



Para empezar, las matemáticas de la experiencia.

Cuento, cálculo y mido



Folleto de juegos

Mi nombre es: _____

Vivo en: _____



DIRECTORIO

Mtro. Otto René Granados Roldán
Secretario de Educación Pública

Lic. Gerardo Molina Álvarez
Director General del INEA

Créditos de la presente edición

Coordinación general
Celia del Socorro Solís Sánchez

Coordinación académica
María del Rocío Guzmán Miranda

Autoría
Edgar Monsalvo Gutiérrez
María del Rocío Guzmán Miranda

Revisión académica
María del Rocío Guzmán Miranda
María de Lourdes Aravedo Reséndiz

Dirección gráfica y cuidado de la edición
Greta Sánchez Muñoz
Adriana Barraza Hernández

Apoyo al cuidado de la edición
Hugo Fernández Alonso

Seguimiento editorial
María del Carmen Cano Aguilar
Hugo Fernández Alonso

Revisión editorial
Hugo Fernández Alonso
Gabriel Nieblas Sánchez
Laura Sainz Olivares

Diseño de portada
Francisco Castro Miranda

Diseño de interiores
Abraham Menes Núñez

Diagramación
Abraham Menes Núñez
Norma García Manzano

Ilustración de portada
Alma Rosa Pacheco Marcos

Este material tiene como antecedente los contenidos producidos en la primera edición del Cuaderno de trabajo del módulo Matemáticas para empezar, cuyos créditos son: Coordinación académica: Alicia Ávila Storer, Marco Antonio García Juárez. Autoría: Lucina Solís Barrera, Marco Antonio García Juárez, Rosa Emma González Bernal, María del Rocío Medina Becerril, Eleazar Roldán Estrada. Revisión académica: María de Lourdes Aravedo Reséndiz. Coordinación gráfica y cuidado de la edición: Greta Sánchez Muñoz, Adriana Barraza Hernández. Seguimiento editorial: María del Carmen Cano Aguilar. Revisión editorial: Águeda Saavedra Rodríguez. Esther Schumacher García. Amelia Martínez Sáenz. Diseño: Ricardo Figueroa Cisneros. Diagramación: Antonio Ruiz Hernández. Ilustración Alejandro Villalobos González, Dalia Lilia Alvarado Diez.

Para empezar, las matemáticas de la experiencia. Cuento, calculo y mido. Folleto de juegos. D. R. 2017 ©Instituto Nacional para la Educación de los Adultos, INEA. Francisco Márquez 160, Col. Condesa, Ciudad de México, C. P. 06140.

Esta obra es propiedad intelectual de sus autores, y los derechos de publicación han sido legalmente transferidos al INEA. Prohibida su reproducción parcial o total por cualquier medio, sin autorización escrita de su legítimo titular de derechos. Algunas veces no fue posible encontrar la propiedad de los derechos de algunos textos y/o imágenes aquí reproducidos. La intención nunca ha sido la de dañar el patrimonio de persona u organización alguna, simplemente el de ayudar a personas sin educación básica y sin fines de lucro. Si usted conoce la fuente de alguna referencia sin crédito, agradeceremos establecer contacto con nosotros para otorgar el crédito correspondiente.

Impreso en México

Índice

Juego 1 ¡Bingo!

5

Juego 2 El cuadrado mágico del 33

49

Juego 3 Juguemos con la calculadora

51

Juego 4 ¡Representemos números!

53

Juego 5 Busco figuras diferentes

55

Estimada persona **adulta mayor**:

Durante el desarrollo de las actividades de este Folleto de juegos, usted podrá aplicar los conocimientos que ha adquirido en el estudio de las unidades de su Libro del adulto. Además, podrá divertirse con los juegos que aquí se presentan.

Esperamos que obtenga el mayor provecho de este material, y le invitamos a continuar desarrollando su conocimiento y sus habilidades matemáticas.

