

# Adivina la ecuación 1 (tablero de juego A)

## Objetivo del juego

Bienvenido a Adivina la ecuación, el programa de concursos en el que un estudiante es el concursante y un adulto o un familiar mayor es el presentador. El presentador construye una ecuación con tarjetas de números y el concursante adivina los números para resolverla. ¿Puede el concursante resolver la ecuación antes de quedarse sin piezas de juego?

## Material

- 1 juego de tarjetas de números (4 tarjetas de cada número del 0 al 9)  
*Impriman las tarjetas o hagan las propias.*
- 1 tablero de juego de Adivina la ecuación (elijan el tablero de juego A, B o C)  
*Descarguen uno de los tableros de juego imprimibles o hagan los suyos.*
- 5 piezas de juego (monedas, clips, botones u otros objetos pequeños que haya en la casa)
- papel borrador
- lápiz o bolígrafo

*Si no pueden imprimir o hacer tarjetas de números y un tablero de juego en este momento, todavía pueden jugar el juego. Vean la última variación del juego en [Cámbienlo al final de este documento para ver más detalles](#).*

Programa de concursos Adivina la ecuación  
Tablero de juego A

$$\square + \square = \square$$


---


$$\square - \square = \square$$

© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org  
The Math Learning Center autoriza a los estudiantes, a las familias y a los maestros para que hagan copias de estos documentos en las cantidades apropiadas para el uso en la clase. Aunque puede usar estos recursos, se necesita una autorización por escrito para redistribuirlos.

**Tablero de juego A**  
operaciones de suma/resta hasta 9  
*(Se recomienda para usar al principio de Grado 1 o al principio de Grado 2).*

Programa de concursos Adivina la ecuación  
Tablero de juego B

$$\square + \square = \square \square$$


---


$$\square \square - \square = \square$$

© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org  
The Math Learning Center autoriza a los estudiantes, a las familias y a los maestros para que hagan copias de estos documentos en las cantidades apropiadas para el uso en la clase. Aunque puede usar estos recursos, se necesita una autorización por escrito para redistribuirlos.

**Tablero de juego B**  
operaciones de suma/resta hasta 18  
*(Se recomienda para usar en cualquier momento de Grado 1 o al principio de Grado 2).*

Programa de concursos Adivina la ecuación  
Tablero de juego C

$$\begin{array}{r} \square \square \\ + \square \square \\ \hline \square \square \end{array} \quad \begin{array}{r} \square \square \\ - \square \square \\ \hline \square \square \end{array}$$

© 2020 The Math Learning Center | mathlearningcenter.org  
The Math Learning Center autoriza a los estudiantes, a las familias y a los maestros para que hagan copias de estos documentos en las cantidades apropiadas para el uso en la clase. Aunque puede usar estos recursos, se necesita una autorización por escrito para redistribuirlos.

**Tablero de juego C**  
suma/resta de 2 dígitos  
*(Se recomienda para usar a finales de Grado 1 o en cualquier momento de Grado 2).*

## Destrezas

Este juego nos ayuda a practicar:

- Operaciones básicas de suma y resta (tableros de juego A y B)
- Usar las relaciones entre los números en una ecuación para determinar un número desconocido
- Suma de 2 dígitos y resta de 2 dígitos que involucra múltiplos de 10 (tablero de juego C)

## Cómo jugar

*Este juego se juega mejor con un niño y un adulto o familiar mayor. Las imágenes de abajo muestran el juego con el tablero de juego B.*

