

**GOBIERNO DEL ESTADO DE JALISCO
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL ESTADO DE JALISCO**



“Comprando Jalisco”

MATERIAL DIDÁCTICO

Para participar en el

**CONCURSO RECREA Y COMPARTE TU PRÁCTICA
PROFESIONAL**

PRESENTA

KEVIN MAURICIO LÓPEZ MEZA

33-27-82-05-82

Guadalajara, Jalisco, septiembre de 2020

Material didáctico: “Comprando Jalisco”

Mi nombre es Kevin Mauricio López Meza, soy licenciado en educación secundaria con especialidad en matemáticas, egresado de la Escuela Normal Superior de Jalisco (ENSJ), el principal propósito de mi presentación es difundir y explicar uno de varios materiales didácticos que he creado para desarrollar aprendizajes significativos en los alumnos, en este caso expondré “Comprando Jalisco”, un material diseñado para trabajar el tema de porcentajes, que inicia desde primer grado de secundaria.

Este juego nació cuando descubrí que el contenido no era de agrado para los docentes y se les dificultaba aprenderlo, siendo que es un tema que, en todo comercio, tienda departamental y todo lo relacionado con compra-venta está presente: el porcentaje. Durante muchas semanas pensé como abordar de manera interesante, atractiva y divertida el contenido, como primera idea surgió la simulación de un centro comercial dentro del aula, donde varios alumnos fueran dueños de distintas tiendas departamentales, ofrecieran diversos productos con atractivos descuentos y el resto del grupo pasara por cada estante con billetes recreativos, a calcular el porcentaje y comprar los productos de su agrado, pagando el precio ya con el descuento rebajado.

La anterior idea la descarté por la gran cantidad de alumnos que atiende por grupo, el cual no permitiría observar de manera directa el proceso de aprendizaje de cada uno de ellos y evaluar las competencias, habilidades y conocimientos adquiridos; por la gran interacción que existiera entre todos los alumnos así, como las múltiples acciones que se ejercerían. Con esto tenía que moldear la idea de tal manera, que la actividad se trabajara por equipos; donde existiera un representante, que se encargaría de evaluar a los integrantes del equipo (coevaluación), donde mi monitoreo fuera constante, para observar y registrar a profundidad el avance de los alumnos (heteroevaluación) y donde cada

estudiante se evaluara según a su capacidad de respuesta y resolución de problemas (autoevaluación).

Así surgió “Comprando Jalisco”, un juego muy parecido al del Turista, donde cada alumno debe pasar por los municipios del estado, comprar una propiedad, invertir en una casa y hotel, para cobrar cada vez que un visitante (jugador) llegue a esa ciudad adquirida. Estoy consciente que la estructura general del juego no es de mi creación, está basada en los Turistas existentes de México y mundiales, pero le quise dar un enfoque especial al estado de Jalisco, donde al viajar con mi familia, desde pequeño me encantaba visitar todos los municipios que estaban en el camino. Por ejemplo, mi papá tiene familia en Ojuelos y de regreso llegábamos a desayunar a Lagos de Moreno, pasábamos a comprar sábanas a San Juan de los Lagos, por una nieve a Valle de Guadalupe y si nos daba tiempo comprar ropa a Zapotlanejo.

Esa misma emoción quiero que sientan los alumnos al jugar “Comprando Jalisco”, pasando por la mayoría de municipios tan ricos con los que cuenta nuestro estado, además le di una perspectiva matemática, porque todas las propiedades tienen descuentos, quiere decir que, si un estudiante llega a Guadalajara y quiere comprar la ciudad, el banco le da la tarjeta donde aparece el precio y el descuento, el alumno desde su libreta o mentalmente debe calcular la rebaja y mencionar el precio ya rebajado; como el banco tiene las rebajas ya calculadas, le debe mencionar si es correcto para venderle la propiedad, si no es correcto, el interesado pierde la oportunidad de adquirir el municipio.