¡Bingo!



juego 1 Propósito del juego: Que las personas adultas mayores reafirmen sus conocimientos relacionados con la escritura convencional de los números del 1 al 1,000.

El juego de **bingo** que se propone a continuación es muy parecido al juego de la lotería, solo que este se juega con tablas o cartones y tarjetas que contienen imágenes, en lugar de números.

Se jugarán tres versiones.

La **versión 1** contiene cuatro tablas y 54 tarjetas con números en un rango hasta el 100, y se jugará al término de la Unidad 1.

La **versión 2** contiene cuatro tablas y 54 tarjetas con números en un rango hasta el 500, y se jugará al término de la Unidad 2.

Y la **versión 3** contiene cuatro tablas y 54 tarjetas con números en un rango hasta el 1,000, y se jugará al término de la Unidad 3.

Reglas del juego

- Se reparte una tabla a cada uno de los participantes.
- El asesor o asesora barajará las 54 tarjetas y las pondrá boca abajo.
- El asesor o asesora irá “cantando” los números, es decir, tomará una a una las tarjetas del mazo y dirá el nombre del número de la tarjeta que sacó, con voz alta y clara, repitiéndolo dos veces, al mismo tiempo que coloca a la vista de todos el número que salió.

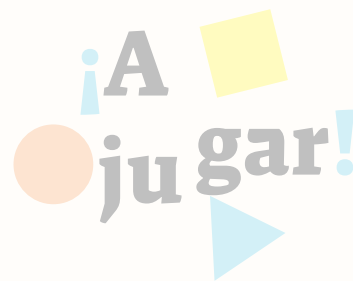
- Los jugadores colocan una ficha o semilla (o cualquier objeto) en el número que salió si está en su tabla de números.
- Cuando un participante haya tapado todos los números de su tabla, deberá gritar ¡bingooo!
- Se comprueban los resultados con los números que quedaron a la vista de todos.
- Si está correcto, será el ganador.
- Se puede repetir el juego cuantas veces lo deseen.

Materiales

- Tablas
- Tarjetas con los números en el rango que se señala.
- Fichas, semillas o cuadritos de papel.

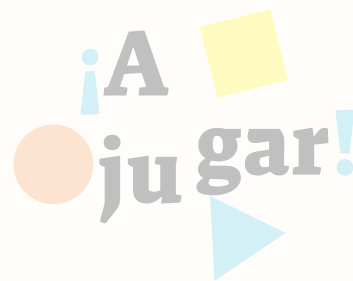
63	22	38	6
94	75	40	15
83	66	9	32
67	88	91	13

Para empezar,
las matemáticas
de la experiencia.
Cuento, cálculo y mido



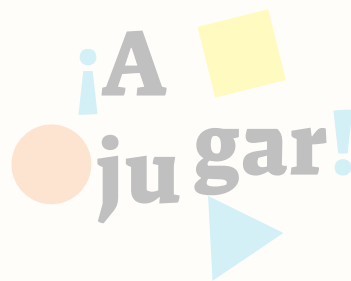
10	42	80	33
3	66	45	51
70	84	95	79
55	11	9	39



Para empezar,
las matemáticas
de la experiencia.
Cuento, cálculo y mido





17	20	9	49
41	44	50	56
63	57	60	23
66	7	68	71

Para empezar,
las matemáticas
de la experiencia.
Cuento, cálculo y mido





66	25	27	73
85	99	90	37
78	28	100	9
42	51	13	40

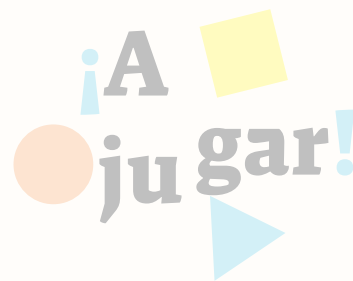


Para empezar,
las matemáticas
de la experiencia.
Cuento, cálculo y mido



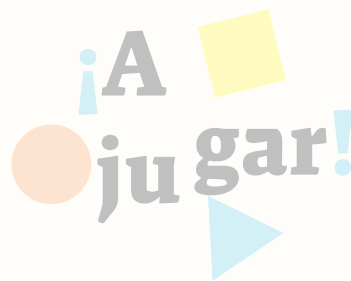
1	6	9	10	7
3	w	17	13	15
22	20	28	25	23
27	39	37	32	38

