

E.N.S.A.G.A

Primer Ciclo

Grado: Tercero A, B y C

Área. Matemática.

Docente : Amalia Taborda

Familia!

En esta segunda entrega hay actividades de nuevos conocimientos, de juegos con cartas, otras de repaso para resolver operaciones y otras de producción de situación problemática propia. Se proponen nuevos juegos para establecer relaciones entre los números y cálculo mental en el juego la guerra del doble

Todos los días se puede copiar de a poco las actividades y realizar en la carpeta. Además se pueden pegar o dejar los registro de las jugada realizadas entre los integrantes de la familia.

Contenidos:

- *Construcción de la serie numérica de 4 cifras.
- *Composición, descomposición y su denominación.
- *Operaciones matemáticas, situaciones problemáticas.

Objetivos:

- *Desarrollar estrategias matemáticas para reconocer el valor posicional del número en diferentes contextos.
- *Favorecer oportunidades para enfrentarse a situaciones problemáticas, en el marco del juego, para explorar, desarrollar, probar y rectificar estrategias y reflexionar en la configuración de los números.
- *Afianzar la resolución de sumas, restas y multiplicaciones, respetando el valor y el lugar que ocupa la cifra

Actividad N°1

Observo la lámina

UNIDADES DE MIL	CENTENAS	DIECES	SUELTOS
1.000 MIL	100 CIEN	10 DIEZ	0 CERO
2.000 DOS MIL	200 DOSCIENTOS	20 VEINTE	1 UNO
3.000 TRES MIL	300 TRESCIENTOS	30 TREINTA	2 DOS
4.000 CUATRO MIL	400 CUATROCIENTOS	40 CUARENTA	3 TRES
5.000 CINCO MIL	500 QUINIENTOS	50 CINCUENTA	4 CUATRO
6.000 SEIS MIL	600 SEISCIENTOS	60 SESENTA	5 CINCO
7.000 SIETE MIL	700 SETECIENTOS	70 SETENTA	6 SEIS
8.000 OCHO MIL	800 OCHOCIENTOS	80 OCHENTA	7 SIETE
9.000 NUEVE MIL	900 NOVECIENTOS	90 NOVENTA	8 OCHO
10.000 DIEZ MIL			9 NUEVE

1 MIL . **2** DOSCIENTOS **7** SETENTA Y **5** CINCO

Reconocemos en ella los sueltos, los dieces, las centenas y el valor de cada una.

Ej

$$100 = 1 \text{ C} = 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10$$

$$10 = 1 \text{ D} = 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1$$

$$1 = 1 \text{ U} = 1$$

Pensando en esto

En el 1000 ¿Cuántas, centenas hay?. Pienso y explico

¿Cómo puedo completar este cuadro con centenas hasta el mil?

100									
-----	--	--	--	--	--	--	--	--	--

¿Qué hice para llegar al mil? ¿Cómo lo hice?

Ahora con los de 1000

¿Cuántos de 1000 necesito para formar estas cantidades?

2000

5000

4000

3000

3

Completo el cuadro de número hasta el 2000, siguiendo el orden de las filas y las columnas.

1000	1010	1020	1030	1040					
1100									
1200									
1300									
1400									
1500									



¿Nos preguntamos?

a-¿De cuántos números aumentan las columnas?

b-¿Y ... las filas?

c-¿Cuántos de 100 conte entre el 1100 y el 1500?

d-¿Cuántos de 10 encuentre entre el 1300 y el 1390?

e-¿Qué números hay en la columna del 1150?

¡Los números en el juego!

Esta actividad se inicia con un juego de cartas (fabricadas por los niños del 0 al 9) y el desafío consiste en que los niños elijan que cartas le conviene usar para armar el número más grande o el número más chico. Posteriormente encontrarán actividades para ejercitar y reforzar aprendizajes.

4

Creemos que es buena oportunidad, en esta situación de pandemia valorar la función de la familia para el aprendizaje de los alumnos ante la ausencia del docente frente al grado, para dialogar, pensar juntos, explorar distintos tramos de la serie numérica, encontrando sus regularidades y establecer relaciones entre los números.

