

**ESCUELA SECUNDARIA TECNICA 110  
"MIGUEL OTHÓN DE MENDIZABAL"**

**CICLO ESCOLAR 2021-2022**

**PLAN DE ACCIÓN PARA PERIODO EXTRAORDINARIO DE RECUPERACIÓN**

<b>NOMBRE DEL PROFESOR</b> <b>PATRICIA PABLO PABLO</b>	<b>ASIGNATURA:</b> <b>MATEMÁTICAS</b>
<b>GRUPOS:</b> 3° A, B, C, D y E.	<b>FECHA:</b> 11-15 de OCTUBRE
<b>APRENDIZAJE FUNDAMENTAL:</b> Resuelve problemas de multiplicación y división con números enteros, fracciones y decimales, positivos y negativos.	<b>TEMA :</b> SUMA, RESTA, MULTIPLICACIÓN Y DIVISIÓN DE NÚMEROS POSITIVOS Y NEGATIVOS

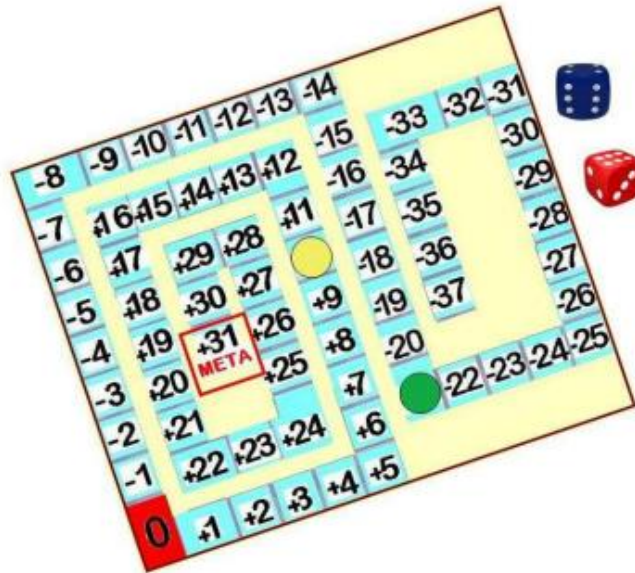
<b>CORREO INSTITUCIONAL:</b>	<b><a href="mailto:patricia.pablo@aefcm.gob.mx">patricia.pablo@aefcm.gob.mx</a></b>										
<b>NÚMERO PARA MENSAJES WHATSSAP</b>	<b>HORARIO DE LUNES A VIERNES 12:00- 17:00</b> <b>56 2164 8800</b>										
<b><u>CLAVES DE CLASE EN CLASSROOM</u></b> <b><u>PRIMER TRIMESTRE</u></b>	<table border="0"> <tr> <td align="center"><b>3° "A"</b></td> <td align="center">sumawqe</td> </tr> <tr> <td align="center"><b>3° "B"</b></td> <td align="center">dsvi3u5</td> </tr> <tr> <td align="center"><b>3° "C"</b></td> <td align="center">646vsqq</td> </tr> <tr> <td align="center"><b>3° "D"</b></td> <td align="center">3ygjce2</td> </tr> <tr> <td align="center"><b>3° "E"</b></td> <td align="center">7itxxf5</td> </tr> </table>	<b>3° "A"</b>	sumawqe	<b>3° "B"</b>	dsvi3u5	<b>3° "C"</b>	646vsqq	<b>3° "D"</b>	3ygjce2	<b>3° "E"</b>	7itxxf5
<b>3° "A"</b>	sumawqe										
<b>3° "B"</b>	dsvi3u5										
<b>3° "C"</b>	646vsqq										
<b>3° "D"</b>	3ygjce2										
<b>3° "E"</b>	7itxxf5										

**ACTIVIDAD:**

- ✓ Imprime el tablero de juego y realiza la actividad con algún familiar.
- ✓ La tabla de registro la puedes realizar en la libreta e ir registrando los resultados hasta que un jugador gane.
- ✓ Manda evidencia de tu trabajo a classroom.
- ✓ Como conclusión de la actividad escribe en tu libreta en que consiste la regla de la suma y la resta de números positivos y negativos.

## CARRERA HACIA LA META

### Operaciones con enteros



#### Material necesario:

- Una ficha por jugador.
- Un tablero.
- Dos dados de colores diferentes, por ejemplo Dado 1 que será rojo y Dado 2 que será azul. En el juego, los resultados del dado rojo serán números positivos, mientras los resultados del dado azul serán números negativos.
- Una tabla para cada jugador.

#### Reglas del juego

- Juego para 2,3 o 4 jugadores.
- Al iniciar la partida la ficha de todos los jugadores se coloca en la casilla roja **0**
- Los jugadores tiran alternativamente los dos dados y hace con su ficha los dos movimientos indicados por ellos.  
Por ejemplo, si un jugador ha obtenido un **5** con el dado rojo( es decir **+5**) y un **6** con el dado azul, (que corresponde al valor **-6**), avanza primero **5** en el sentido positivo y después **6** hacia atrás en el sentido negativo. Al final de la jugada su ficha se encontrará en la casilla **-1**
- A continuación, el jugador rellena su tabla con los movimientos efectuados:

Jugada	Casilla de partida	Dado 1 rojo	Dado 2 Azul	Casilla de llegada	Movimiento real efectuado
nº 1	0	+5	-6	-1	-1
nº 2					
nº 3					
.....					

- Gana el jugador que llega **de forma exacta** a la META en la casilla nº 31.
- Si algún jugador llega a la casilla - 37 queda eliminado