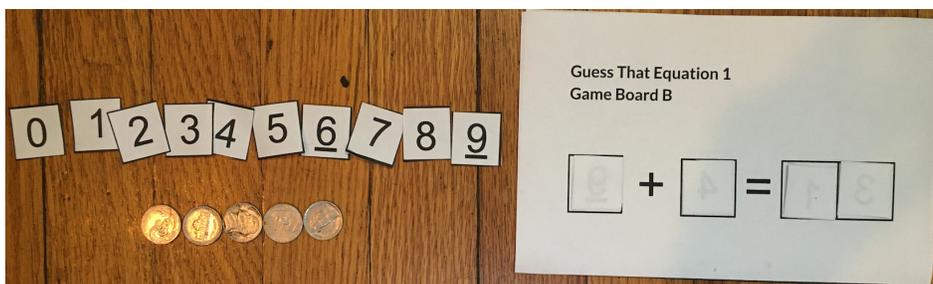
1. Prepárense para jugar.
  - » El adulto debe jugar el papel del presentador del juego y el niño debe jugar el papel del concursante. Pretendan que están en la televisión mientras juegan. ¡Pueden hacer tonterías!
  - » Pueden añadirle un poco de drama al programa a medida que juegan.
    - ⌘ Cada vez que un concursante adivine un número, el presentador puede hacer un sonido de campana y aplaudir. Cada vez que el concursante pierda una pieza de juego, el presentador puede hacer un sonido como de chicharra.
    - ⌘ ¡Jueguen por premios! Pueden usar como premio cualquier cosa que tengan en la casa.
2. Preparen el juego.
  - » Dividan las tarjetas de números en 2 grupos. El presentador del programa de concursos recibe tres tarjetas de cada número del 0 al 9.
  - » El presentador elige tarjetas de números y las pone sobre el tablero de juego para hacer una ecuación de suma. Mientras el presentador escribe la ecuación, el concursante cierra los ojos. A continuación hay un poco de más información de la ecuación:
    - ⌘ El presentador pone las tarjetas de números sobre el tablero de juego para hacer una ecuación de suma, 1 tarjeta de número por cuadro. Mientras el presentador escribe la ecuación, el concursante cierra los ojos.
    - ⌘ Escribe la ecuación en papel borrador para que sea más fácil recordarla.
    - ⌘ Las tarjetas de números en la ecuación están volteadas de modo que no estén visibles.
    - ⌘ Haz una ecuación que sea adecuada para su tablero de juego.
 

*Tablero de juego A:* Usa tres números de 1 dígito. Prueba con  $5 + 4 = 9$  o  $3 + 4 = 7$ .

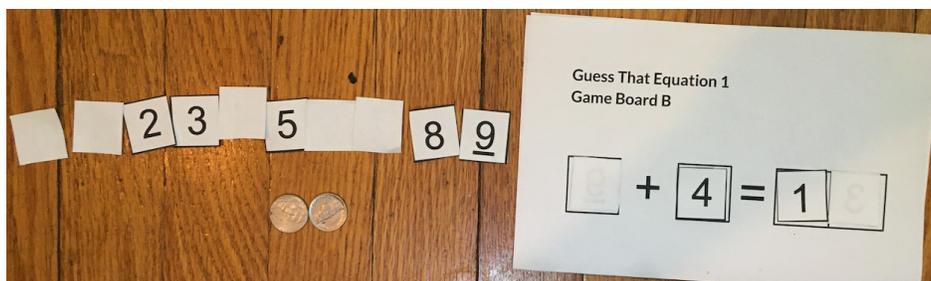
*Tablero de juego B:* Usa dos números de 1 dígito y un total del 10 al 18. Prueba con  $9 + 4 = 13$  o  $7 + 8 = 15$ .

*Tablero de juego C:* Usa tres números de 2 dígitos en formato vertical. Incluye algunos múltiplos de 10. Prueba con  $50 + 30 = 80$  o  $65 + 10 = 75$ .

- » El concursante recibe una tarjeta de cada número del 0 al 9 y 5 piezas de juego.
  - ✦ El concursante pone las tarjetas de números boca arriba en una fila, en orden del 0 al 9, y pone las 5 piezas de juego junto a las tarjetas.

