



ST Math.
Summer Immersion



DIARIO DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

CON EL FOLLETO DE DISEÑO

Este diario pertenece a:



Grado 5

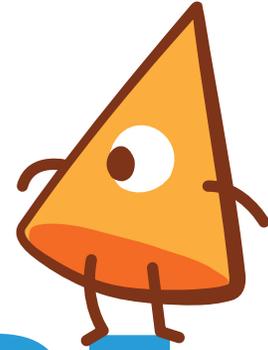
ISBN [978-1-6066-5351-7]

©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

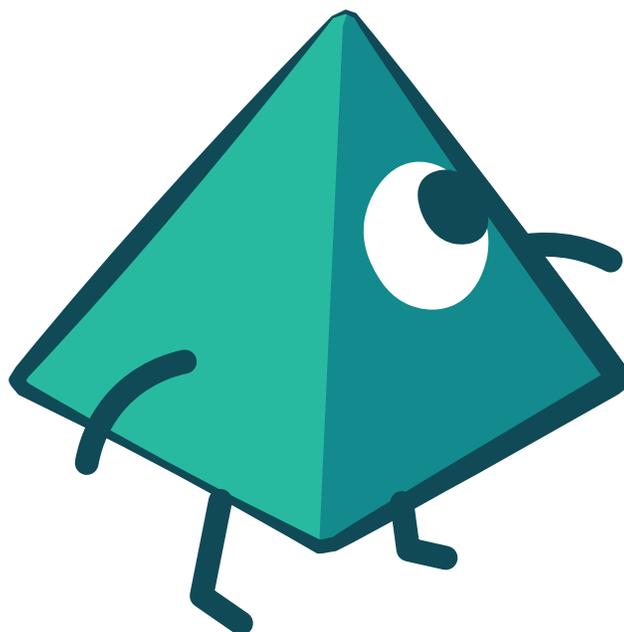
Este diario pertenece a:



Grado 5

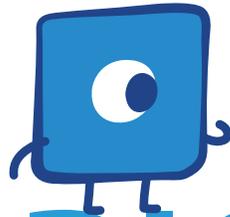
Tabla de contenido

Diario de resolución de problemas de quinto 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.



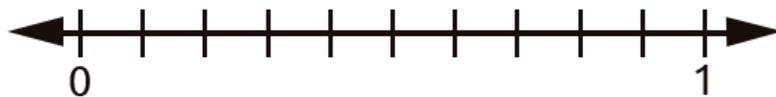
PROBLEMA DEL DÍA 3

Trisha debía hacer los carteles para señalar la distancia cada $\frac{1}{4}$ de milla en una carrera de 2 millas. Marcó las distancias en decimales. ¿Qué números escribió en los carteles?



PROBLEMA DEL DÍA 4

El entrenador de Trisha le dio esta recta numérica para que anotara las distancias para la primera milla. Marca y nombra las distancias cada cuarto de milla que se muestran en sus carteles. En caso necesario, puedes dibujar la recta numérica más grande.





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

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 has determinado dónde colocar estas fracciones. Desafíate a ti mismo.



PROBLEMA DEL DÍA 2

Usa las barras debajo para sumar las fracciones convirtiéndolas en fracciones equivalentes con el mismo denominador. $\frac{1}{4} + \frac{1}{3} = ?$ Haz lo mismo con el problema número 2. $\frac{2}{3} + \frac{1}{6} = ?$

Problema 1

$$\frac{1}{4} = \begin{array}{|c|c|c|c|} \hline \text{■} & & & \\ \hline \end{array} = \frac{?}{?}$$

+

$$\frac{1}{3} = \begin{array}{|c|c|c|} \hline \text{■} & & \\ \hline \end{array} = \frac{?}{?}$$

Problema 2

$$\frac{2}{3} = \begin{array}{|c|c|c|} \hline \text{■} & \text{■} & \\ \hline \end{array} = \frac{?}{?}$$

+

$$\frac{1}{6} = \begin{array}{|c|c|c|c|c|c|} \hline \text{■} & & & & & \\ \hline \end{array} = \frac{?}{?}$$



PROBLEMA DEL DÍA 3

Darla quiere hacer 2 galones de ponche para llevar al pícnic escolar. Encontró una receta que lleva $\frac{3}{4}$ galones de ponche de frutas, 2 cuartos galones de jugo de naranja, $\frac{3}{8}$ cuartos galones de refresco de lima y $\frac{1}{2}$ galón de agua. Si hace esta receta, ¿tendrá tanto ponche como desea? Justifica tu solución.



PROBLEMA DEL DÍA 4

Kevin llenó 4 vasos con diferentes cantidades de agua para poder hacer sonidos cuando frotara el dedo por el borde. La copa A tenía $\frac{5}{8}$ tazas de agua, la copa B, $\frac{3}{4}$ tazas, la copa C, $\frac{3}{6}$ tazas y la copa D, $\frac{2}{6}$ tazas. ¿Cuánta agua usó Kevin? ¿Cuánta agua puede poner en un quinto vaso si tenía 3 tazas de agua?



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

Compañero A: En la tienda de cintas Jones, las cintas se venden en varios tamaños. Rebecca compró dos piezas de cinta roja para hacer lazos para el cabello. Ella eligió la cinta roja de un cajón de piezas de $\frac{3}{4}$ pies de largo. ¿Cuánta cinta compró? Compara tu problema con el problema de tu compañero.