Todo el diseño gráfico fue creado por mí, desde la elección de los municipios expuestos, los colores, el título del juego, las imágenes incluidas, el acomodo del tablero y las casillas existentes (ver anexo 1). Inicié principalmente a ponerle precio a todos los municipios y elegir el descuento a aplicar y el valor final, considerando las zonas de cada ciudad, por ejemplo, Vallarta que es más caro que la mayoría de los municipios. Enseguida

empecé a diseñar el tablero en programas de edición de documentos, como PowerPoint y Word, donde fui uniendo cada rectángulo y cuadrado propios del tablero.

Terminé el diseño con la colocación de dibujos, letras y las tarjetas que incluye el juego (el torito, revisión de rutina y licencia para manejar) donde escribí situaciones en el que el jugador se encuentra dependiendo de la tarjeta, por ejemplo, puede que la licencia ya esté caducada y se deberá pagar multa; el torito, que por manejar alcoholizado deberá pagar sanción e ir a la Penal o si por revisión de rutina no tiene seguro el automóvil, se deberá pagar la multa correspondiente (ver anexo 3). También las casas y edificios son diseños propios, donde los estudiantes pueden armar la casa o el hotel en 3D, a partir de prismas cuadrangulares (ver anexo 4), para poder usarlos en el tablero.

Además, el juego tiene un toque humorístico, todos los dibujos incluidos son caricaturas, creadas desde una aplicación del celular llamada “Comica”, en las casillas de licencia para manejar, revisión de rutina y el torito: las problemáticas son muy graciosas y contextualizadas a situaciones reales que pudieran pasar en el estado de Jalisco. También se encuentra una casilla que es la Penal de Puente Grande, donde al caer ahí el jugador pierde dos turnos o debe pagar \$400 pesos para no perder turnos.

La moneda que se utiliza en el juego es el peso mexicano, para darle un toque más contextualizado, consta de puros billetes de 20, 50, 100, 200, 500 y 1,000 pesos recreativos, donde cada jugador se le da 26,000 pesos distribuidos en todas las nominaciones, el cual debe administrar correctamente para que no se le acabe el dinero, porque el ganador del juego es aquel que tenga mayor número de propiedades y sea el más rico, aquella persona que no tenga para pagar las deudas, se declarará en bancarrota y debe abandonar el juego, o puede hipotecar sus propiedades al banco para obtener dinero.

“Comprando Jalisco” es de 4 jugadores, se inicia eligiendo un color de automóvil y lanzando el dado para asignar turnos, también se debe elegir quien será el banco del equipo, se sugiere que el maestro elija al alumno más hábil y competente para el manejo rápido de dinero y descuentos, el banco reparte el dinero correspondiente a cada jugador y se inicia lanzando el dado del primer estudiante. Desde la primera ronda ya se puede comprar propiedades y si se obtiene el descuento correctamente, el banco le debe dar al comprador el título de propiedad (ver anexo 2), donde menciona cuánto debe cobrar cada vez que un visitante (jugador) llegue al municipio.

Para construir una casa u hotel dentro de las propiedades adquiridas, el participante lo podrá hacer dentro de su turno, sin importar que no se encuentre físicamente en el municipio adquirido, y lo debe hacer de 1 a 1 casa; cuando se obtengan dos casas se podrá adquirir un hotel, que es el máximo a construir en una propiedad. A los dueños de los municipios les conviene adquirir bienes para cobrar más la cuota y llegar a poner un hotel, que es una cuota máxima; todas las casa y hoteles los deberá tener el banco y vender a los participantes interesados, los precios de estos se encuentran en los títulos de propiedades.

Si algún estudiante llega a la casilla de Aeropuerto Internacional de Guadalajara, no tiene ningún beneficio ni perjuicio, es un lugar de descanso mientras recorres los próximos municipios, no se cobra ni se paga nada al banco. De lo contrario si el jugador llega o pasa por la caseta de cobro, el banco en vez de cobrarle cuota, debe pagarle al jugador \$1,000 pesos para animarlo a viajar por las carreteras de Jalisco y conocer todos los municipios, tradiciones y costumbres que se desenvuelven en cada uno de ellos.

