



ACTIVIDADES PARA RESOLVER EN CASA

Matemática

3º *6 A* Y *6 9*

1

“Este es el lugar donde nos sumamos y entre todos, podremos superar esta situación, aprovechando la maravilla de los medios tecnológicos con los que contamos hoy ¡Gracias familia por el compromiso!”

Etapa 1: Se deberá mandar a la señorita Vilma videos y fotos que evidencien la resolución de esta etapa el día lunes 6 de abril de 2.020, por **WhatsApp** ¡Gracias!

Día 1: Nos preparamos para jugar a: “Armando el mayor”, elige una opción para construir las cartas del juego:

Opciones:

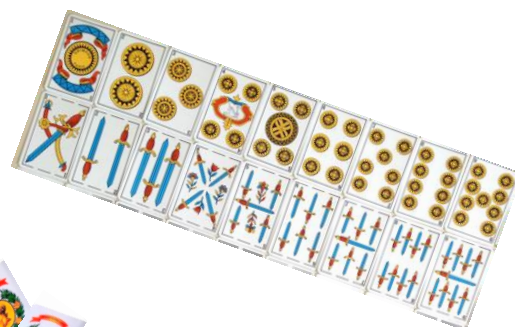
- Si tienen la posibilidad de imprimir las cartas (Realiza 2 copias del original adjunto, con los números del 0 al 9), pinta cada número y colócale un papel atrás (para evitar que se trasluzca). Todas las cartas deben estar forradas con el mismo papel.
- Un mayor recorta rectángulos iguales del tamaño 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.
- Si tienes un mazo de cartas españolas, elige dos palos diferentes (Ejemplo: Oros y espadas), utiliza sólo las cartas del 1 al 9 y los comodines que valdrán **ceró** (Si elegiste esta última opción y no invertiste tiempo en la elaboración de las cartas, juega 2 partidos (el primer día de juego) y presenta las planillas correspondientes, con los resultados de cada partido).

Juego: “Armando el mayor”

Día 2: Busca alguien de la casa con quien jugar a: “Armando el mayor”, (donde podrás aprender más sobre los números, comparándolos para saber cuál es el mayor).

Materiales que vas a necesitar:

- * Un mazo de 20 cartas (Elaborado el día anterior) con las cifras del 0 al 9 para dos jugadores (Hacer 2 veces la carta de cada número).
- * Una hoja (por jugador) para registrar las jugadas.
- * Lápiz y goma.



Reglas para poder jugar:

- * Mezcla las 20 cartas antes de comenzar a jugar.
- * A continuación, reparte, al azar, 3 cartas a cada jugador.
- * Al recibirlas, (sin mostrárselas al oponente) cada uno, deberá tratar de armar el mayor número posible (ordenando las cartas convenientemente).
- * Cuando estén seguros de haber formado el mayor número posible, se lo mostrarán a su rival y compararán las cantidades anotándolas en la planilla.





ACTIVIDADES PARA RESOLVER EN CASA

Matemática

3^o *A* Y *B*

2

- * Se encerrará el número ganador con un color.
- * Quien haya logrado armar el mayor número, será el ganador y se anotará 1 punto en la hoja de registro de jugadas.
- * Ejemplo:
- *

Partidas	Nombre de los jugadores		Ganador
	Ana	Mamá	
1	872	650	Ana (1)

- * Al cabo de 3 jugadas, se determinará quién es el ganador del juego, por haber obtenido mayor cantidad de puntos.

Planilla para registrar las jugadas:

Partidas	Nombre de los jugadores		Ganador
1			
2			
3			
Total			

- * Al finalizar el juego, en el cuaderno de tareas, anota dos cantidades (de las que compararon durante una jugada) y escribe sus nombres (literalmente).
- * Utilizando billetes de: \$ 100 y \$ 10, y monedas de \$1, represéntalas (Cuidando el tamaño y la forma de cada billete y moneda).



ACTIVIDADES PARA RESOLVER EN CASA

Matemática

3º *A* Y *B*

Cartas para el juego: "Armando el mayor"

