learned.

1 estrategia que usé o 1 conexión que hice:

Blank area for writing 1 strategy used or 1 connection made.



1 gran idea que aprendí hoy fue:

Blank area for writing 1 big idea learned today.

Hoy descubrí:

Blank area for writing what was discovered today.



ST Math Reflexiones de los Rompecabezas

Juego:

__ Minutos jugado __ Rompecabezas jugado

Escribe o dibuja algo que hayas aprendido hoy.

Escribe o dibuja algo que fue fácil o difícil.

Esto se conecta con lo que aprendí en clase.



ST Math Reflexiones de los Rompecabezas

Juego:

__ Minutos jugado __ Rompecabezas jugado

Describe las matemáticas que aprendiste.

Da un ejemplo de las matemáticas que aprendiste.

Escribe las palabras del vocabulario matemático que usaste.



Mi camino de razonamiento

TEMA: _____

Empezando mi camino de mate

¿Qué cosas ya sabía sobre este tema?

¿Qué preguntas tengo sobre este tema?



PROBLEMA DEL DÍA 1

Keyton quiere hacer 2 galones de ponche para llevar al pícnic escolar. Encontró una receta que lleva $\frac{3}{4}$ de galón de ponche de frutas, 2 cuartos de galón de jugo de naranja, 3 cuartos de galón de refresco de lima y $\frac{3}{4}$ de galón de agua. Si Keyton hace esta receta, ¿tendrá tanto ponche como quiera? Justifica tu solución



PROBLEMA DEL DÍA 2

Completa el espacio en blanco con el símbolo correcto ($>$, $<$ o $=$) para esta ecuación o desigualdad: $\frac{3}{6} + \frac{4}{6}$ _____ $\frac{2}{3} + \frac{2}{3}$. Explica cómo determinaste qué símbolo usar. Luego, usa una recta numérica para comparar estas dos expresiones de sumas.



PROBLEMA DEL DÍA 3

Joan y Brett están decorando marcos de fotografías para un proyecto de clase. Necesitarán $\frac{1}{4}$ pies de cinta para decorar todos los marcos. Joan tenía $2\frac{1}{2}$ pies de cinta, pero usó $\frac{3}{4}$ pies para otro proyecto. Brett tenía $2\frac{3}{4}$ pies de cinta, pero usó $\frac{5}{4}$ pies para otro proyecto. ¿Tienen cinta suficiente para este proyecto? Justifica tu solución.



PROBLEMA DEL DÍA 4

Iris y su hermano necesitan $2\frac{1}{2}$ bolsas de granos de maíz para hacer suficientes palomitas para vender en la venta de comida de la escuela. Iris tiene $1\frac{1}{4}$ bolsas y su hermano tiene $1\frac{3}{8}$ bolsas. ¿Tienen suficientes bolsas de maíz? Explica tu razonamiento.



Mi camino de razonamiento

TEMA: _____

Reflejando sobre mi camino de mate



¿Qué cosas nuevas aprendí jugando con los rompecabezas?
¿Me ayudaron a ver algo de una forma diferente?

¿Qué dificultades o preguntas todavía tengo sobre este tema?



3 habilidades matemáticas que usé hoy:

2 ejemplos de lo que aprendí:

1 estrategia que usé o 1 conexión que hice:



1 gran idea que aprendí hoy fue:

Hoy descubrí:



ST Math Reflexiones de los Rompecabezas

Juego:

__ Minutos jugado __ Rompecabezas jugado

Escribe o dibuja algo que hayas aprendido hoy.

Escribe o dibuja algo que fue fácil o difícil.

Esto se conecta con lo que aprendí en clase.



ST Math Reflexiones de los Rompecabezas

Juego:

__ Minutos jugado __ Rompecabezas jugado

Describe las matemáticas que aprendiste.

Da un ejemplo de las matemáticas que aprendiste.

Escribe las palabras del vocabulario matemático que usaste.



Mi camino de razonamiento

TEMA: _____

Empezando mi camino de mate

¿Qué cosas ya sabía sobre este tema?

¿Qué preguntas tengo sobre este tema?



PROBLEMA DEL DÍA 1

Kevin sirvió 16 vasos de agua de una jarra. Cada vaso lleva $\frac{1}{8}$ tazas de agua. ¿Cuánta agua había en la jarra?



PROBLEMA DEL DÍA 2

Demarius cocinó *cupcakes* para el cumpleaños de su hermana. Hizo 34 pastelitos. Si Demarius usó $\frac{1}{8}$ taza de glaseado para cada *cupcake*, ¿cuánto glaseado usó?