La persona del banco, aparte de ser responsable de los bienes de todo el juego, también es un participante, según el turno que le tocó debe lanzar el dado y avanzar las casillas, también puede comprar propiedades, casas y hoteles; debe separar muy bien sus

bienes de las del banco, no confundirse con su dinero y tener pronta respuesta para atender los asuntos del juego, por ello en la primer ronda se debe elegir a un alumno capaz de lograrlo, si se pretende jugar más veces, se puede ir rolando la persona encargada del banco.

Este material didáctico es recomendable que se trabaje en dos módulos seguidos en una escuela secundaria y el juego se termina cuando tres de los jugadores se declara en bancarrota y devuelven todos sus bienes al banco, dejando un ganador. O simplemente al finalizar las dos horas clases se culmina el juego, en primaria existe más oportunidad de continuar con el juego, depende del tiempo y disposición de cada docente con su grupo.

Y no solo se trabaja el tema de porcentajes, el juego incluye diversas habilidades que el alumno debe poner a prueba en el desarrollo del mismo, por ejemplo, saber cuántos billetes dar para completar la cantidad, asegurar que el cambio sea correcto, contar los dos dados rápidamente, comprensión lectora al ejercer la acción de las tarjetas y lo más interesante, conocer los municipios del estado de Jalisco, al menos cuáles son y la imagen que los caracteriza. Además es muy contextualizado a situaciones que pasan en el estado y de manera implícita se invita a los alumnos a cumplir con la constitución y seguir la moral para una sana convivencia como tapatíos.

Así como este material, tengo varios juegos que atienden a los temas más usuales en la asignatura de matemáticas, lo tomé como un proyecto personal el inventar, diseñar y crear juegos didácticos que sean atractivos para los alumnos, les interese jugarlo y aprendan conforme lo van haciendo, como lo afirma Ferrero (2004) “Además de facilitar el aprendizaje de la Matemática, el juego, debido a su carácter motivador, es uno de los recursos didácticos más interesantes que puede romper la versión que los alumnos tienen hacia la Matemática” (p.13).

Desde mi experiencia, les genera mucha motivación a los alumnos, a pesar de que están en la etapa de adolescencia, todavía se les observa las ganas de seguir jugando y que mejor que un juego de mesa, además este material lo implemento según la intención, puede ser al inicio, desarrollo o cierre del contenido. Normalmente lo trabajo como un cierre, porque previamente ya se trabajó el tema y el juego es una forma de aplicar los aprendizajes, las habilidades y destrezas adquiridas durante la secuencia didáctica, además es un fabuloso instrumento de evaluación.

Mi intención siempre en cada material es despertar el desarrollo del pensamiento lógico-matemático, donde el alumno descubra sin fin de caminos para llegar a un solo resultado. Incluso, además del contenido trabajado, incluyo pequeños retos y acertijos en los juegos para desarrollar dicho pensamiento, donde la respuesta correcta de estos llevará al alumno a avanzar de casilla y ser el ganador de su equipo.

Los juegos enseñan a los escolares a dar los primeros pasos en el desarrollo de técnicas intelectuales, potencian el pensamiento lógico, desarrollar hábitos de razonamiento, enseñan a pensar con espíritu crítico...; los juegos, por la actividad mental que generan, son un buen punto de partida para la enseñanza de la Matemática, y crean la base para una posterior formalización del pensamiento matemático (Ferrero, 2004, p.13)

Puedo afirmar que el juego fue un éxito en la clase, lo apliqué con mis estudiantes antes de la cuarentena como cierre del aprendizaje “Resuelve problemas de cálculo de porcentajes, de tanto por ciento y de la cantidad base”, donde mis alumnos se emocionaron al tener el tablero, los objetos y el material a trabajar, se divirtieron y aplicaron el aprendizaje logrado, llegando a un buen resultado en los exámenes escritos posteriores. No existió ningún inconveniente en la aplicación del juego, sólo la falta de tiempo porque los alumnos querían seguir jugando, el comportamiento de los discentes se reguló por el interés y motivación que tenían en el juego; la práctica fue exitosa.

