

## INSUMO DE MATEMATICA

**TEMA:** Operaciones matemáticas (el cubo matemático)

**Con ayuda de un adulto elaboraremos un juego de mesa utilizando operaciones matemáticas**

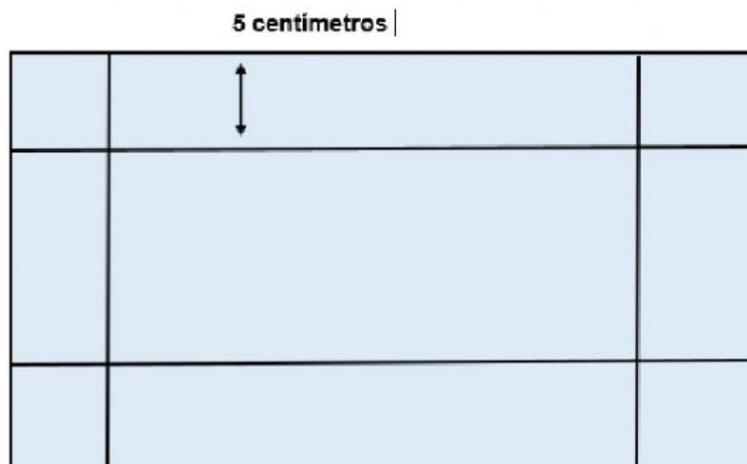
**Materiales:** Cartulina blanca o de colores A4 (amarilla, rojo, verde y azul), tijera o estilete, pinturas, marcador, pegamento

**Procedimiento:** Para realizar esta actividad sigue los pasos:

1. Recorta, traza o dibuja un cubo en cartulina (al final esta la plantilla para elaborar el cubo)
2. Una vez recortado el cubo usar pegamento para darle forma y esperar que se endurezca.
3. Colocar puntos en el cubo iguales a los de un dado.



4. En la cartulina realizara trazos de 5 centímetros a su alrededor.



5. Procederá a dividir encuadrados de 5 centímetros (4 cuadrados por 6).

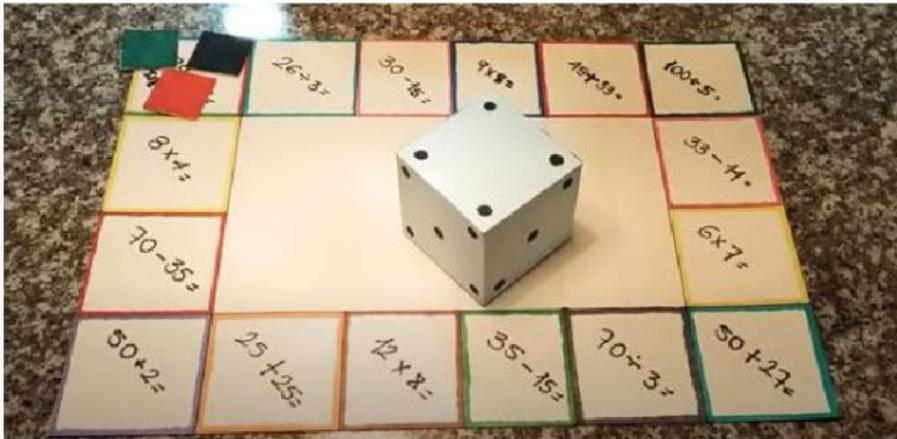

6. Escoger cualquier cuadro o casillero de una esquina y escribimos la palabra salida que es de donde vamos a empezar nuestro juego
7. Escoger cualquier cuadro o casillero de una esquina y escribimos la frase vuelve a empezar.
8. En cada cuadro se escribirán operaciones matemáticas tales como LAS SIGUIENTE. UNA OPERACIONES YA TIENE SUS RESPUESTAS, COMPLETAR LAS RESPUESTAS DE LAS QUE FALTA (SON 10 OPERACIONES)

35 - 25	10	8 x 9	
32 + 9		7 x 3	21
16 - 7		6 x 4	
65 + 7		3 x 10	
6 + 0		95 - 30	
93 x 4		6 x 11	
24 + 6		13 - 7	
45 x 2		17 x 6	

9. Recortar dos o tres cuadrados o la figura que prefiera de distinto color (estos cumplirán con el papel de fichas para desplazarse en el juego).



10. Puede utilizar marcadores, pinturas para decorar su tablero



### Reglas del juego (El cubo matemático)

- Se puede jugar de dos o tres personas.
- Cada que se lance el dado deberemos mover la ficha de acuerdo al número de puntos.
- Una vez lleguemos al casillero que corresponde deberá resolver la suma, resta o multiplicación que se encuentre ahí, para esto dispone de un tiempo de diez segundos.
- Si en este tiempo no logra resolver la operación matemática deberá retroceder dos casilleros y esperar su turno
- Si la ficha coincide en el casillero de vuelve empezar, deberá volver al inicio del tablero.