PROBLEMA DEL DÍA 3

Carlos bebe $\frac{2}{3}$ taza de leche en cada comida y refrigerio. ¿Cuánta leche bebe Carlos en 1 día si hace desayuno, almuerzo, cena y un refrigerio a la tarde?



PROBLEMA DEL DÍA 4

Bev está tejiendo una bufanda para la madre. Teje $\frac{1}{3}$ de pie cada día. ¿Cuánto le llevará tejer de 2 pies de su bufanda? Escribe una ecuación de multiplicación que muestre cuánto le tomará hacer una bufanda de 4 pies de largo.



Mi camino de razonamiento

TEMA: _____

Reflejando sobre mi camino de mate



¿Qué cosas nuevas aprendí jugando con los rompecabezas?
¿Me ayudaron a ver algo de una forma diferente?

¿Qué dificultades o preguntas todavía tengo sobre este tema?



3 habilidades matemáticas que usé hoy:

Blank space for writing 3 mathematical skills used today.

2 ejemplos de lo que aprendí:

Blank space for writing 2 examples of what was learned.

1 estrategia que usé o 1 conexión que hice:

Blank space for writing 1 strategy used or 1 connection made.



1 gran idea que aprendí hoy fue:

Blank space for writing 1 big idea learned today.

Hoy descubrí:

Blank space for writing what was discovered today.



ST Math Reflexiones de los Rompecabezas

Juego:

__ Minutos jugado __ Rompecabezas jugado

Escribe o dibuja algo que hayas aprendido hoy.

Escribe o dibuja algo que fue fácil o difícil.

Esto se conecta con lo que aprendí en clase.



ST Math Reflexiones de los Rompecabezas

Juego:

__ Minutos jugado __ Rompecabezas jugado

Describe las matemáticas que aprendiste.

Da un ejemplo de las matemáticas que aprendiste.

Escribe las palabras del vocabulario matemático que usaste.



Mi camino de razonamiento

TEMA: _____

Empezando mi camino de mate

¿Qué cosas ya sabía sobre este tema?

¿Qué preguntas tengo sobre este tema?



PROBLEMA DEL DÍA 1

Barry tenía \$4.00. Ganó \$2.75 por día durante 5 días cuidando al perro del vecino. ¿Cuánto dinero tiene ahora? Usa una recta numérica para mostrar cuánto dinero tiene Barry ahora.



PROBLEMA DEL DÍA 2

Loretta registra el tiempo de cada vuelta que corre alrededor de la pista. La primera vuelta, la corrió en 1.83 minutos. La segunda vuelta, la corrió en 1.9 minutos. Corrió tres vueltas. Su tiempo total para las tres vueltas fue 4.48 minutos. ¿En cuánto tiempo corrió la tercera vuelta?



Mi camino de razonamiento

TEMA: _____

Reflejando sobre mi camino de mate



¿Qué cosas nuevas aprendí jugando con los rompecabezas?
¿Me ayudaron a ver algo de una forma diferente?

¿Qué dificultades o preguntas todavía tengo sobre este tema?



ST Math.
Summer Immersion



FOLLETO DE DESAFÍO DE DISEÑO

PROCESO DE DISEÑO



EL PROCESO DE DISEÑO

Diseñado un juego de matemáticas



PASO 1 - PREGUNTAR

PENSANDO EN EL PROYECTO

Los ingenieros hacen preguntas sobre lo que quieren diseñar. Durante ST Math Immersion, estarás diseñando un juego de matemáticas. Preguntas a tener en cuenta: ¿Qué tipo de juego quieres diseñar? ¿Para quién estás diseñando? ¿Cuáles son los requisitos del juego? ¿Cuál es tu objetivo?

PASO 2 - INVESTIGAR

EXPLORANDO LO QUE SABES

Piensa en los diferentes tipos de juegos que has jugado y para quién fueron diseñados. ¿De qué maneras puedes incorporar los diferentes aspectos de otros juegos para crear un juego único? ¿Qué materiales tienes para hacer el juego?

PASO 3 - IMAGINAR

LLUVIA DE IDEAS SOBRE JUEGOS DE MATEMÁTICAS

Como equipo, trabajen juntos para intercambiar ideas y desarrollar una idea de juego que deseen diseñar. Cada miembro del equipo debe tener la oportunidad de compartir ideas y desarrollarse unos a otros. Permanece concentrado en la tarea. Un buen diseño se trata de trabajar juntos. Piense en las áreas de matemáticas en las que usted u otras personas pueden haber tenido dificultades y podrían necesitar más ayuda.