Para empezar,
las matemáticas
de la experiencia.
Cuento, cálculo y mido



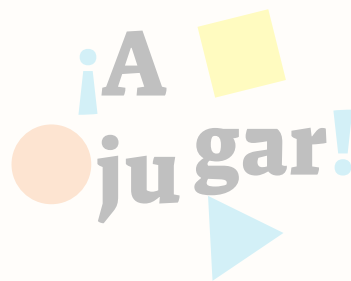
33	42	45	41	49
40	44	55	50	51
56	57	68	60	63
66	67	73	70	71

Para empezar,
las matemáticas
de la experiencia.
Cuento, cálculo y mido



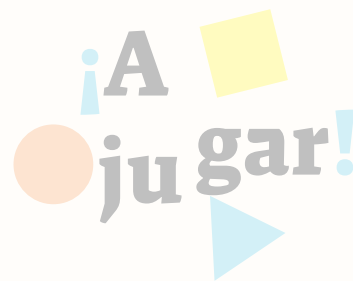
79	75	78	85	80
84	83	88	99	90
95	94	100	91	

Para empezar,
las matemáticas
de la experiencia.
Cuento, cálculo y mido



1	73	181	498
208	299	410	188
432	401	329	500
397	228	493	284

Para empezar,
las matemáticas
de la experiencia.
Cuento, cálculo y mido



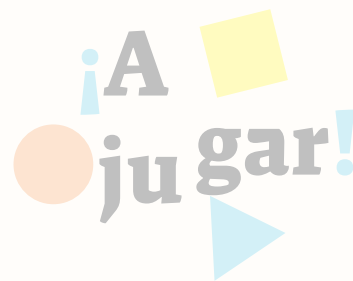
193	210	173	195
417	300	128	293
423	301	400	101
81	17	100	44

Para empezar,
las matemáticas
de la experiencia.
Cuento, cálculo y mido



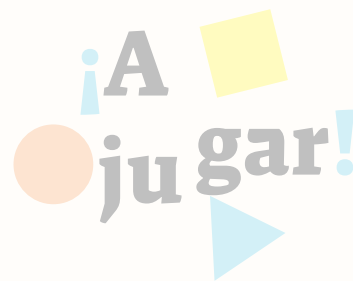
24	58	120	69
155	213	97	105
239	201	428	395
385	483	323	450

Para empezar,
las matemáticas
de la experiencia.
Cuento, cálculo y mido



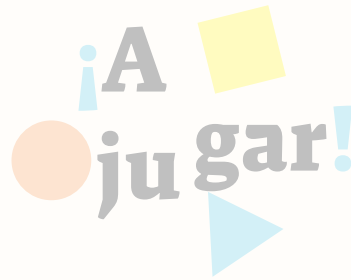
36	288	243	413
383	318	181	423
97	228	17	69
432	100	58	1

Para empezar,
las matemáticas
de la experiencia.
Cuento, cálculo y mido



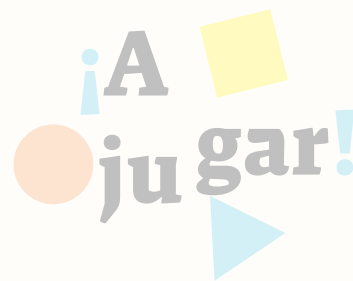
1	17	24	36	44
58	69	73	81	97
100	101	105	120	155
181	193	210	188	173

