

# Cuentas útiles



# Índice

Juego 1 "El trailerero" .....	3
Juego 2 "Adivina un número" .....	5
Juego 3 "Perros y gatos" .....	6
Juego 4 "Cuadrados mágicos" .....	7

## Actividad 1 En el Círculo de estudio

### Juego 1 “El trailerero”

De tu material recortable, recorta las tarjetas para el juego **El trailerero** (actividad 1). Utiliza el tablero del mapa de México en el que se marcan las carreteras.

#### Instrucciones

- Se juega con otros dos compañeros.
- Mediante volados, se define el orden de participación en el juego.
- Baraja las tarjetas que dicen **Destino** y apílalas con el texto hacia abajo.
- Baraja las tarjetas que dicen **¡Sorpresa!** y apílalas con el texto hacia abajo en otro montón.
- Por turnos, cada jugador toma una tarjeta de las que dicen **Destino** y resuelve la actividad propuesta.
- Si el jugador contesta correctamente la pregunta de la tarjeta, gana los puntos que se indican en ella.
- En una hoja se lleva el registro de los puntos de cada jugador.
- Si al tomar la tarjeta **Destino** aparece la expresión **¡Sorpresa!**, el jugador toma una de las tarjetas que al reverso dicen **¡Sorpresa!** y sigue las indicaciones escritas en ella.
- Sólo es válido seguir las carreteras realizadas con las líneas más gruesas.
- El jugador que acumula más puntos es el ganador.



## Actividad 2 Los videojuegos

### Juego 2 "Adivina un número"

El juego consiste en adivinar el número que pensó alguna persona, con lo cual desarrollarás tus habilidades para sumar y analizar relaciones entre los números.

#### Instrucciones

- De tu material recortable, recorta las tarjetas para el juego **Adivina un número**.
- Observa el número con que inicia cada tarjeta.
- Con respecto a dicho número, colócalas de menor a mayor.
- Pide a una persona que piense un número del 1 al 100 y que no lo diga.
- Pregunta si el número que pensó está en cada una de las tarjetas. A la vez que vas preguntando, ve sumando el primer número de cada tarjeta cuando la respuesta sea sí, y no sumes nada cuando sea no.
- La respuesta al número que pensó será el resultado de la suma.

## Actividad 11 Las mujeres y el atletismo

### Juego 3 "Perros y gatos"

#### Instrucciones

- Para iniciar, se forman dos equipos: un equipo será el de los perros y otro, el de los gatos.
- Se juega por turnos. Por medio de un volado se determina quién empieza el juego.
- Utiliza el material recortable 1 de la actividad 11. Los perros inician en el número 200 y sólo pueden avanzar hacia la derecha, es decir, sumando cualquier número diferente de cero. Los gatos inician en el número 220 y sólo pueden avanzar hacia la izquierda, es decir, restando cualquier número diferente de cero.
- Ambos equipos pueden usar la calculadora y deben escribir en la recta numérica el número resultante de la operación realizada en cada turno.
- El equipo que alcance o rebase al equipo contrario es el que pierde.



## Actividad 12 El pan de México

### Juego 4 "Cuadrados mágicos"

El siguiente es un cuadrado mágico. Observa que al sumar los números de cualquier fila, columna o diagonal, da 15 como resultado.

6	1	8	→	15
7	5	3	→	15
2	9	4	→	15
↓	↓	↓	↘	15
15	15	15		

### Instrucciones

- El juego se realiza con dos personas.
- De tu material recortable, recorta las tarjetas para el juego [Cuadrados mágicos](#).
- Escribe los números que faltan para completar los dos cuadrados mágicos.
- Gana el jugador que complete primero los dos cuadrados mágicos con la solución correcta.

## Créditos a la presente edición

Cordinación académica  
María Esther Amador Gómez

Autoría  
María Esther Amador Gómez  
María del Rocío Guzmán Miranda  
Lucina Solís Barrera  
Rosa Emma González Bernal

Revisión técnico-pedagógica  
Alicia Ávila Storer  
Irma Estela Hernández Salazar  
María de Lourdes Aravedo Reséndiz

Coordinación gráfica y cuidado de la edición  
Greta Sánchez Muñoz  
Adriana Barraza Hernández  
Jorge Alberto Nava Rodríguez

Seguimiento editorial  
María del Carmen Cano Aguilar

Supervisión editorial  
Marlik Mariaud Ricárdez

Revisión editorial  
Marisol Ruiz Monter  
Laura Sainz Olivares  
Marlik Mariaud Ricárdez

Diseño  
Antonia Alejandra González Gómez

Diagramación  
Antonia Alejandra González Gómez  
Jorge Aguilar Picasso  
Mónica Montserrat Rivera Ochoa  
Ricardo Pérez Rovira

Diseño de portada  
Ricardo Figueroa Cisneros

Ilustración de portada  
Ricardo Figueroa Cisneros  
Manuel Alejandro Villalobos González

Ilustración  
Ricardo Figueroa Cisneros

*Cuentas útiles*. Folleto de juegos. 2009 ©Instituto Nacional para la Educación de los Adultos, INEA. Francisco Márquez 160, Col. Condesa, México, D.F., C.P. 06140.

Esta obra es propiedad intelectual de sus autoras y los derechos de publicación han sido legalmente trasferidos al INEA. Prohibida su reproducción parcial o total por cualquier medio, sin autorización escrita de su legítimo titular de derechos.

Impreso en México



## DISTRIBUCIÓN GRATUITA

Este programa es público, ajeno a cualquier partido político. Queda prohibido su uso para fines distintos a los establecidos en el programa.