PASO 4 - PLANIFICAR

DISCUTIENDO LO QUE QUIERES DISEÑAR.

Una vez que todos hayan compartido, tome todas sus ideas y combínelas para hacer una gran idea. Asegúrese de revisar los requisitos del juego de matemáticas y el planificador de juegos que se encuentran en el folleto de la estación de desafío de diseño. Empiece un plan y avance para crearlo.

STEP 5 - CREAR

CONSTRUYENDO TU PRIMER MODELO

Usando sus planos, construya su primer modelo y ¡haga realidad sus ideas! Este es el momento de ser creativo, usar tu imaginación y construir un juego de matemáticas.

PASO 6 - PROBAR

EVUALANDO EL JUEGO

Una vez que haya construido su primer modelo, debe probarlo y ver cómo funciona. Obtenga algunos comentarios de otros compañeros de clase. Usa la información que aprendiste de tus compañeros de clase para decidir qué funciona y qué debe cambiarse.

PASO 7 - MEJORAR

REVISIÓN DE LOS COMENTARIOS

Discuta cómo podría mejorar su diseño. Haga los cambios necesarios. Repita los pasos 6 y 7 hasta que estéS satisfecho con tu diseño.



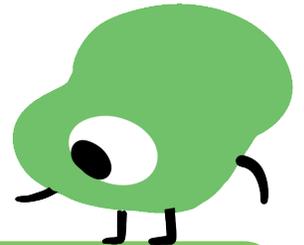


PASO 1: PREGUNTAR

EXPERIMENTANDO UN NUEVO JUEGO

Los buenos diseñadores comienzan su proceso de diseño explorando los juegos con los que ya están familiarizados y preguntándose qué otros juegos pueden crear como este. Mientras juegas el juego del gato del semáforo y Dara, piensa en qué estilo de juego es, cuáles son las reglas, qué tienes que hacer para ganar.

Revisión de juegos



Compara los dos juegos a continuación.

EL JUEGO DEL GATO DEL SEMÁFORO	DARA
Dos cosas que me gustaron de este juego son:	Dos cosas que me gustaron de este juego son:
Una cosa que no me gustó o que me gustaría cambiar es:	Una cosa que no me gustó o que me gustaría cambiar es:

PASO 2: INVESTIGAR



COMPARAR JUEGOS

Al crear un nuevo juego, es importante que los diseñadores experimenten jugando una variedad de juegos. Mientras juegas el juego del gato del semáforo y Dara con tu grupo, piensa en lo que estás aprendiendo, cómo te hace pensar el juego y las estrategias que estabas usando. Los buenos diseñadores de juegos trabajan para descubrir las características de un buen juego. Responda las siguientes preguntas.

Comparar juegos

- 1 ¿Cuál fue tu favorito? ¿Por qué?
- 2 ¿De qué manera las reglas hicieron que los jugadores usaran diferentes habilidades o estrategias? Dé ejemplos.
- 3 ¿De qué manera estaban las matemáticas presentes en cada uno de los juegos?
- 4 ¿De qué manera un juego puede incluir las matemáticas, que no sea hacer cálculos?



PASO 3: IMAGINAR

GENERAR IDEAS PARA JUEGOS

Revise la investigación y utilícela para ayudar a intercambiar ideas. Comienza a imaginar qué tipo de juego crearías. Piensa en todos los juegos que has explorado hasta ahora. ¿Qué información tomará de su conocimiento de estos juegos para ayudarlo a hacer una lluvia de ideas con sus ideas de juego?

Lluvia de ideas

1 **¿Qué estilo de juego te interesa?** *Por ejemplo: divertido, de aventura, de estrategia, de lógica, físicamente activo, un juego de preguntas y respuestas.*

2 **¿Para quién estás diseñando este juego?** *Por ejemplo: hermanos menores, compañeros de clase, amigos, familia.*

3 **¿Cuántos jugadores pueden jugar?** *Por ejemplo: 1 jugador, 2 jugadores, 4 jugadores, equipos.*

4 **¿Qué conceptos matemáticos vas a incorporar en tu juego? ¿Por qué?**

5 **¿Cómo puedes combinar algunos de los estilos de juego que te gustan con ideas matemáticas para ayudar a las personas que tienen dificultades con los conceptos matemáticos?**

PASO 3: IMAGINAR



DECIDIR SOBRE UN CONCEPTO MATEMÁTICO

Discuta entre ustedes los diferentes conceptos de matemáticas con los que han tenido problemas. Ahora piensa en qué concepto o conceptos matemáticos quieres diseñar tu juego. A continuación se muestran algunas preguntas para ayudarlo a refinar sus pensamientos sobre cómo articular el concepto como un juego.