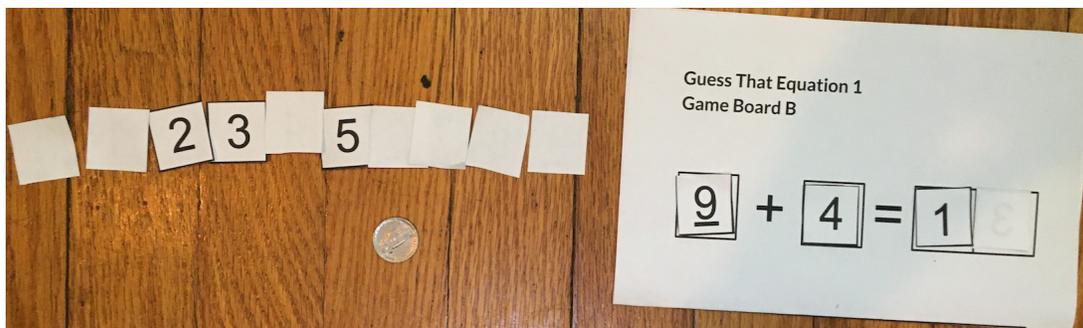


3. Comiencen el programa de concursos presentando al concursante. Invite al concursante a adivinar el número del 0 al 9 que podría estar en la ecuación y pídale que voltee esa tarjeta de su fila de tarjetas de números para indicar el número que haya adivinado. Por ejemplo, si el concursante adivina el número 4, pone boca abajo la tarjeta con ese número.
  - » Si el concursante adivina un número que está en la ecuación, el presentador voltea la tarjeta (o las tarjetas) para mostrar el número en todos los lugares donde aparece en la ecuación.
    - ✦ Si el número que dice está en la ecuación, el concursante conserva todas sus piezas de juego.
    - ✦ Si el número que dice no está en la ecuación, el concursante pierde una pieza.



*Hanh tiene los números 2, 3, 5, 8 y 9 disponibles para adivinar. Ella dice que el primer número de la ecuación tiene que ser 8 o 9, porque son los únicos números que quedan que pueden hacer un total de 10 o más. Entonces, en sus próximos turnos dirá 8 o 9.*

4. El juego continúa hasta que el concursante resuelve la ecuación revelando todos los números en ella, adivina la ecuación o se queda sin piezas.
5. El concursante gana el juego si adivina todos los números de la ecuación antes de quedarse sin piezas.



**Presentador A Hanh** le queda 1 número desconocido en la ecuación y solo 1 pieza de juego para tratar de adivinar.

¡Qué juego tan cerrado!

**Hanh** ¡Lo tengo! Tiene que ser un 3 ahí, porque  $9 + 4$  es 13.

**Presentador** [sonido de campana y aplausos] Damas y caballeros, ¡tenemos un ganador!

6. Vuelvan a jugar usando la ecuación de resta en la parte de abajo del tablero de juego.
  - » Tablero de juego A: Prueba  $9 - 1 = 8$  o  $8 - 6 = 2$ .
  - » Tablero de juego B: Prueba  $13 - 5 = 8$  o  $15 - 6 = 9$ .
  - » Tablero de juego C: Prueba  $70 - 30 = 40$  o  $22 - 10 = 12$ .

## Consejos para las familias

Antes de jugar:

- Hablen de las partes de una ecuación y de qué significan los signos  $+$ ,  $-$  y  $=$ .
- Practiquen construir y leer algunas ecuaciones usando tarjetas de números en el tablero de juego.
- Asegúrese de que el concursante entienda que se necesitan 2 tarjetas de números para hacer un número de 2 dígitos. Por ejemplo: las tarjetas de números 1 y 5 se usan para mostrar el número 15.

Durante el juego, haga preguntas como:

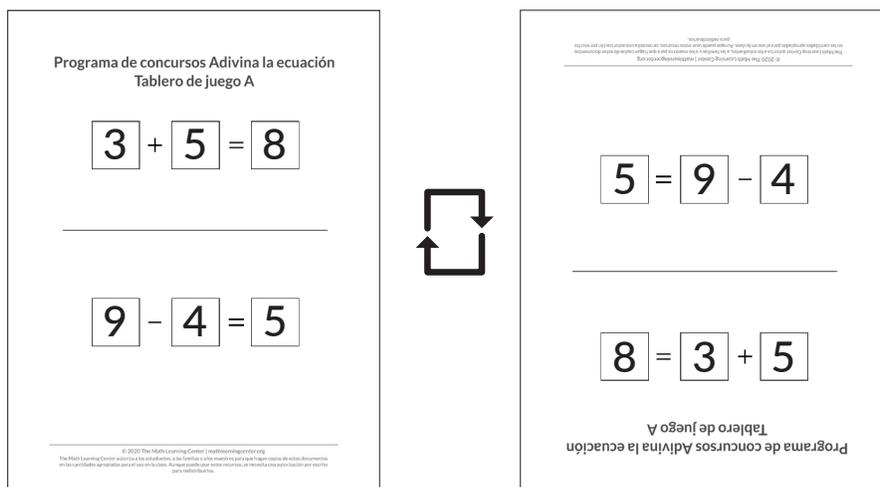
- ¿Por qué adivinaste ese número? ¿Puedes descartar algún número?
- ¿Sería verdadera o falsa la ecuación si pusiéramos un 8 aquí? ¿Por qué?
- Hay solo un número de 2 dígitos en la ecuación. ¿Crees que el número podría comenzar con 9? ¿Con 5? ¿Con 1? ¿Cómo lo sabes?

