



ACTIVIDADES PARA RESOLVER EN CASA

Matemática
3 0 * 4 A * Y * 6 D *

1

TAREA 3- MATEMÁTICA

Se deberá mandar a la señorita Vilma videos y fotos que evidencien la resolución de esta tarea el día martes 15 de septiembre de 2020, por WhatsApp ¡Gracias!

Para esta guía de actividades en Matemática:

Los niños deberán **juntar** 2 números terminados en 50 que sumen 1.000.

Lo trabajarán de la siguiente manera:

1. Escuchar el audio, en familia, para recordarlas reglas del juego.
2. Lectura atenta de lo que se solicita en cada consigna diaria.
3. Lectura en voz alta, por parte de los niños, de las reglas del juego, las veces que sean necesarias para que puedan interpretarlas.
4. Lectura en voz alta, por parte de un mayor, para ayudar en la comprensión.
5. Juego, en familia, respetando las reglas y registrando los resultados en la planilla.
6. Finalizada la partida, los alumnos deberán explicar cómo lo pensaron. La familia los podrá ayudar preguntando:

¿Te sirvió algún dato que conocías de las actividades anteriores para realizar estos cálculos?... ¿Cuál?, ¿Qué cálculo fácil de los aprendidos te sirvió para encontrar esta pareja de SUMAMIL?

¿Cuántas posibilidades te parece que hay con estas dos cartas? (mostrar colocando los sumandos al revés Ej.: $50 + 950 = 1.000$ y $950 + 50 = 1.000$)

¿Qué cartas usaste para formar cada "SUMAMIL"? Enumera todas las parejas de sumandos que pudiste armar.

¿Cómo hiciste para sumar las cartas?

¿Hiciste cuentas o cálculos mentales?

¿Qué resultados tenías en la memoria que te permitió iniciar la resolución?

7. Mientras los niños resuelven los papás podrán observarlos y solicitarles que les cuenten cómo lo realizaron, anotando todos los pasos que hacen para resolverlas con todos los detalles.

Actividades

"La casita del 1.000"

Día 1:

- Nos preparamos para jugar a: "**La casita del 1.000: SUMAMIL**", sumando números terminados en 50 que dan 1000.



ACTIVIDADES PARA RESOLVER EN CASA

Matemática

3º A Y D

2

- En familia escuchan el audio con las instrucciones de juego.
- Elige una opción para construir las cartas del juego y prepara los materiales para jugar.

Opciones:

- Si tienen la posibilidad de imprimir, realiza las copias de las 20 cartas que necesitás para el juego. Luego, colócale un papel atrás (para evitar que se trasluzca). Todas las cartas deben estar forradas con el mismo papel.
- Un mayor recorta rectángulos iguales del tamaño de cada carta (20 rectángulos) y el alumno se encarga de dibujar cada número con el diseño que le guste. Luego pinta y forra las cartas, reciclando algún papel.

Una variante del juego: “La casita del 1.000. SUMAMIL”

Día 2:

- Busca alguien de la casa con quien jugar **3 partidas** de: “La casita del 1000”.

IMPORTANTE: Se deberá enviar un video de una partida completa del juego para poder evaluar cómo juega el/la alumno/a ¡Gracias!

Materiales que vas a necesitar:

- Un mazo de 20 cartas, con dos de cada uno de los números terminados en 50, desde el 50 hasta el 950, (Elaborado el día anterior).

50	50	150	150
250	250	350	350
450	450	550	550
650	650	750	750
850	850	950	950

Ver los originales de las cartas para imprimir en las hojas: 8-9 ¡Gracias!

- Un lápiz.
- Una hoja para registrar las jugadas. Ej:



ACTIVIDADES PARA RESOLVER EN CASA

Matemática

3º A Y D

3

Jugador del "SUMAMIL"			
Nombre: Laura			
Partida n°	"SUMAMIL" (Cálculos)	CANTIDAD DE SUMAMIL	PUNTAJE POR PARTIDA
1	(50+950=1.000) , (850+150=1.000),	5	500
	(150+850=1.000), (350+650=1.000) ,		
	(550+450=1.000)		
2			
3			
Totales			
Ganador del juego			

Jugador del "SUMAMIL"			
Nombre: Silvia			
Partida n°	"SUMAMIL" (Cálculos)	CANTIDAD DE SUMAMIL	PUNTAJE POR PARTIDA
1	(250+750=1.000) , (750+250=1.000),	5	500
	(650+350=1.000), (450+550=1.000) ,		
	(950+50=1.000)		
2			
3			
Totales			
Ganador del juego			

Reglas para poder jugar:

- ξ Tal como se juega a la "Casita Robada", pero teniendo en cuenta que lo que permite levantar una carta del pozo es que se junte con otra terminada en 50 y que sumen 1.000.
- ξ Mezcla las 20 cartas antes de comenzar a jugar.