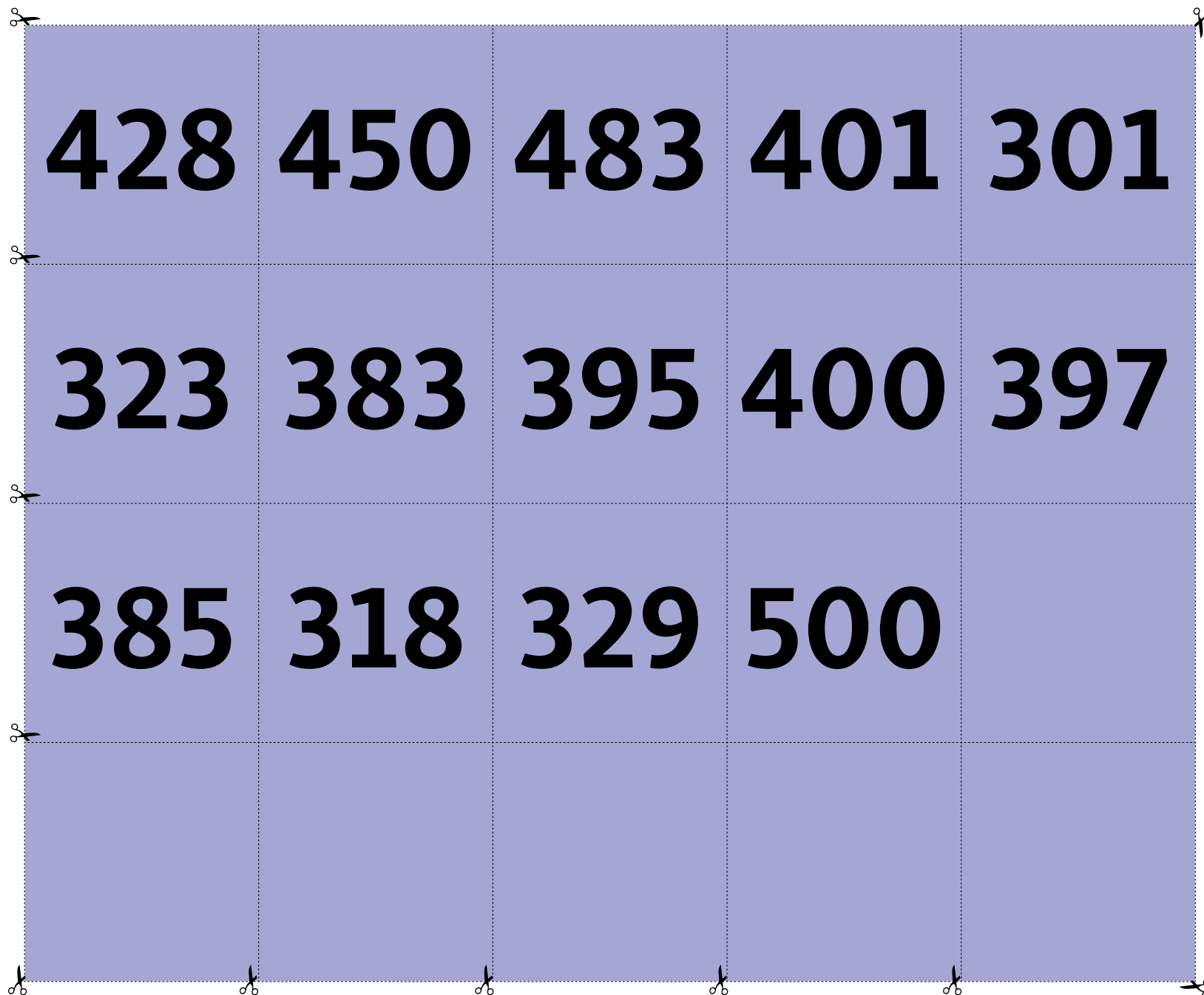
Para empezar,
las matemáticas
de la experiencia.
Cuento, cálculo y mido