Reflexión del concepto matemático

Concepto(s) elegido(os): _____

- 1 ¿Cómo has usado o experimentado este concepto? Dar ejemplos.
- 2 Describe el concepto matemáticamente.
- 3 ¿Cómo podrías crear un juego para ayudar a alguien a entender este concepto?
- 4 ¿Cuáles son algunas de las cosas que hacen este concepto difícil? ¿Por qué?
- 5 ¿Cómo se relaciona este concepto con las cosas que aprendiste antes?
- 6 Dibuja una representación visual del concepto.



PASO 3: IMAGINAR

HOJA DE PLANIFICACIÓN DEL JUEGO

Los buenos diseñadores de juegos analizan todas las ideas y luego proponen una solución. Se imaginan cómo será su juego, cómo interactuará el público con él y mucho más. Al crear un juego de matemáticas, es importante pensar en cómo el público explorará las matemáticas, resolverá los problemas y demostrará su comprensión. Comparte tus ideas para el juego con el resto del equipo. Examina las ideas de los demás con imparcialidad y juntos, decidan qué idea les gustaría explorar



Maqueta del juego

1 El nombre de nuestro juego de matemáticas es

2 Breve descripción del juego

3 Elegimos hacer este tipo de juego porque

PASO 3: IMAGINAR



EL RETO DE LAS REGLAS DE JUEGO

¿Qué juego no tiene reglas? Piense en algunos juegos en los que ha creado una estrategia para ganar y cómo gana. Vamos a explorar un juego viejo muy simple debajo.

Reto de reglas de juegos



1 DIBUJO: Añade una imagen del juego de gato estándar. Escribe las reglas al lado.

2 Reto: Ahora escribe una nueva regla que cambie el juego. Juega al juego con las reglas nuevas.

3 DESCRIBA SU EXPERIENCIA: ¿Cómo fue jugar el juego con las reglas nuevas? ¿Cómo cambió? ¿Qué no funcionó?

4 COMPARTE TUS PENSAMIENTOS: ¿Qué cosas has aprendido que son importantes a la hora de determinar las reglas de tu juego?



PASO 4: PLANIFICAR

PLANIFICACIÓN DE JUEGO

Los buenos diseñadores de juegos elaboran un plan antes de crear un juego. Utilizan la creatividad y la información reunida para escribir la planificación para su juego. Esto les da la oportunidad de ver cómo será el juego

Mapeo del esqueleto

1 PÚBLICO OBJETIVO:

2 CANTIDAD DE JUGADORES:

3 TIPO DE JUEGO: (elige)

___ juego de mesa ___ otro

___ juego de cartas

___ digital, aplicación

4 MATERIALES/RECURSOS: ¿Qué materiales o herramientas podrías necesitar para crear el juego? Continúa añadiendo y quitando materiales a medida que elaboras tu plan.

5 OBJETIVO DEL JUEGO: ¿Qué tiene que hacer un jugador para ganar? ¿Existe una estrategia para ganar?

6 OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: Al jugar, ¿qué puede esperar experimentar y aprender un(a) jugador(a)?

PASO 4: PLANIFICAR



PLANIFICACIÓN DE JUEGO

Los buenos diseñadores de juegos hacen un plan antes de crear un juego. Utilizan la creatividad y la información reunida para escribir la planificación para su juego. Esto les da la oportunidad de ver cómo será el juego

Escribir un plano

CONCEPTOS:

¿Qué conceptos matemáticos están presentes?

MECÁNICA DEL JUEGO:

¿Cómo interactúa el jugador con el juego?

REGLAS DEL JUEGO Y DESAFÍOS:

¿Qué cosas pueden y no pueden hacer los jugadores?

¿Qué obstáculos hay en el juego que lo hacen más desafiante e interesante?



PASO 4: PLANIFICAR

ESQUEMA DEL JUEGO



PASO 5: CREAR

RESPONSABILIDADES DEL TRABAJO

Los buenos diseñadores de juegos planifican la creación y elaboración de su juego. Esta primera versión de tu juego es lo que los diseñadores de juegos llaman un prototipo. Después de prepararlo, lo probarás para ver cómo funciona. Todos los miembros del equipo tendrán que trabajar juntos para crear el juego. En el siguiente espacio, identifica los trabajos que hay que hacer para crear este juego. Asigna a cada miembro del equipo una función e incluye una fecha de entrega y los materiales necesarios.

