

# ZONA ESCOLAR A025

## DE EDUCACIÓN PARA JÓVENES Y ADULTOS

### JUEGO DE MESA

### “¡LLEGUEMOS A LA META!”

MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL  
APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS

AUTOR: PROFR. SERGIO OVIEDO LAGUNA

TEXCOCO, MÉX. A 8 DE MARZO DE 2021

El juego tiene como objetivo.

Reforzar las habilidades de cálculo mental en jóvenes y adultos mediante la práctica de suma y resta de números con signo.

Reconocer y concebir los números negativos ya que para cualquier estudiante de nivel básico es confuso. Ejemplo:  $2 - 6 = -4$

Materiales:

Planilla de pista de carreras, 2 Dados, uno de color azul que representa los números positivos, que indica avanzar, ganancia o superávit. Uno de color rojo que representa los números negativos, que indica retroceder, pérdida, o déficit. 2 carritos de carreras. Uno de color azul que representa al participante o equipo de los positivos. Uno de color rojo que representa al participante o equipo de los negativos.

Instrucciones del juego.

1. Se forman 2 equipos.
2. Se elige un capitán por equipo el cual deberá verificar que participe cada uno de los integrantes de manera alternada, que el cálculo mental sea correcto y se posicione en la casilla correspondiente.
3. Los capitanes de cada equipo deberán elegir un nombre, (equipo de los positivos o equipo de los negativos) a través de una confrontación de comparación de números con signo, es decir, uno de los capitanes lanza los 2 dados al mismo tiempo rojo y azul obteniendo un resultado a través del cálculo mental que puede ser, **-5, -4, -3, -2, -1, 0, 1, 2, 3, 4, 5** en seguida toca turno al capitán del equipo contrario, que sigue con el mismo procedimiento, el que obtenga el número mayor gana el derecho a escoger nombre e iniciar el juego.
4. La pista cuenta con 40 casillas que contienen premios y castigos.

Los premios están marcados en las casillas con un número en color azul y lo antecede el signo más + e indica avanzar. Los castigos están marcados en las casillas con el número en color rojo y lo antecede el signo – e indicar retroceder.

5. Inicia el participante del equipo que ganó el derecho lanzando los 2 dados rojo y azul obteniendo un resultado a través del cálculo mental, si el resultado fue - 4 partirá del número cero marcado como salida teniendo que retroceder a la casilla - 4 que contiene premio + 6 quedando en la casilla número 2. En seguida toca turno al equipo contrario, el participante lanza los 2 dados rojo y azul obteniendo su resultado a través del cálculo mental, si el resultado fue 5 positivo partirá del número cero teniendo que avanzar a la casilla 5 que contiene premio + 5 quedando en la casilla número 10.
6. Gana el equipo que llegue primero a la casilla número 40.

**Nota:** si al lanzar los 2 dados, azul y rojo estos caen en el mismo número, es decir, azul 1 y rojo 1 el participante o equipo se mantiene en su misma casilla sin avanzar ni retroceder.

La forma de obtener el resultado de los 2 dados es la siguiente, ejemplo: Dado azul 1, dado rojo 1, operación.  $1 - 1 = 0$ , ejemplo: dado rojo 6, dado azul 1, operación  $- 6 + 1 = - 5$ . O  $1 - 6 = -5$

Se identifica al número de mayor valor absoluto y se coloca el signo de ese número para después obtener a través de una diferencia el resultado.

