



ACTIVIDADES PARA RESOLVER EN CASA

Matemática



1

TAREA 15

TRABAJO Nº 12 -MATEMÁTICA

Se deberá **mandar a la señorita Vilma** videos y fotos que evidencien la resolución de esta tarea el día **martes 11 de agosto de 2020**, por WhatsApp ¡Gracias!

Para esta guía de actividades en Matemática:

Los niños deberán **juntar** 2 números redondos que sumen 1.000.

Lo trabajarán de la siguiente manera:

1. Observación del video, en familia, para entender el juego o lectura de las 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 años 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.: $400 + 600=1.000$ y $600+400 =1.000$)

¿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



ACTIVIDADES PARA RESOLVER EN CASA

Matemática

3 0 * 6 A * Y * 6 D * 9 *

“La casita del 1.000”

2

Día 1:

- Nos preparamos para jugar a: “La casita del 1.000: SUMAMIL”, sumando números terminados en 0 que dan 1000.
 - En familia observa el video 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.

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 0, desde el 100 hasta el 900, excepto el 500, de las que debe haber 4 cartas (Elaborado el día anterior).

Ver los originales de las cartas para imprimir en las hojas: 7-8-9 ¡Gracias!

100	100	200	200
300	300	400	400
500	500	500	500
600	600	700	700
800	800	900	900



ACTIVIDADES PARA RESOLVER EN CASA

Matemática

3º A Y D

3

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

Jugadores del "Sumamil"										
Nombre: Patricia					Nombre: Vilma					
Partida N°	Tenia	Junté	Sumé	Puntaje	Partida N°	Tenia	Junté	Sumé	Puntaje	
1	100	900	100+900= 1.000	10	1	800	200	800+200= 1.000	10	
	600	400	600+400= 1.000	10		300	700	300+700= 1.000	10	
	500	500	500+500= 1.000	10		500	500	500+500= 1.000	10	
	200	800	200+800= 1.000	10						
	700	300	700+300= 1.000	10						
	400	600	400+600= 1.000	10						
Total:				60					30	
Ganador de la partida N° 1: Patricia, con 60 puntos.										
Nombre: Patricia					Nombre: Vilma					
Partida N°	Tenia	Junté	Sumé	Puntaje	Partida N°	Tenia	Junté	Sumé	Puntaje	
2					1					

• Reglas para poder jugar:

- ξ Se juega igual que en la "Casita Robada", pero teniendo en cuenta que lo que **permite levantar una carta del pozo es que se sume 1.000.**
- ξ Mezcla las 20 cartas antes de comenzar a jugar.
- 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 la planilla los "SUMAMIL" que formó.
- ξ **Cada par SUMAMIL vale 10 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:

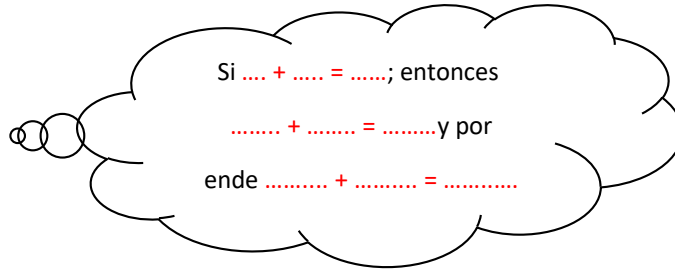


ACTIVIDADES PARA RESOLVER EN CASA

Matemática

3º A Y 4º B



6



- **Registra** todos los cálculos posibles que sumen 1000 utilizando los números redondos desde el 100 al 900:

$100 + 900 = 1.000$
..... + =
..... + =
..... + =
..... + =
..... + =
..... + =
..... + =
..... + =

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

"Autoevaluación de mis actividades"	
	La parte de la tarea que me resultó más fácil de hacer fue porque.....
	Me resultó complicado porque.....



ACTIVIDADES PARA RESOLVER EN CASA

Matemática
3º "A" y "B"

7

200

400

200

400

100

300

100

300



ACTIVIDADES PARA RESOLVER EN CASA

Matemática
3º "A" Y "B"

500

700

500

700

500

600

500

600



ACTIVIDADES PARA RESOLVER EN CASA

Matemática
3º "A" y "B"

9