## Cámbienlo

Hacerle pequeños cambios a un juego puede crear nuevas formas de razonar sobre las matemáticas. Prueben hacer uno de los cambios de abajo. ¿Cómo cambió su estrategia para ganar el juego?

- Escriban \$1 al reverso de algunas de las tarjetas de números del 0 al 9 del concursante. Escriban \$10 al reverso de otras tarjetas. Cada vez que el concursante adivina un número correctamente, suma esa cantidad a sus ganancias. Hallen la cantidad total al final del juego.

- Jueguen con 1 presentador y 2 o 3 concursantes que se turnan para adivinar números. ¿Cuál concursante resolverá primero la ecuación? Si eligen hacer esto, necesitarán un juego de tarjetas de números del 0 al 9 para cada concursante.
- Escriban “OTRO TURNO” al reverso de una de las tarjetas de números del 0 al 9 del concursante. Cuando voltee esa tarjeta, ¡obtiene otra pieza de juego!
- Escriban “PIERDES UN TURNO” al reverso de otra tarjeta, y quítenle una pieza de juego al concursante que voltee esa tarjeta.
- Al principio de cada juego, el presentador puede anunciar la categoría de la ecuación, como: “No tiene números impares”, “Es un doble” o “Es mayor que 15”.
- Permitan que el concursante “compre un número” en la ecuación. En cualquier momento, puede elegir entregar una pieza de juego y pedir que le revelen una tarjeta específica de la ecuación. (No puede hacer esto más de una vez por juego).
- Incluyan una ronda extra.
  - » Dejen que el concursante elija 5 de sus tarjetas de números a la vez. Revelen esos números si están en la ecuación.
  - » Denle al concursante 30 segundos para que diga alguna ecuación posible que pudiera ser la correcta. Los intentos por adivinar no se sancionarán durante los 30 segundos. ¿Puede el concursante resolver la ecuación antes de que se acabe el tiempo?
- Volteen el tablero de juego A para jugar con ecuaciones que tienen la suma o la diferencia antes del signo =. Prueben estas ecuaciones:  $5 = 9 - 4$  o  $8 = 3 + 5$ .



*El tablero de juego A se puede usar al derecho y al revés.*

¿No tienen todo el material? No hay problema. Jueguen sin un tablero de juego o sin tarjetas de números:

- Dibujen cuadros en una hoja de papel para mostrar los números desconocidos en la ecuación.
- El presentador escribe los números en los cuadros cuando el concursante los adivina.
- El concursante lleva un registro de los números del 0 al 9 que ha dicho escribiéndolos en otra hoja de papel y tachándolos a medida que los dice.

# Programa de concursos Adivina la ecuación

## Tablero de juego A

$$\square + \square = \square$$

---

$$\square - \square = \square$$

# Programa de concursos Adivina la ecuación

## Tablero de juego B

A visual equation consisting of three parts. On the left, a square is followed by a plus sign. In the middle, another square is followed by an equals sign. On the right, a rectangle is divided into two equal squares by a vertical line.

---

A visual equation consisting of three parts. On the left, a rectangle is divided into two equal squares by a vertical line, followed by a minus sign. In the middle, a square is followed by an equals sign. On the right, a single square is shown.

# Programa de concursos Adivina la ecuación

## Tablero de juego C

	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>				<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>				<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
+	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>				<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
	<hr/>		<hr/>				
	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>				<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		



0	0	0	0	1	1
1	1	2	2	2	2
3	3	3	3	4	4
4	4	5	5	5	5
<u>6</u>	<u>6</u>	<u>6</u>	<u>6</u>	7	7
7	7	8	8	8	8
<u>9</u>	<u>9</u>	<u>9</u>	<u>9</u>		