El objetivo de mi presentación no es ganar el concurso, es difundir que la innovación en el aula es posible y no sólo con la aplicación de la tecnología, que es un complemento muy bueno para el profesor, también con el material observable, tangible y físico, así como en el preescolar lo trabajan y obtienen buenos resultados, por medio de la gamificación. Toda acción, buena o mala, repercute en el aprendizaje de los alumnos y que mejor manera de mejorar la práctica educativa, innovándola y perfeccionándola para el beneficio de las futuras generaciones.

Referencias

Ferrero, L. (2004) *El juego y la matemática*. Madrid: La muralla.

Anexo 2. Títulos de propiedades de los municipios de Jalisco.

Anexo 3. Tarjetas de situaciones “El torito” “Licencia para manejar” y “Revisión de rutina”

Anexo 4. Casas y hoteles para armar 3D.

Esta propiedad
tiene un **30%**
de descuento

HIPOTECADO POR:
\$700

BANCO DE MEXICO

Esta propiedad
tiene un **10%**
de descuento

HIPOTECADO POR:
\$900

BANCO DE MEXICO

Esta propiedad
tiene un **25%**
de descuento

HIPOTECADO POR:
\$1,700

BANCO DE MEXICO

Esta propiedad
tiene un **60%**
de descuento

HIPOTECADO POR:
\$1,000

BANCO DE MEXICO

Esta propiedad
tiene un **50%**
de descuento

HIPOTECADO POR:
\$1,300

BANCO DE MEXICO

Esta propiedad
tiene un **10%**
de descuento

HIPOTECADO POR:
\$600

BANCO DE MEXICO

Esta propiedad
tiene un **50%**
de descuento

HIPOTECADO POR:
\$600

BANCO DE MEXICO

Esta propiedad
tiene un **20%**
de descuento

HIPOTECADO POR:
\$500

BANCO DE MEXICO

Esta propiedad
tiene un **80%**
de descuento

HIPOTECADO POR:
\$600

BANCO DE MEXICO

Esta propiedad
tiene un **70%**
de descuento

HIPOTECADO POR:
\$700

BANCO DE MEXICO

Esta propiedad
tiene un **40%**
de descuento

HIPOTECADO POR:
\$500

BANCO DE MEXICO

Esta propiedad
tiene un **60%**
de descuento

HIPOTECADO POR:
\$400

BANCO DE MEXICO

PEMEX es una
empresa
privada

HIPOTECADO POR:
\$1,000

BANCO DE MEXICO

Esta propiedad
tiene un **50%**
de descuento

HIPOTECADO POR:
\$300

BANCO DE MEXICO

Esta propiedad
NO tiene ningún
descuento

HIPOTECADO POR:
\$500

BANCO DE MEXICO

Esta propiedad
tiene un **40%**
de descuento

HIPOTECADO POR:
\$900

BANCO DE MEXICO

Esta propiedad
tiene un **75%**
de descuento

HIPOTECADO POR:
\$2,000

BANCO DE MEXICO

Esta propiedad
tiene un **90%**
de descuento

HIPOTECADO POR:
\$750

BANCO DE MEXICO

Esta propiedad
NO tiene ningún
descuento

HIPOTECADO POR:
\$1,100

BANCO DE MEXICO

Esta propiedad
tiene un **40%**
de descuento

HIPOTECADO POR:
\$800

BANCO DE MEXICO

Esta propiedad
NO tiene ningún
descuento

HIPOTECADO POR:
\$500

BANCO DE MEXICO

Esta propiedad
tiene un **10%**
