

## ***Problemas Matemáticos (Para Grados de 1<sup>ro</sup> a 3<sup>ro</sup>)***

***Estándares Básicos Estatales de Contenido: Operaciones y Comprensión Algebraica 2.2:  
Adicionar y sustraer números hasta el 20 utilizando estrategias mentales.***

**Material utilizado:** El juego *Tic Tac Trouble*, disponible a través de RAFT en [www.raftstore.net](http://www.raftstore.net)



Virar las tarjetas para crear y resolver un problema.



- 1) Tirar los dados y la persona con el número más alto empieza.
- 2) Mezclar ambos grupos de tarjetas y ponerlas con el frente hacia abajo.
- 3) Tomar una tarjeta de cada grupo.
- 4) Leer una tarjeta verde primero y después una morada para crear un problema.
- 5) Resolver el problema utilizando habilidades matemáticas mentales.
- 6) Encontrar la respuesta en el juego y cubrir ese número con una de sus piezas del juego.
- 7) Si la pieza del juego de su oponente está en ese número, quítela y ponga su pieza del juego en la respuesta.
- 8) El jugador que logre poner tres piezas de juego seguidas, ya sea de manera horizontal, vertical o diagonal, gana el juego.

***¡Muy bien!***

***Podemos utilizar las habilidades de resolver problemas en todas las áreas de las matemáticas.***