Plan de Continuidad Pedagógica III

Colegio Fray Mamerto Esquiú

Ciclo lectivo 2020

MATEMÁTICA - 4° “A”, “B” y “C”

DOCENTES: Ramírez, Marcela - Rodrigo, Noelia

<u>ACTIVIDAD I</u>: SEGUIMOS LEYENDO Y ESCRIBIENDO NÚMEROS MÁS GRANDES.

1) Leé con atención esta situación y completá.

- El papá de Martín tiene que completar este cheque para realizar un pago de $45.707, el día 3 de mayo de 2020, al señor Benito J. Rodríguez. ¿Podés ayudarlo?

CHEQUE

_____DE_____DE_____

PÁGUESE A NOMBRE DE _____

LA CANTIDAD DE PESOS _____

_____

FIRMA AUTORIZADA

_____

2) Escribí el nombre de estos números.

20.300 _____

23.030 _____

20.303 _____

23.333 _____

3) Éste es el *trescientos mil:* 300.000. ¿Qué números son estos?

303.000 _____

330.303 _____

333.333 _____

ACTIVIDAD II: MÁS NÚMEROS PARA FORMAR

1) Completá las cifras que faltan en el número *ochenta y tres mil setecientos veinticuatro*.

☐ **3.7** ☐ ☐

a- ¿Qué le restarías a *ochenta y tres mil setecientos veinticuatro* para que se transforme en 80.724?

b- ¿Qué le sumarías a 80.024 para que se trasforme en *ochenta y tres mil setecientos veinticuatro*?

2) Armá el mayor número posible con estas palabras.

nueve	cincuenta	mil	cien	ochocientos

_____

3) ¿Cómo escribirías el número *cincuenta y cinco mil treinta* con cifras? Escribí todas las ideas que se te ocurran.

_____

_____

_____

ACTIVIDAD III: UNO, DOS, TRES… ¡TIRO AL BLANCO!

Como ya sabes un montón acerca de números, te proponemos una actividad para que te animes a jugar de una forma diferente y más divertida.

¿CÓMO SE JUEGA?

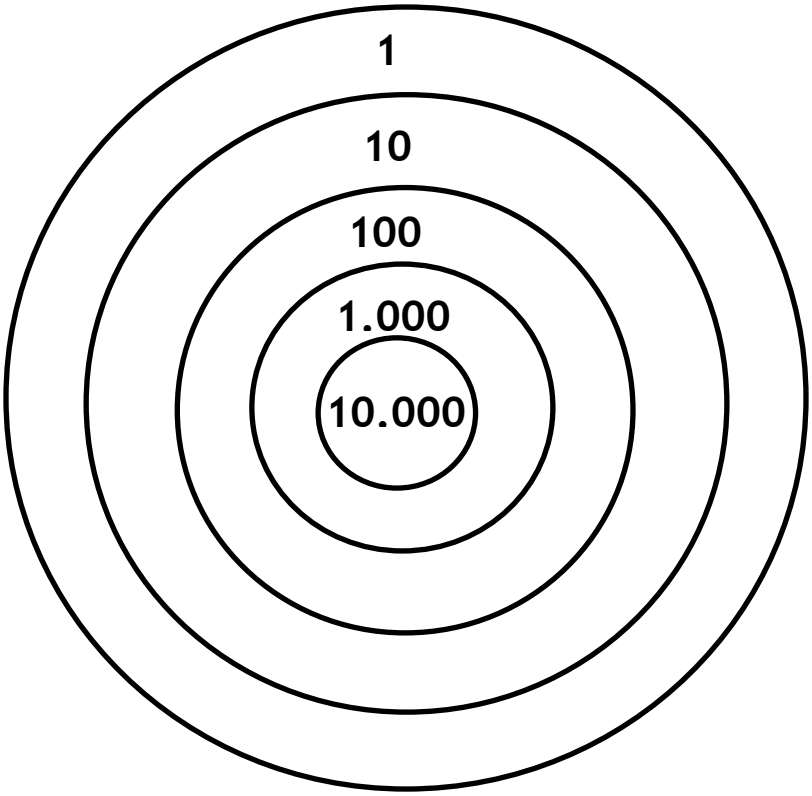
- Se juega en grupos de 3 o 4 personas.
- Tienen que armar 8 pelotitas de papel para embocar en las zonas del tablero.
- Por turno, cada jugador tira todas las pelotitas juntas sobre el tablero. A cada pelotita se le asigna el valor de la zona en que cayó.
- Entre todos determinan y anotan los puntajes de cada jugador.
- Gana aquel que al cabo de tres vueltas consiga la mayor cantidad de puntos.