195	128	208	213	228
239	288	201	300	293
284	243	299	410	423
417	432	493	498	413

Para empezar,
las matemáticas
de la experiencia.
Cuento, cálculo y mido





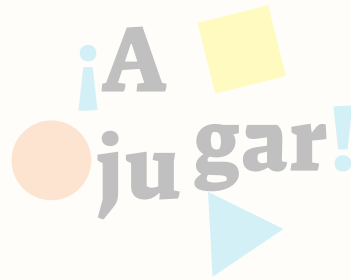
428	450	483	401	301
323	383	395	400	397
385	318	329	500	

Para empezar,
las matemáticas
de la experiencia.
Cuento, cálculo y mido



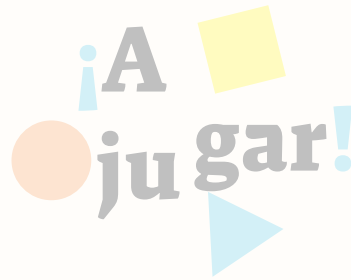
65	109	500	903
375	13	555	300
601	717	898	167
235	852	928	423



Para empezar,
las matemáticas
de la experiencia.
Cuento, cálculo y mido





87	900	180	983
13	100	1,000	610
912	199	320	488
700	898	748	656

Para empezar,
las matemáticas
de la experiencia.
Cuento, cálculo y mido

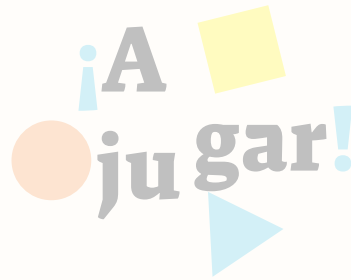




200	810	343	970
224	13	400	777
701	898	1,000	748
530	600	477	692

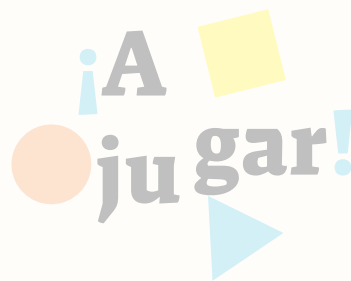


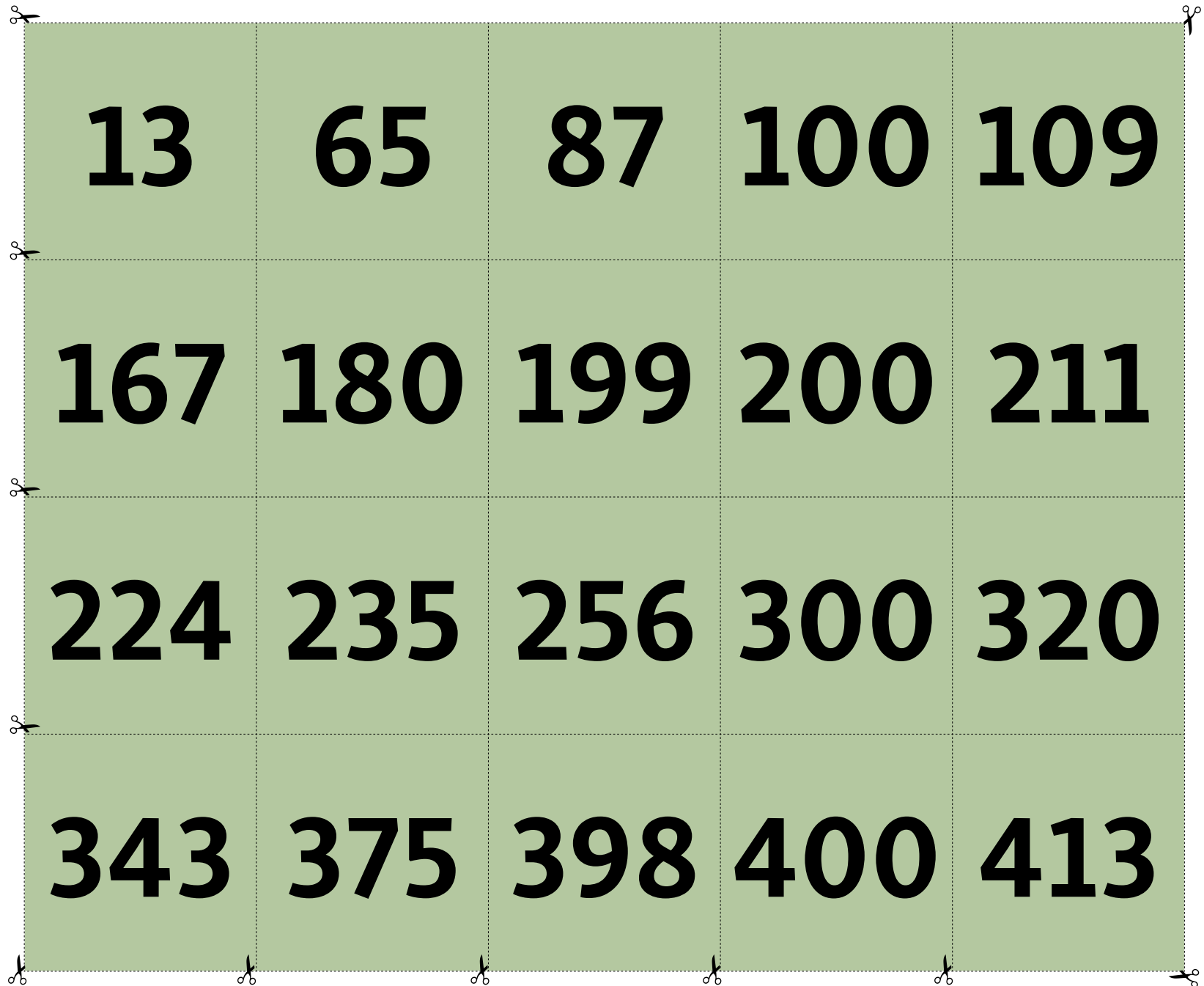
Para empezar,
las matemáticas