de descuento

HIPOTECADO POR:
\$700

BANCO DE MEXICO

Esta propiedad
tiene un **20%**
de descuento

HIPOTECADO POR:
\$500

BANCO DE MEXICO

Esta propiedad
NO tiene ningún
descuento

HIPOTECADO POR:
\$600

BANCO DE MEXICO

Esta propiedad
tiene un **30%**
de descuento

HIPOTECADO POR:
\$900

BANCO DE MEXICO

GUADALAJARA

Si no tienes casas u hoteles cobra: **\$400**

Si tienes	cobra
1 casa	\$1,000
2 casas	\$1,500
1 hotel	\$3,500

Poner 1 CASA cuesta: **\$1,500**
 Poner 1 HOTEL cuesta: **\$1,500**
 Puedes HIPOTECAR por: **\$1,300**

Para tener un hotel debes tener 2 casas

TLAQUEPAQUE

Si no tienes casas u hoteles cobra: **\$350**

Si tienes	cobra
1 casa	\$800
2 casas	\$1,300
1 hotel	\$3,000

Poner 1 CASA cuesta: **\$1,300**
 Poner 1 HOTEL cuesta: **\$1,300**
 Puedes HIPOTECAR por: **\$1,000**

Para tener un hotel debes tener 2 casas

ZAPOPAN

Si no tienes casas u hoteles cobra: **\$450**

Si tienes	cobra
1 casa	\$1,200
2 casas	\$2,000
1 hotel	\$4,500

Poner 1 CASA cuesta: **\$2,000**
 Poner 1 HOTEL cuesta: **\$2,000**
 Puedes HIPOTECAR por: **\$1,700**

Para tener un hotel debes tener 2 casas

TONALÁ

Si no tienes casas u hoteles cobra: **\$300**

Si tienes	cobra
1 casa	\$700
2 casas	\$1,200
1 hotel	\$2,500

Poner 1 CASA cuesta: **\$1,100**
 Poner 1 HOTEL cuesta: **\$1,100**
 Puedes HIPOTECAR por: **\$900**

Para tener un hotel debes tener 2 casas

TLAJOMULCO

Si no tienes casas u hoteles cobra: **\$250**

Si tienes	cobra
1 casa	\$600
2 casas	\$1,100
1 hotel	\$2,500

Poner 1 CASA cuesta: **\$900**
 Poner 1 HOTEL cuesta: **\$900**
 Puedes HIPOTECAR por: **\$700**

Para tener un hotel debes tener 2 casas

IXTLAHUACÁN DE LOS MEMBRILLOS

Si no tienes casas u hoteles cobra: **\$200**

Si tienes	cobra
1 casa	\$450
2 casas	\$1,000
1 hotel	\$2,300

Poner 1 CASA cuesta: **\$800**
 Poner 1 HOTEL cuesta: **\$800**
 Puedes HIPOTECAR por: **\$700**

Para tener un hotel debes tener 2 casas

ZAPOTLANEJO

Si no tienes casas u hoteles cobra: **\$150**

Si tienes	cobra
1 casa	\$400
2 casas	\$850
1 hotel	\$2,000

Poner 1 CASA cuesta: **\$700**
 Poner 1 HOTEL cuesta: **\$700**
 Puedes HIPOTECAR por: **\$600**

Para tener un hotel debes tener 2 casas

VALLE DE GUADALUPE

Si no tienes casas u hoteles cobra: **\$100**

Si tienes	cobra
1 casa	\$300
2 casas	\$700
1 hotel	\$1,800

Poner 1 CASA cuesta: **\$600**
 Poner 1 HOTEL cuesta: **\$600**
 Puedes HIPOTECAR por: **\$500**

Para tener un hotel debes tener 2 casas

ARANDAS

Si no tienes casas u hoteles cobra: **\$150**

Si tienes	cobra
1 casa	\$400
2 casas	\$850
1 hotel	\$2,000

Poner 1 CASA cuesta: **\$700**
 Poner 1 HOTEL cuesta: **\$700**
 Puedes HIPOTECAR por: **\$600**

