



## INSTITUCIÓN EDUCATIVA LA SIERRA

Creada por Resolución N°012065 del 05 de octubre de 2015 y 014399 del 20 de noviembre de 2015.

DANE: 105001026581 NIT:900935808-1

[ie.lasierracolegiomaestro@gmail.com](mailto:ie.lasierracolegiomaestro@gmail.com)

### PLAN DE MEJORAMIENTO SEGUNDO PERIODO

**Nombre del docente:** Carlos Mario Aranzazu Muñoz

**Asignatura:** Matemáticas

**Grado:** Séptimo

**Fecha de Entrega:** 6 de septiembre

**Fecha de Devolución:**

“Los campeones siguen jugando hasta que lo hacen bien” (Billie Jean King)

#### ACTIVIDAD No. 1 Elaboración del Juego “La Rueda de los Números enteros”

Orientaciones para la elaboración del juego “La rueda de los enteros”.

Para la elaboración, oriéntese con la gráfica adjunta.

#### Recursos necesarios

1 dado numérico convencional

1 dado con los signos positivo y negativo

2 fichas de diferente color.

1 tablero de forma circular como el que se muestra en la imagen.



Fichas

Jugador 1  
Jugador 2

Dados



#### Procedimiento:

Para obtener el tablero, se puede elaborar de cualquiera de las dos siguientes maneras:

- mediante el dibujo de la plantilla que se adjunta.
- Imprimir una copia de la plantilla.

Para obtener el dado con los signos se puede elaborar de cualquiera de las dos siguientes maneras:

- Se puede elaborar con material como cartulina, cartón o similar.
- Cubrir los 6 números de un dado convencional, y sobre ellos, representar seis signos, tres positivos y 3 negativos.



**ACTIVIDAD No. 2** Practicar el juego “La rueda de los enteros”. Enviar evidencia.

[carlosaranzazum@ielasierra.educ.o](mailto:carlosaranzazum@ielasierra.educ.o)

### Explicación del juego “La rueda de enteros”

Para jugar, el primer jugador lanza, inicialmente el dado de signos para

determinar el sentido del movimiento (el signo positivo indica movimiento en el sentido de las manecillas del reloj. El signo negativo indica movimiento en el sentido contrario a las manecillas del reloj).

Luego lanza el dado numérico, hace *su primer* movimiento llevando la ficha hasta el lugar indicado por los dados, recordando siempre el sentido del mismo.

luego lanza el segundo jugador y hace lo mismo, si en algún momento una ficha regresa y pasa por el cero, se debe cambiar de celdas internas a externas o viceversa. El Juego terminará cuando uno de los jugadores hace un giro completo, en el sentido de la *primera jugada* o, cuando terminados 10 lanzamientos de cada jugador, se está lo más alejado del cero en cualquier sentido.

Se adjunta un video ilustrativo del juego. <https://www.youtube.com/watch?v=0GvTvL0xXYQ>