¿QUÉ NECESITAMOS?

- Tablero con puntajes
- 8 pelotitas de papel
- Tabla para registrar los nombres de los jugadores y sus respectivos puntajes en cada ronda.

¿Y EL TABLERO? ¿Y LA TABLA DE PUNTAJES?

Tanto el tablero como la tabla para registrar los puntajes las vas a construir vos. Necesitas una cartulina del color que prefieras para dibujar el tablero con los respectivos puntajes, y una hoja de color para hacer la tabla de puntajes. Pedile a algún familiar que te ayude.



RONDA	JUGADOR 1 (NOMBRE	JUGADOR 2 (NOMBRE)	JUGADOR 3 (NOMBRE)	JUGADOR 4 (NOMBRE)
1				
2				
3				

¿Y AHORA?

- Una vez que armaste el tablero… ¡a jugar en familia!
- A diferencia de otros juegos que ya hicimos, esta vez te proponemos que te grabes junto a tu familia jugando.
- Pegá el tablero en alguna pared de tu casa y la tabla para registrar los puntajes. A medida que cada jugador va tirando, deberá observar en qué parte de tablero cayó cada pelotita e ir registrando los puntajes obtenidos, y diciéndolos en voz alta.
- Al finalizar el juego, deberás mostrarnos la tabla y determinar quién de todos los participantes ganó al terminar las tres rondas.

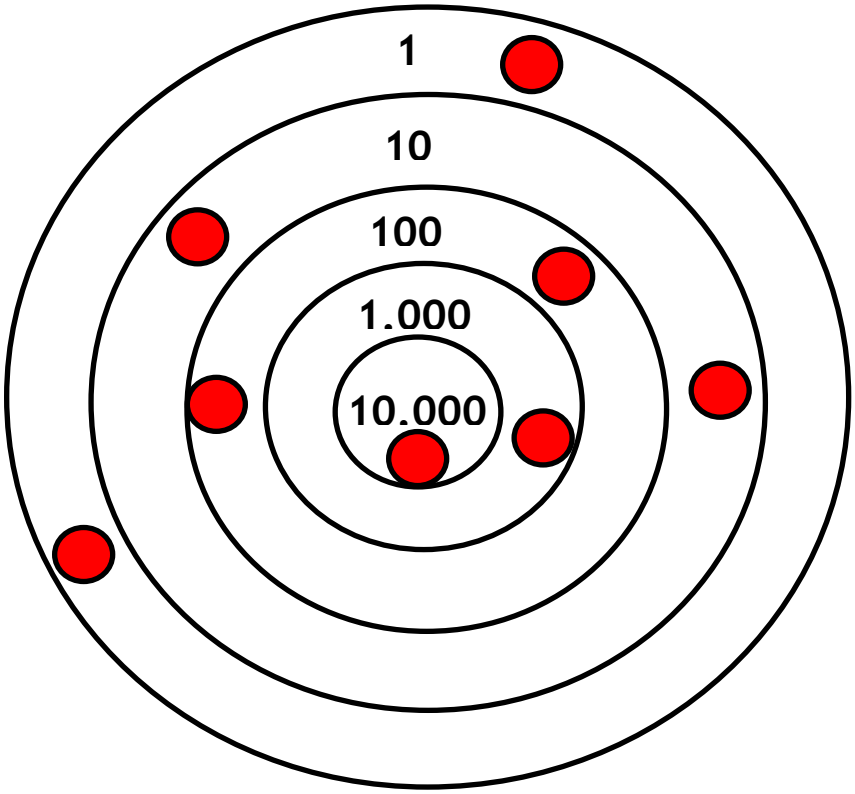
¡Esperamos que se diviertan mucho haciéndolo, y estamos muy ansiosas por ver éstas producciones!

¡IMPORTANTE!

PARA REALIZAR ESTE VIDEO TENÉS VARIOS DÍAS, DE MANERA QUE PODÉS PENSARLO Y ARMARLO COMO TE GUSTE. TE PEDIMOS POR FAVOR QUE NOS LOS HAGAS LLEGAR A TRAVÉS DE LA PLATAFORMA "PESGE".