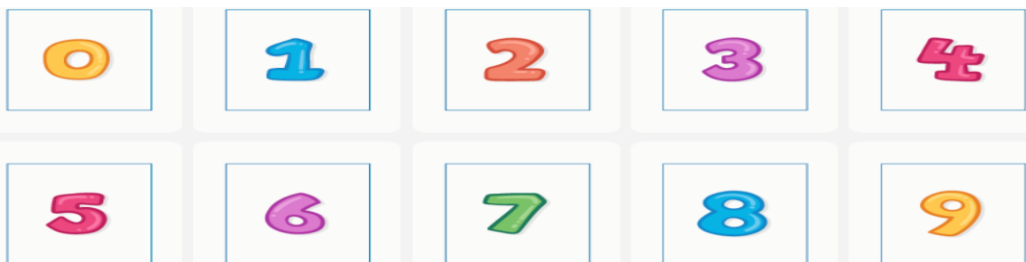
Sería importante el momento de reflexión posterior al juego en cuanto a considerar el valor que ocupa cada número en los números de cuatro cifras. Deberán centrar su reflexión en el marco de comparación de números naturales.

Se pueden copiar las actividades y realizar en la carpeta. Además se pueden pegar o dejar los registros de las jugadas realizadas entre los integrantes de la familia.

Actividad N°2

Juego “Guerrita de cartas”

Se necesita para cada jugador 10 cartas con los números del 0 al 9. Pueden jugar dos o más jugadores.



¿Cómo se juega?

Establecer de antemano si se jugara con el número mayor o el número menor. Se puede registrar la jugada en el cuadro y determinar que el ganador se llevará todas las cartas que se usaron en cada vuelta del juego.

Cada jugador por turno sacara cuatro cartas de su mazo y armará (con esas cartas) el número más grande o más chico según lo que hayan establecido de antemano.

Entre todos compararán los números armados con las cartas y reflexionarán cuál es el ganador según la consigna, es decir el número más grande o más chico.

¿Cómo registrar las jugadas? Completar la siguiente tabla

JUGADA por el número..... (mayor/menor)	NOMBRE DEL JUGADOR 1	NOMBRE DEL JUGADOR 2	NOMBRE DEL JUGADOR 3
PRIMERA VUELTA	Anotar el número que armo cada uno		
SEGUNDA VUELTA			
TERCERA VUELTA			

Después de jugar:

Reflexionar ¿Por qué se gano en cada vuelta? ¿Estás seguro que de esa manera se forma el número mayor o menor? ¿Qué lugar ocupa cada número en las cifras de cada jugador? Es necesario usar el mismo vocabulario como “suelos”, “dieces”, “cienes” y “miles”.

Actividad N°2-1

Para **después de jugar varias veces** a la “Guerritas de cartas” vas a poder ayudar a Dana y Andrés.

1-Dana tiene estas cartas:



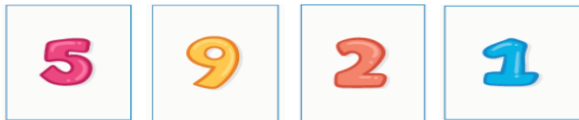
Escribí en tu carpeta.

a-¿Qué números puede armar Dana con esas cartas?

b-¿Cuál es el número mayor? ¿Por qué?

c-¿Cuál es el número menor? ¿Por qué?

2-Andrés tiene estas cartas



Escribí en tu carpeta.

a-¿Qué números puede armar Andrés con esas cartas?


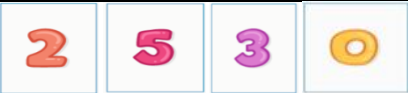
b-¿Qué número mayor pudo armar Andrés para ganar a DANA? ¿Por qué?



b-¿Qué número menor pudo armar Andrés para perder con DANA? ¿Por qué?

3-Así jugaron Dana y Andrés:

Por el número mayor: ¿Qué números mayores pudieron armar cada uno en cada vuelta?