de la experiencia.
Cuento, cálculo y mido



211	256	507	590
863	620	398	800
468	702	806	990
13	1,000	748	898

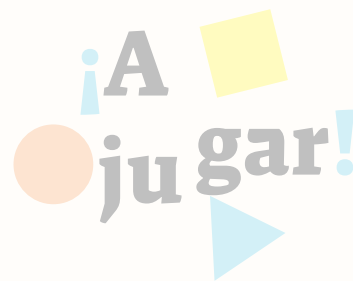
Para empezar,
las matemáticas
de la experiencia.
Cuento, cálculo y mido





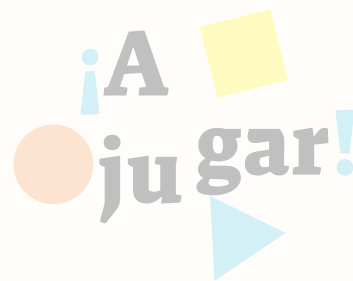
13	65	87	100	109
167	180	199	200	211
224	235	256	300	320
343	375	398	400	413

Para empezar,
las matemáticas
de la experiencia.
Cuento, cálculo y mido



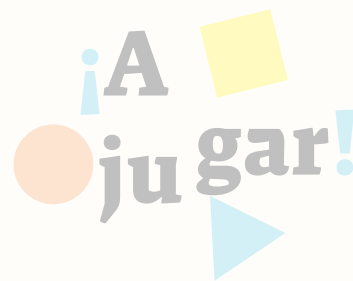
468	477	488	500	507
530	555	590	600	601
610	620	656	692	700
701	702	717	748	777

Para empezar,
las matemáticas
de la experiencia.
Cuento, cálculo y mido



800	806	810	852	863
898	900	903	912	928
970	983	990	1,000	




Para empezar,
las matemáticas
de la experiencia.
Cuento, cálculo y mido



El cuadrado mágico del 33



juego 2 Ahora le invitamos a jugar con los números. Verá que las matemáticas también son divertidas.