<u>ACTIVIDAD III</u>: ANALIZANDO OTRAS JUGADAS…

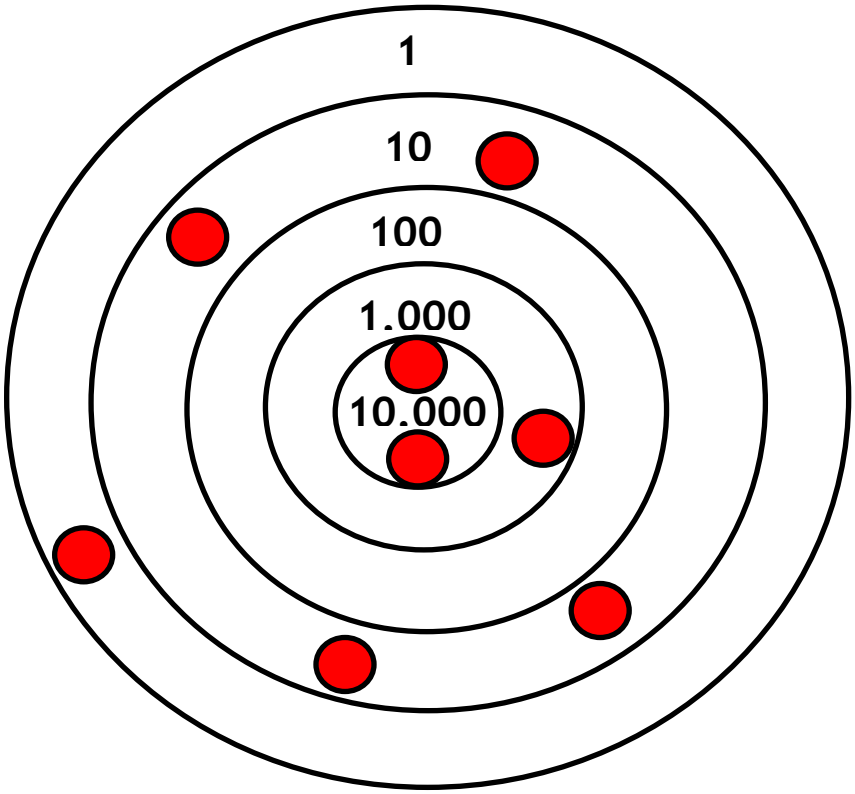
1) Ahora que ya sabes cómo se juega al "tiro al blanco", observá y analizá lo que hizo Sofía.



PRIMERA TIRADA

PUNTAJE OBTENIDO

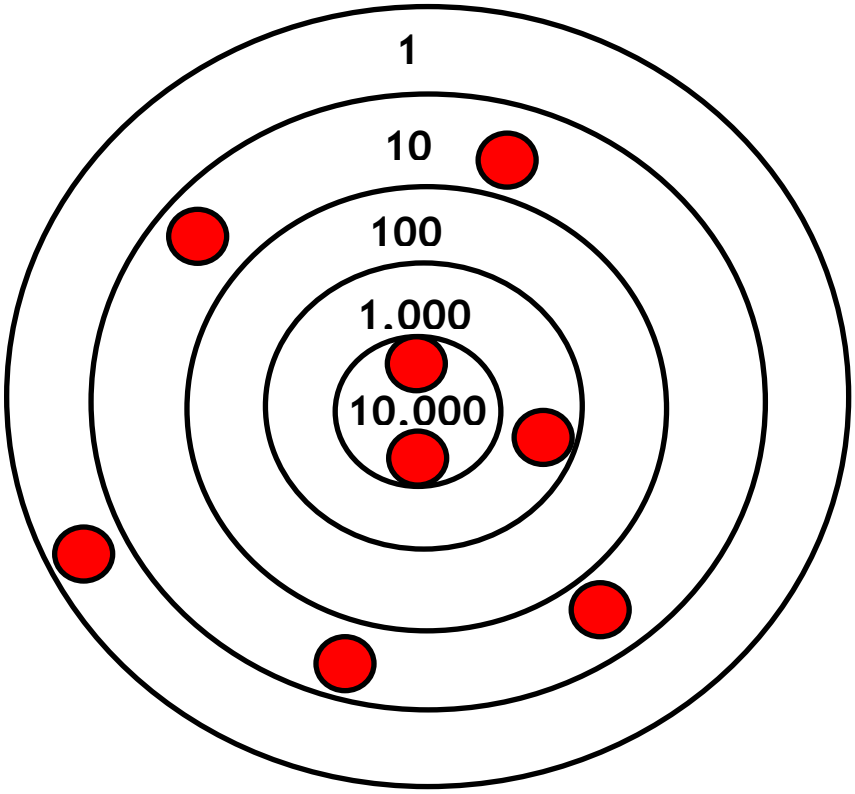
_____



SEGUNDA TIRADA

PUNTAJE OBTENIDO

_____



TERCER TIRADA

PUNTAJE OBTENIDO

_____

PUNTAJE TOTAL OBTENIDO

_____