Primera Jugada	DANA	ANDRES
1 vuelta		
Número mayor que armaron con esas cartas		
El ganador es		
Escribe con letras el nombre del numero ganador		

Primera Jugada	DANA	ANDRES
2 vuelta		
Número mayor que armaron con esas cartas		
El ganador es		
Escribe con letras el nombre del numero ganador		

Primera Jugada	DANA	ANDRES
3 vuelta		
Número mayor que armaron con esas cartas		
El ganador es		
Escribe con letras el nombre del numero ganador		



Actividad N°2-2



1-Si Andrés saco estas cartas ¿**Qué números** pudo armar Andrés en cada jugada? Completa el cuadro

Primera Jugada	ANDRES	Números que pudo armar
1 vuelta		
2 vuelta		
3 vuelta		

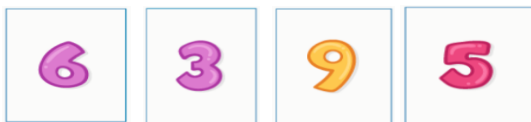
2-El juego ha sido un éxito y así jugaron Dana y Andrés:

Por el número menor: ¿Qué números menores pudieron armar cada uno en cada vuelta?

Primera Jugada	DANA	ANDRES
1 vuelta		
Número menor que armaron con esas cartas		
El ganador es		
Escribe con letras el nombre del número ganador		

Primera Jugada	DANA	ANDRES
2 vuelta		
Número menor que armaron con esas cartas		
El ganador es		
Escribe con letras el nombre del número ganador		

3- Si Dana en la última vuelta saco estas cartas:



a- ¿Qué cartas necesito Andrés para ganarle a Dana con un número mayor?

Dibuja las cartas con los números que ganó Andrés.

b- ¿Qué cartas necesito Andrés para ganarle a Dana con un número menor?

Dibuja las cartas con los números que ganó Andrés.

c-¿Qué cartas puede haber sacado Andrés si perdió con Dana en el número mayor?

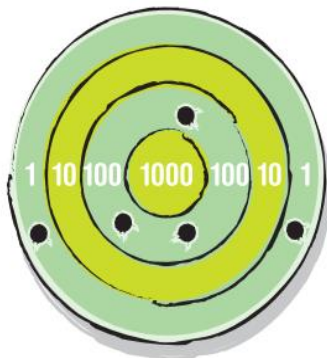
Dibuja las cartas con los números que perdió Andrés.

Actividad N°3

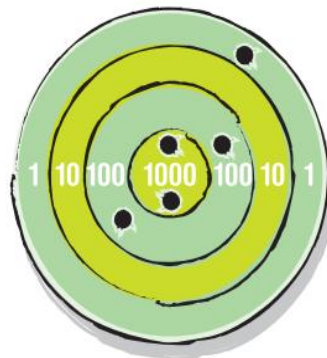
¡A otro juego!

9

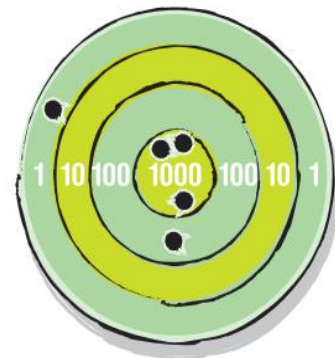
En el juego de tiro al blanco jugaron Martín, Violeta y Dana. Cada uno de los tres jugadores realizó cinco tiros.



Martín



Violeta



Dana

A partir del dibujo podrás decir:

1-¿Cuántos puntos obtuvo cada uno?

2-¿Quién ganó?

3-¿Cuántos puntos de diferencia hay entre los puntos que sacaron Dana y Martín?

4-¿Cuántos puntos de diferencia hay entre los puntos que sacaron Violeta y Martín?

Actividad N°4

La guerra del doble

Con los números nos podemos divertir mucho. En distintas situaciones usamos los números, por ejemplo para contar los caramelos o los juguetes que tenemos, para saber quién tiene más juguetes, para hacer cuentas. Esta vez con unos mazos de cartas, lápiz, papel y alguien de casa que quiera jugar, aprenderemos más sobre los números: a comparar números chicos y un poquito más grandes, a realizar sumas fáciles y a descubrir cuáles son las que parecen más difíciles. Les acercamos propuestas con algunos juegos que circulan en sus casas, o que han acompañado algunas de nuestras infancias, los juegos tradicionales. Los juegos con reglamento, como el dominó, las cartas, el ludo, las damas, son juegos colectivos donde los chicos deben regular su participación de acuerdo con reglas consideradas válidas por los que están jugando.