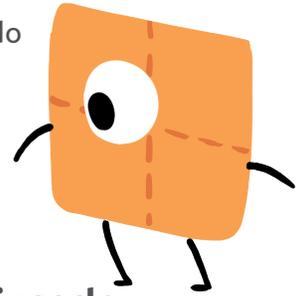
Miembro del equipo	Trabajo	Materiales necesarios	Fecha de entrega

PASO 5: CREAR



REFLEXIÓN INICIAL

Los buenos diseñadores de juegos analizan su juego tan honestamente como puedan. Asegúrate de repensar continuamente los aspectos de tu juego y de jugarlo tan a menudo como puedas, especialmente durante la etapa de desarrollo.



ANALIZANDO TU JUEGO

Utiliza las siguientes preguntas para analizar tu juego después de jugarlo.

- 1 ¿Los jugadores encuentran este juego desafiante o interesante?
- 2 ¿Qué estrategias necesitas (o usaste) para ganar?
- 3 ¿Se pueden simplificar las reglas? Si es así, ¿cómo?
- 4 ¿Cómo aprendiste o practicaste el concepto matemático? ¿Es eso lo que habías planeado?
- 5 ¿Dónde crees que los jugadores pueden atascarse en el juego? ¿Cómo puedes modificar el juego para resolver el problema?



PASO 6: PROBAR

PRUEBA DEL PROTOTIPO

Los buenos diseñadores de juegos prueban su prototipo y recogen opiniones. Observa cómo juegan y responde a las siguientes preguntas basándote en lo que observas. Haz que un grupo de personas juegue tu juego y lo pruebe. Proporcionales el informe del probador de juegos que compartan sus experiencias con el juego.

Formulario de comentarios del juego

Para los diseñadores de juegos

1 ¿Los jugadores encuentran este juego desafiante e interesante?

2 ¿Qué estrategias utilizan los jugadores o equipos para ganar?

3 ¿Las instrucciones fueron claras? ¿Los jugadores las entendieron?

4 ¿El concepto matemático era demasiado fácil? ¿O demasiado difícil?

5 ¿Cómo aprendí o practiqué el concepto de matemáticas? ¿Es eso lo que planeaste?

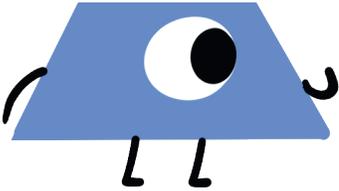
6 ¿Dónde crees que los jugadores podrían quedarse atascados? ¿Cómo puedes revisar tu juego para resolver el problema?

PASO 7: MEJORAR



HACIENDO AJUSTES

Una vez que los juegos han sido probados, los buenos diseñadores de juegos usan los comentarios para mejorar sus juegos. ¿Qué ideas tienes para mejorar tu juego? ¿Cómo mejorarán estos cambios a tu juego?



Reflexionando sobre las mejoras

- 1 ¿Qué ideas tienes para mejorar tu juego?
- 2 ¿Cómo mejorarán estos cambios a tu juego?
- 3 ¿Por qué crees que es importante probar los juegos?
- 4 ¿Cuándo sabes que un juego está listo para que otros lo jueguen después de realizar los cambios?



PRESENTANDO TU JUEGO

PREPARAR UN GUIÓN GRÁFICO

Los diseñadores de juegos, después de realizar actualizaciones para mejorar su juego, presentan sus ideas a los demás. Use un guión gráfico para ayudarlo a compartir el diseño de su juego. El guión gráfico te ayuda a organizar lo que quieres decir y en qué orden quieres compartirlo. Decida qué compartirá cada miembro del equipo.

Comparte tu juego

Utilice los cuadros para escribir notas. No olvides incluir: título del juego, cuántos jugadores, para quién era diseñado, estilo de juego, concepto(s) utilizado(s) en el juego y por qué, reglas del juego, miembros del equipo y sus funciones.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

ST Math® Summer Immersion provides students in grades K-5 with an opportunity to accelerate math learning during the summer months. Students experience engaging and fun puzzles, lessons, and projects that focus on grade-level development of content knowledge, reasoning skills, and growth mindset.

ISBN 978-1-60-665344-9



9 781606 653449 >