En los casilleros del cuadrado que están vacíos, debe escribir los números: 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17 y 19, de manera que al sumar horizontalmente , verticalmente , o en diagonal , el resultado de la suma de los tres números sea igual a 33.



	11	



Pista: el número 11 va en el centro, y el 17 va en una esquina.

Para empezar,
las matemáticas
de la experiencia.
Cuento, cálculo y mido



Juguemos con la calculadora



juego 3

Ahora le invitamos a jugar con la calculadora. Verá que las matemáticas también son divertidas.

a) Oprima las teclas:

¿Qué observa? _____

b) Oprima las teclas:

¿Qué observa? _____

c) Oprima las teclas:

¿Qué observa? _____

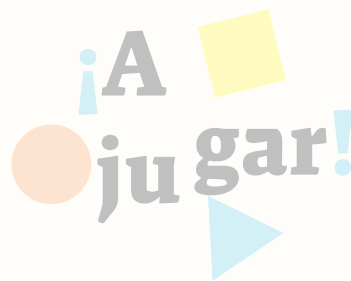
d) Oprima las teclas:

¿Qué observa? _____

e) Oprima las teclas:

¿Qué observa? _____

Para empezar,
las matemáticas
de la experiencia.
Cuento, cálculo y mido



¡Representemos números!



juego 4 Ahora le invitamos a jugar con sus billetes y monedas de juguete. Verá que las matemáticas también son divertidas.

Una persona dice tres cifras cualesquiera, por ejemplo, 4, 7, 5. El resto del grupo buscará formar, con sus billetes y monedas, diferentes cantidades con estas cifras, por ejemplo, 475, 574 o 745. Luego escriben los números. También pueden escribirlos como suma.

Ejemplo: 4, 7, 5

Con billetes y monedas:

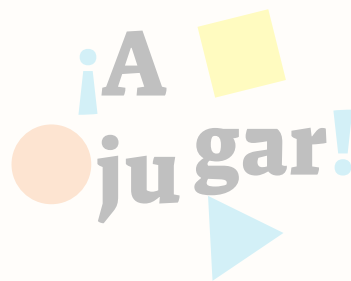


Con una suma:

$$\begin{array}{r}
 400 \\
 50 \\
 20 \\
 + 5 \\
 \hline
 475
 \end{array}$$

¡Gana el que encuentre más números diferentes con estas 3 cifras y los represente con sumas!