Pistas para hacer esta actividad:

Les recomendamos ir poco a poco y jugar estos juegos varias veces con sus hijos. Intenten iniciar, a lo sumo, uno de los juegos que les ofrecemos en cada semana y destinarle algunos momentos familiares en la semana antes de hacer las actividades llamadas "para después de jugar". Luego de que hayan jugado a todos los juegos, pueden volver a ellos solo por el placer de estar juntos o cuando sus docentes les hayan dicho que sus chicos necesitan trabajar con los contenidos que se desarrollan con ellos. Para el desarrollo de esta actividad, necesitarán un mazo de cartas.

PARADA 1: UN JUEGO PARA EMPEZAR

¿Jugaste alguna vez a la guerra doble? En este juego se trata de sumar los números que aparecen en dos cartas, y gana la partida el que más puntos tenga. ¿Demasiado sencillo, verdad? Nosotros, además, jugaremos con los números, para ordenarlos, compararlos, sumarlos, ¿te animas? ¿Qué necesitamos para jugar? Para este juego vas a necesitar un mazo de cartas españolas, las que están en tu casa, las que sirven para jugar al truco, al chinchón, las de las figuras de copas, espadas, oro. ¿Ya las conseguiste? ¡Ahora sí! Invita a un adulto a jugar con vos... ¡y decile que seguro le ganás!

¿Empezamos?

1. Saca del mazo todas las cartas 11 y 12.
2. Repartí todas las cartas entre los jugadores. ¡Que nadie quede sin sus cartas!

3. Cada jugador pone su montón sobre la mesa, boca abajo. Las cartas deben quedar así:



4. Se da inicio al juego. Cada uno deberá sacar al mismo tiempo dos cartas y sumar sus puntos.



5. Gana el jugador que sumando los números de sus cartas obtenga el número más alto. Por ejemplo:



SUMAN 13 PUNTOS

SUMAN 7 PUNTOS

En este caso gana quien tuvo 13 puntos.

6. Quien obtenga el mayor resultado se lleva todas las cartas que están boca arriba sobre la mesa. Eso sí, ¡a no hacer trampa! El jugador ganador de la partida tiene que explicar por qué se lleva las cartas.

7. Gana el partido el que al final tenga más cantidad de cartas.

Pistas para hacer esta actividad La idea es que los chicos puedan ir de a poco reconociendo las relaciones mayor, menor o igual entre números —sin contar los dibujos— para que vayan memorizando cálculos (sumas). Pero paciencia, necesitarán jugar varias veces para que ellos puedan leer la cifra y descubrir si es mayor o menor que otro número, y para recordar los resultados de las sumas. ¿Cómo podemos ayudar a que los chicos avancen en el juego? Pueden recordarles las reglas del juego y, en vez de decirles “está mal”, proponerles que juntos vean cómo pueden averiguar si una carta es mayor, menor o igual a otra. Para ello será útil tener a disposición una tabla de números. A través de preguntas, (¿cuál es el número que está antes?, ¿cuál es el número que está después? (u otras que se les ocurran), podrán orientar a los niños para que comparen dos números sin la necesidad de contar.

Actividad N°5

Operaciones



Para recordar:

*Sumamos, restamos y multiplicamos respetando el valor de la cifra y el lugar que ocupa.

* Para restar, no olvidemos que: a un número menor, no puedo restarle uno mayor.

* Todo número multiplicado por “0” es “0”.

1- Ordeno y resuelvo estas operaciones:

$$124 + 235 + 342 =$$

$$429 + 15 + 135 =$$

$$395 - 241 =$$

$$594 - 48 =$$

$$320 \times 3 =$$

$$154 \times 2 =$$

$$225 \times 5 =$$

2- Elegí una de las operaciones de sumas realizadas y pensá en una situación problemática, que se resuelva con la operación seleccionada.

3-Escribí la situación problemática en tu carpeta.