Para tener un hotel debes tener 2 casas

SAN JUAN DE LOS LAGOS

Si no tienes casas u hoteles cobra: **\$150**

Si tienes	cobra
1 casa	\$400
2 casas	\$850
1 hotel	\$2,000

Poner 1 CASA cuesta: **\$700**
 Poner 1 HOTEL cuesta: **\$700**
 Puedes HIPOTECAR por: **\$600**

Para tener un hotel debes tener 2 casas

ZACOALCO DE TORRES

Si no tienes casas u hoteles cobra: **\$150**

Si tienes	cobra
1 casa	\$350
2 casas	\$900
1 hotel	\$2,100

Poner 1 CASA cuesta: **\$600**
 Poner 1 HOTEL cuesta: **\$600**
 Puedes HIPOTECAR por: **\$500**

Para tener un hotel debes tener 2 casas

AMECA

Si no tienes casas u hoteles cobra: **\$50**

Si tienes	cobra
1 casa	\$150
2 casas	\$450
1 hotel	\$1,200

Poner 1 CASA cuesta: **\$400**
 Poner 1 HOTEL cuesta: **\$400**
 Puedes HIPOTECAR por: **\$300**

Para tener un hotel debes tener 2 casas

GASOLINERA PEMEX

Si tienes	cobra
1 PEMEX	\$800
2 PEMEX	\$1,600

Puedes HIPOTECAR por: **\$1,000**

OJUELOS

Si no tienes casas u hoteles cobra: **\$50**

Si tienes	cobra
1 casa	\$200
2 casas	\$500
1 hotel	\$1,500

Poner 1 CASA cuesta: **\$500**
 Poner 1 HOTEL cuesta: **\$500**
 Puedes HIPOTECAR por: **\$400**

Para tener un hotel debes tener 2 casas

VILLA HIDALGO

Si no tienes casas u hoteles cobra: **\$100**

Si tienes	cobra
1 casa	\$300
2 casas	\$700
1 hotel	\$1,800

Poner 1 CASA cuesta: **\$600**
 Poner 1 HOTEL cuesta: **\$600**
 Puedes HIPOTECAR por: **\$500**

Para tener un hotel debes tener 2 casas

TAPALPA

Si no tienes casas u hoteles cobra: **\$250**

Si tienes	cobra
1 casa	\$750
2 casas	\$1,250
1 hotel	\$2,400

Poner 1 CASA cuesta: **\$1,000**
 Poner 1 HOTEL cuesta: **\$1,000**
 Puedes HIPOTECAR por: **\$800**

Para tener un hotel debes tener 2 casas

TEQUILA

Si no tienes casas u hoteles cobra: **\$350**

Si tienes	cobra
1 casa	\$900
2 casas	\$1,400
1 hotel	\$3,500

Poner 1 CASA cuesta: **\$1,400**
 Poner 1 HOTEL cuesta: **\$1,400**
 Puedes HIPOTECAR por: **\$1,100**

Para tener un hotel debes tener 2 casas

TALPA

Si no tienes casas u hoteles cobra: **\$200**

Si tienes	cobra
1 casa	\$500
2 casas	\$1,100
1 hotel	\$2,300

Poner 1 CASA cuesta: **\$900**
 Poner 1 HOTEL cuesta: **\$900**
 Puedes HIPOTECAR por: **\$750**

Para tener un hotel debes tener 2 casas

PUERTO VALLARTA

Si no tienes casas u hoteles cobra: **\$500**

Si tienes	cobra
1 casa	\$1,400
2 casas	\$2,000
1 hotel	\$6,000

Poner 1 CASA cuesta: **\$2,500**
 Poner 1 HOTEL cuesta: **\$2,500**
 Puedes HIPOTECAR por: **\$2,000**

Para tener un hotel debes tener 2 casas

CHAPALA

Si no tienes casas u hoteles cobra: **\$350**

Si tienes	cobra
1 casa	\$800
2 casas	\$1,300
1 hotel	\$3,200

Poner 1 CASA cuesta: **\$1,200**
 Poner 1 HOTEL cuesta: **\$1,200**
 Puedes HIPOTECAR por: **\$900**