Compañero B: En la tienda de cintas Jones, las cintas se venden en varias longitudes. Chris compró una pieza de cinta de 2 pies de largo. Usó $\frac{3}{4}$ de la cinta. ¿Cuánta cinta usó? Compara tu problema con el problema de tu compañero.



PROBLEMA DEL DÍA 2

Compañero A: Janet descubrió que la distancia de su casa al parque y de regreso a su casa es $\frac{3}{4}$ millas. Ella corrió hasta el parque y de regreso a su casa 5 veces. ¿Cuánto corrió? Compara tu problema con el problema de tu compañero.

Compañero B: Bailey vive a 5 millas del parque. Decidió correr hasta el parque. Llegó hasta $\frac{3}{4}$ del recorrido, se detuvo y llamó a su madre para que fuera a recogerla. ¿Cuánto corrió Bailey? Compara tu problema con el problema de tu compañero.



PROBLEMA DEL DÍA 3

James construyó una plataforma de lanzamiento para su nave espacial de juguete. La plataforma era de 2 pies por $\frac{7}{8}$ pies. ¿Cuál era el área de la plataforma de lanzamiento de James?



PROBLEMA DEL DÍA 4

LeVonne cubrió su dormitorio con losetas de alfombra cuadradas. Su dormitorio tiene 12 losetas por 16 losetas. Las losetas de alfombra que usó medían $\frac{3}{4}$ pies por $\frac{3}{4}$ pies. ¿Cuál es el área del dormitorio de LeVonne?



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?



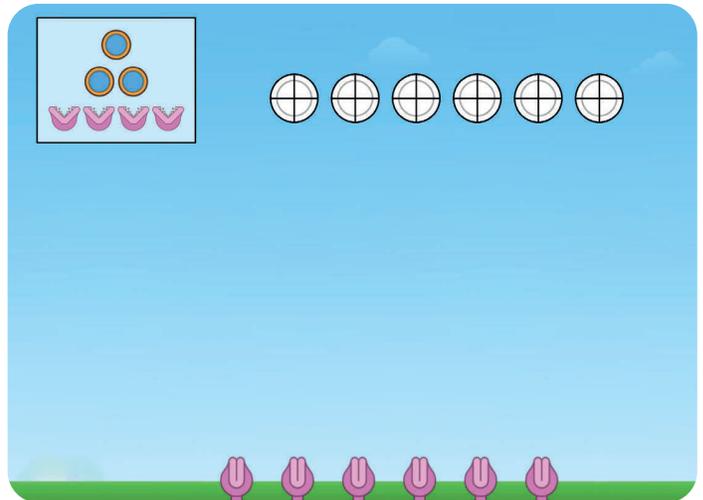
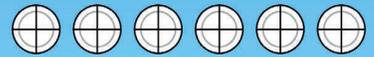
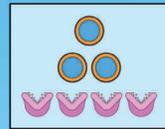
PROBLEMA DEL DÍA 1

Bill, Jack y Jill tenían cada uno un cubo vacío. Tuvieron que llevar 2 galones de agua cuesta arriba. Si ellos cada uno llevaba la misma cantidad de agua, ¿cuánta agua llevaba cada amigo? Demuestra que la suma de la cantidad de agua que llevaron es igual a galones de agua.



PROBLEMA DEL DÍA 2

¿Cuántas tartas comerán estos 6 monstruos?
Escribe una ecuación para mostrar cómo podrías resolver este problema.





PROBLEMA DEL DÍA 3

Ibrahim hizo $\frac{1}{5}$ de los problemas de su tarea en el autobús de vuelta a casa. Hizo 3 problemas. ¿Cuántos problemas tenía de tarea?



PROBLEMA DEL DÍA 4

Mylo come una taza de cereales por día. En 6 días, comió $\frac{1}{3}$ de una caja. ¿Cuántas tazas de cereales hay en una caja llena?



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

La comida de mi perro viene en bolsas de 8 libras. Mi perro come $\frac{1}{4}$ libras de alimento en cada comida. ¿Para cuántas veces me alcanza una bolsa de comida?



PROBLEMA DEL DÍA 2

El maestro de Arte tenía 6 frascos de piedras brillantes para un proyecto. Le dio a cada estudiante de la clase de la Sra. Clark $\frac{1}{3}$ frasco. ¿Cuántos estudiantes hay en la clase de la Sra. Clark? Escribe la ecuación y dibuja una imagen para mostrar cómo obtuviste tu respuesta.



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 esté satisfecho con tu diseño.



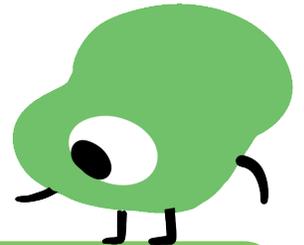


PASO 1: PREGUNTAR

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(s): _____

- 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.

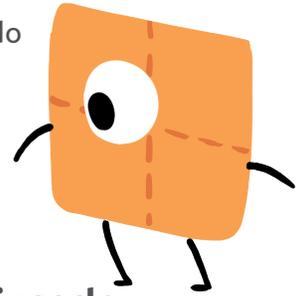
Miembro del equipo	Trabajo	Materiales necesarios	Fecha de entrega

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?

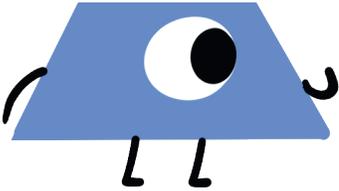
6 ¿Dónde crees que los jugadores podrían quedarse atascados? ¿Cómo puedes revisar tu juego para resolver el problema?

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 978-1-60-665351-7



9 781606 653517 >