



## Tic-Tac-Toe humano

### ► Materiales:

- Papel
- Lápiz
- 9 escritorios de estudiantes
- 2 tazones
- Tiras de papel suficientes para que cada estudiante tenga una
- Ejercicios del repaso del capítulo
- Moneda
- Tabla de puntuación

### ► Instrucciones:

Los estudiantes trabajan en dos grupos grandes.

1. Coloca nueve escritorios en el centro del salón de clases para formar una matriz de  $3 \times 3$ . Esta matriz se usará como un tablero de juego X y O para el Tic-Tac-Toe humano.
2. Divide a los estudiantes en dos equipos, Equipo X y Equipo O.
3. Asigna un número a los estudiantes de cada equipo, desde uno al número más alto de estudiantes que haya en el equipo. Pide a cada estudiante que escriba su número en una tira de papel, la doble y luego la coloque en el tazón del equipo. Hay dos tazones: uno para el Equipo X y otro para el Equipo O.
4. Selecciona un ejercicio del repaso del capítulo. Cada estudiante trabaja para resolver ese ejercicio. Puedes seleccionar los ejercicios en orden numérico o puedes seleccionarlos al azar.
5. Lanza una moneda para decidir qué equipo va primero.
6. Saca un número del tazón de ese equipo para seleccionar a un estudiante. El estudiante tiene la oportunidad de responder el ejercicio de repaso. Si la respuesta es correcta, el estudiante elige estratégicamente un asiento en la matriz que los ayude a ganar el juego del Tic-Tac-Toe humano. Su número no vuelve al tazón y el ejercicio de repaso no se repite. Si la respuesta es incorrecta, se termina el turno. El número del estudiante vuelve al tazón (así tienen otro chance más adelante durante el juego) y el ejercicio de repaso puede repetirse más adelante durante el juego.
7. Durante el resto del juego, los equipos se turnan para responder un ejercicio de repaso y luego elegir una posición para tratar de tener tres personas en fila o bloquear al otro equipo.

8. Un equipo gana cuando tenga tres integrantes sentados en la misma fila. El equipo ganador obtiene dos puntos. En el caso de que lleguen a un punto sin salida, cada equipo recibe un punto.
9. Comienza un juego nuevo y jueguen hasta que se hayan respondido correctamente todos los ejercicios de repaso.

► **¿Quién gana?**

Gana el equipo que obtenga la mayor cantidad de puntos después de que se hayan respondido todos los ejercicios de repaso.

► **Consejos:**

- Los estudiantes deberían completar y entregar los ejercicios de repaso antes del juego. Así se asegura de que hayan intentando resolver o hayan completado todos los ejercicios de repaso elegidos durante el juego.
- Tal vez te convenga hacer tarjetas X y O y entregar la tarjeta apropiada a cada estudiante que responde una pregunta correctamente. Luego, el estudiante coloca la tarjeta sobre el escritorio cuando elige su asiento.

Tabla de puntuación:

<b>Equipo X</b>	<b>Equipo O</b>