Para tener un hotel debes tener 2 casas

MAZAMITLA

Si no tienes casas u hoteles cobra: **\$300**

Si tienes	cobra
1 casa	\$450
2 casas	\$1,000
1 hotel	\$3,000

Poner 1 CASA cuesta: **\$1,200**
 Poner 1 HOTEL cuesta: **\$1,200**
 Puedes HIPOTECAR por: **\$900**

Para tener un hotel debes tener 2 casas

LA BARCA

Si no tienes casas u hoteles cobra: **\$200**

Si tienes	cobra
1 casa	\$500
2 casas	\$1,100
1 hotel	\$2,300

Poner 1 CASA cuesta: **\$800**
 Poner 1 HOTEL cuesta: **\$800**
 Puedes HIPOTECAR por: **\$600**

Para tener un hotel debes tener 2 casas

OCOTLÁN

Si no tienes casas u hoteles cobra: **\$150**

Si tienes	cobra
1 casa	\$400
2 casas	\$850
1 hotel	\$2,000

Poner 1 CASA cuesta: **\$600**
 Poner 1 HOTEL cuesta: **\$600**
 Puedes HIPOTECAR por: **\$500**

Para tener un hotel debes tener 2 casas

JOCOTEPEC

Si no tienes casas u hoteles cobra: **\$250**

Si tienes	cobra
1 casa	\$700
2 casas	\$1,300
1 hotel	\$2,500

Poner 1 CASA cuesta: **\$1,000**
 Poner 1 HOTEL cuesta: **\$1,000**
 Puedes HIPOTECAR por: **\$700**

Para tener un hotel debes tener 2 casas

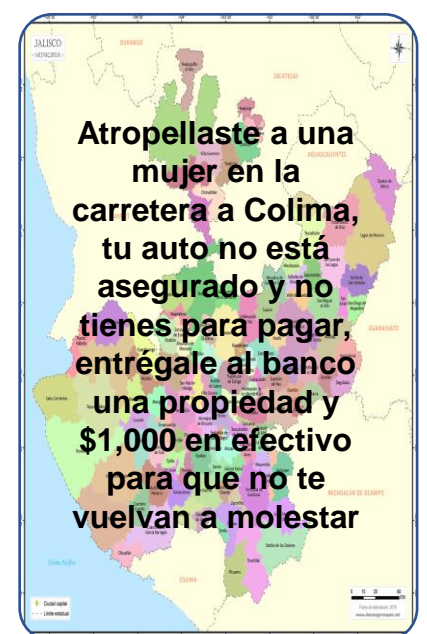
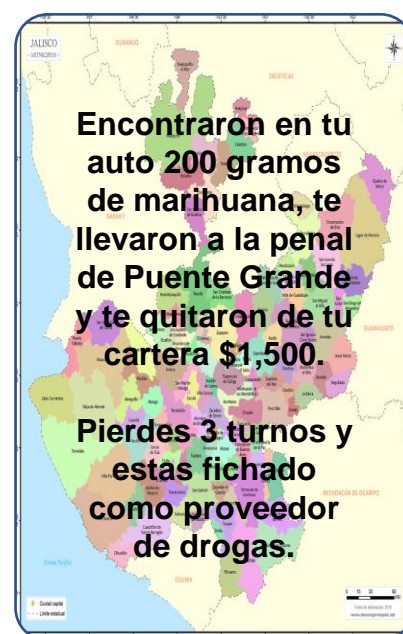
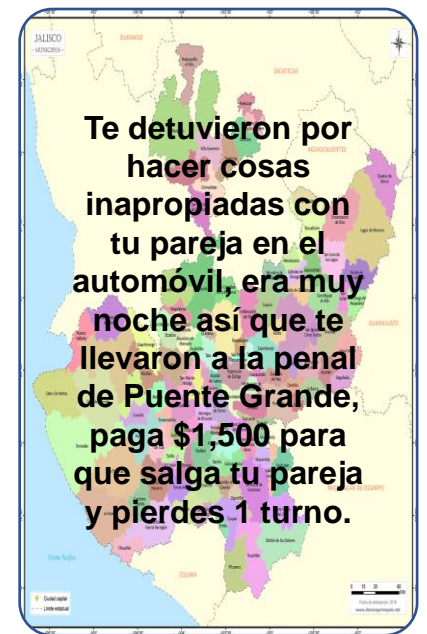
AJIJIC