ACTIVIDADES PARA RESOLVER EN CASA

Matemática

3º A Y D

4

- ξ A continuación, **reparte**, al azar, **4 cartas a cada jugador y coloca 4 cartas boca arriba sobre la mesa.**
- ξ Al recibirlas, (sin mostrárselas al oponente) cada uno, a su turno, deberá **intentar sumar 1000 entre una de sus cartas y una de la mesa.**
- ξ En caso de no poder hacerlo, **desecha** una de sus cartas, colocándola junto a las otras cartas sobre la mesa, boca arriba.
- ξ **Cuando se acaban las cartas, finaliza la partida**, cada participante deberá **anotar** en una tabla los **“SUMAMIL” que formó.**
- ξ **Cada par SUMAMIL vale 100 puntos.**
- ξ Al finalizar las **tres partidas** (Es decir, cuando se acabaron 3 veces todas las cartas) se deberá **contar el puntaje total.**
- ξ **Gana el jugador que obtuvo mayor puntaje entre las 3 partidas.**

- Planilla para anotar las partidas de cada jugador:

Jugador del “SUMAMIL”			
Nombre:			
Partida n°	“SUMAMIL” (Cálculos)	CANTIDAD DE SUMAMIL	PUNTAJE POR PARTIDA
1			
2			
3			
Totales			
Ganador del juego			



ACTIVIDADES PARA RESOLVER EN CASA

Matemática

3º A Y 4º B

5

Jugador del "SUMAMIL"			
Nombre:			
Partida n°	"SUMAMIL" (Cálculos)	CANTIDAD DE SUMAMIL	PUNTAJE POR PARTIDA
1			
2			
3			
Totales			
Ganador del juego			

Día 3:

- Elegí una pareja que hayas formado para armar el SUMAMIL y respondé en tu cuaderno a los siguientes interrogantes:
 - ξ **¿Cómo hiciste para sumar las dos cartas?**
 - ξ **¿Qué cálculo fácil de los aprendidos sirvió para contar esta pareja de SUMAMIL?**
- Busca alguien de la casa con quien **volver a jugar "1" partida** de: "La casita del 1000".
- iNo olvides** completar la planilla con los cálculos que armaron durante el juego y quién fue el ganador!



ACTIVIDADES PARA RESOLVER EN CASA

Matemática

3º *A* Y *B*

6

Jugador del "SUMAMIL"			
Nombre:			
Partida n°	"SUMAMIL" (Cálculos)	CANTIDAD DE SUMAMIL	PUNTAJE POR PARTIDA
1			
Total			
Ganador del juego			

Jugador del "SUMAMIL"			
Nombre:			
Partida n°	"SUMAMIL" (Cálculos)	CANTIDAD DE SUMAMIL	PUNTAJE POR PARTIDA
1			
Total			
Ganador del juego			

- **Observa** el ejemplo y **completa** la oración:



Para armar el par, si la primera carta termina en ..., la segunda también debe terminar en ...

Si $5 + 5 = 10$; entonces

$\dots + \dots = 100$ y, por ende

$500 + 500 = \dots\dots\dots$



ACTIVIDADES PARA RESOLVER EN CASA

Matemática
3º *A* Y *B*

7 Día 4:

- Registra todos los cálculos posibles que sumen 1000 utilizando los números terminados en 50 desde el 50 al 950.



$50 + 950 = 1.000$ $\dots + \dots = \dots$ $\dots + \dots = \dots$ $\dots + \dots = \dots$ $\dots + \dots = \dots$	$\dots + \dots = \dots$ $\dots + \dots = \dots$ $\dots + \dots = \dots$ $\dots + \dots = \dots$ $\dots + \dots = \dots$
--	---

- Completa las tarjetas que están en blanco, para que se armen los pares SUMAMIL. Luego cuenta cómo lo resolviste. (Es decir ¿En qué pensaste?)

50	
250	

150	
	550

	450
350	

Al finalizar las tareas, no olvides, expresar tu opinión:

“Autoevaluación de mis actividades”

	<p>La parte de la tarea que me resultó más fácil de hacer fue</p> <p>.....porque.....</p> <p>.....</p>
	<p>Me resultó complicado</p> <p>.....porque.....</p> <p>.....</p>



ACTIVIDADES PARA RESOLVER EN CASA

Matemática
3º *A* Y *B*º

8

50

50

150

150

250

250

350

350

950

950



ACTIVIDADES PARA RESOLVER EN CASA

Matemática
3º *A* Y *B*

450

450

550

550

650

650

750

750

850

850