Para empezar,
las matemáticas
de la experiencia.
Cuento, cálculo y mido

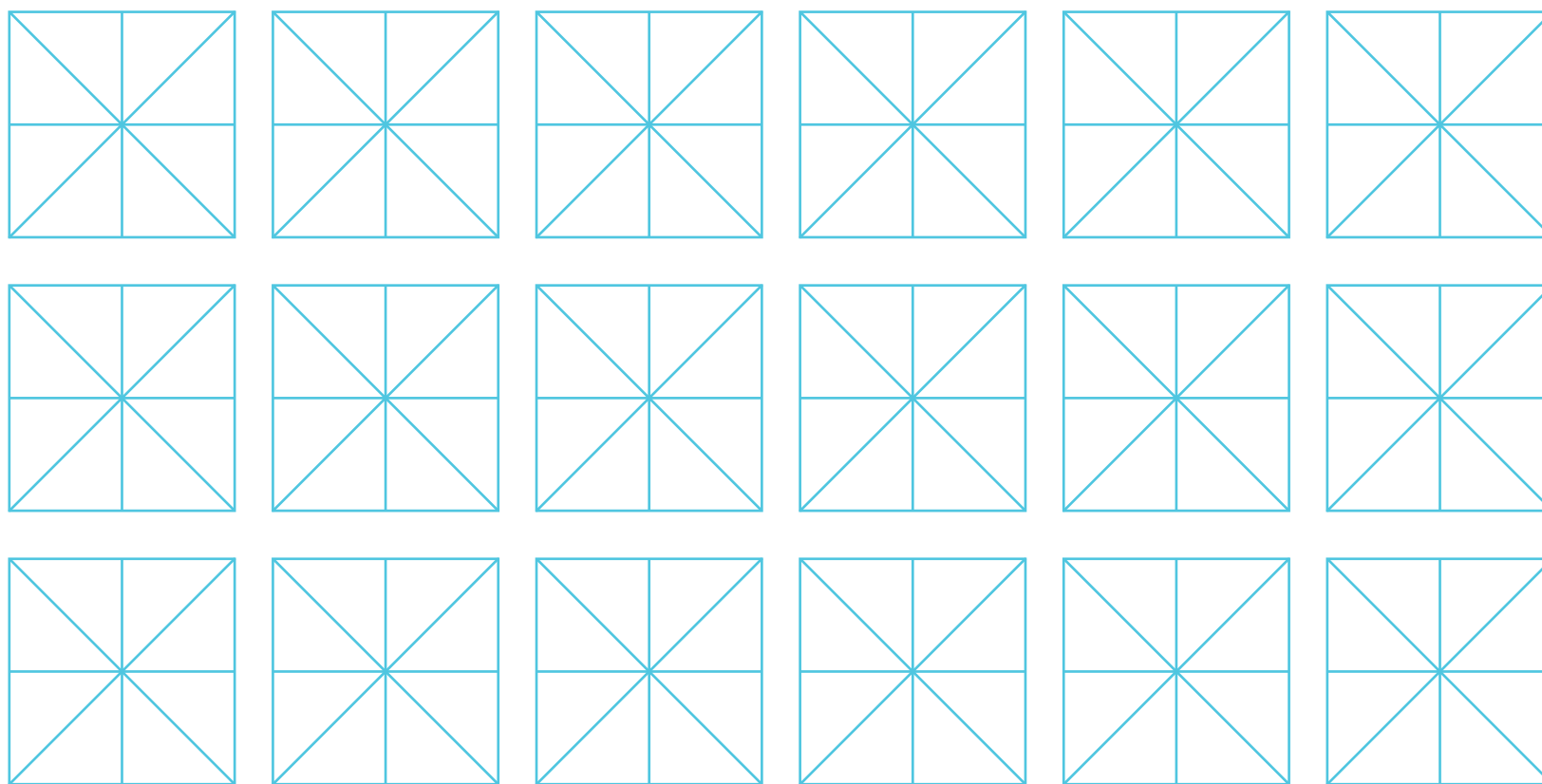


Busco figuras diferentes

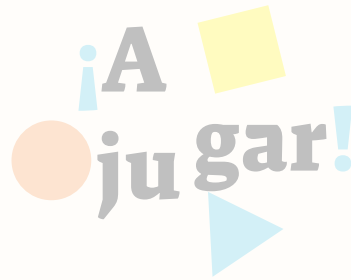


juego 5 Ahora le invitamos a jugar con figuras geométricas. Verá que las matemáticas también son divertidas.

Encuentre 18 figuras diferentes en los diseños de abajo y coloréelas como guste.



Para empezar,
las matemáticas
de la experiencia.
Cuento, cálculo y mido



¡Qué mejor que un juego para facilitar el aprendizaje de las matemáticas!

En este folleto le proponemos varios juegos en los que usted hará uso de sus conocimientos matemáticos y podrá compartirlos de forma divertida con sus compañeros, asesor o asesora, amigos y familiares.