Si no tienes casas u hoteles cobra: **\$150**

Si tienes	cobra
1 casa	\$400
2 casas	\$850
1 hotel	\$2,000

Poner 1 CASA cuesta: **\$600**
 Poner 1 HOTEL cuesta: **\$600**
 Puedes HIPOTECAR por: **\$500**

Para tener un hotel debes tener 2 casas





GASOLINERA PEMEX

Si tienes cobra

1 PEMEX \$800

2 PEMEX \$1,600

Puedes HIPOTECAR por: \$1,000





PEMEX es una empresa privada

HIPOTECADO POR: \$1,000


BANCO DE MEXICO



Viste las luces del torito pero no alcanzaste a dar vuelta, al llegar apenas se estaban poniendo.
¡Te salvaste!



Estabas muy nervioso porque tomaste mucho y te topaste con el torito, pero no te tocó la prueba.
¡Suertudo!



La maquina arrojó que tenías mucho alcohol en tu sistema, te arreglaste con ellos y les pagaste \$1,500 en efectivo.



Venías muy ebrio manejando, los oficiales te mandaron a la penal de Puente Grande, pagaste \$3,000 y pierdes 3 turnos.



La prueba salió negativo, cero alcohol en tu sistema, circula con cuidado



Al ver las luces del torito, diste vuelta en una calle.
¡Te salvaste!



La prueba arrojó que tienes mucho alcohol en tu sistema, ve a la penal Puente Grande, paga \$2,500 y pierdes 2 turnos.



El oficial de vialidad te hizo la prueba y saliste con poco alcohol, pero fuiste honesto desde el principio, puedes circular sin problemas.



Tu sistema tiene alcohol, los oficiales te quitaron el auto por tres turnos.
Eso te pasa por ir la bar y conducir.



Chocaste a una camioneta en periférico, como tienes seguro no se te cobró nada, circula con cuidado.



Chocaste a una señora por ir demasiado rápido y se te olvidó renovar el seguro, paga \$1,500 en efectivo.



Tienes muchas multas en tu licencia y no cometiste ninguna de ellas, reclamaste a SEMOV y te recompensaron con \$1,000



Tienes una foto infracción de periférico nuevo, paga al banco \$400 en efectivo.
No rebases los límites de velocidad



En tu licencia tienes muchas multas de foto infracción, pero las calles no concuerdan con el estado de Jalisco, te recompensan con \$500



Ya es Enero y tienes que pagar el refrendo del auto, paga al banco \$400 en efectivo.



El seguro del auto te recompensa por no tener ningún choque en tu historial, recibe \$200 en efectivo.



Al buscar tu licencia en la guantera del auto, te encontraste un billete de \$500.
Cóbralos en el banco.



Al denunciar a un falsificador de licencias en Jalisco, te recompensaron con \$1,000 en efectivo.
Pídelos en el banco.



Tu licencia presenta varias multas, págalas para que no te la suspendan.
Paga \$400 al banco.



El gobierno de Jalisco premia a aquellos que tienen excelente historial en su licencia, recibe \$700 en efectivo.



Tienes una multa en tu licencia de \$200, págala en el banco.



Te encontraste una licencia en la calle, se lo devolviste al dueño y te recompensó con \$100 en efectivo.



Un conductor chocó tu auto, el seguro te da en efectivo \$3,000.
Cóbralos en el banco.



Al chocar y no tener tu licencia vigente, tuviste que dar \$2,500 en efectivo.
Entrégalos en el banco.

