Cuadernillo de actividades para la Continuidad Pedagógica

Educación Primaria

CUARTO AÑO

Segundo Ciclo

PRIMERA ENTREGA

Nombre y Apellido del/la alumno/a:

Fecha de entrega:

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA

DIRECCIÓN GENERAL DE CULTURA Y EDUCACIÓN

GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES

Estimadas familias:

Desde la **Dirección General de Cultura y Educación** elaboramos un Programa de Continuidad Pedagógica para que, durante este tiempo en que no es posible concurrir a la escuela, todos los y las estudiantes puedan continuar con sus trayectos educativos.

En este marco ponemos a disposición una serie de **Cuadernillos para la Continuidad Pedagógica.**

Estos materiales estarán accesibles en el portal ABC **http://www.abc.gob.ar/** y llegarán a las escuelas de forma impresa para quienes no posean conectividad.

Los y las docentes orientarán las actividades educativas que se pondrán en marcha en este periodo. Sin embargo, consideramos muy importante el papel que pueden desempeñar las familias y las personas del entorno de las niñas, niños y jóvenes, al colaborar con el desarrollo de sus tareas.

En este sentido, los y las invitamos a acompañar a los y las estudiantes de la siguiente manera:

- Establecer un momento del día para leer y realizar las actividades del cuadernillo.

- Conversar con ellos y ellas para saber si se presentaron dificultades al realizar las tareas o si las mismas les resultan interesantes, fáciles o difíciles.

- Colaborar en la organización de los materiales pedagógicos para que puedan completar las actividades según las indicaciones de sus docentes.

Los y las docentes de la escuela estarán en contacto con ustedes para que entre todos y todas podamos atravesar esta situación de la mejor manera y asegurando el derecho a la educación de los y las estudiantes.

Cuadernillo de actividades para
la Continuidad Pedagógica

MATEMÁTICA

Cuarto Año

Propuesta de trabajo para 3ro y 4to año

Este material fue pensado para que los chicos y chicas de 3ro y 4to año de primaria puedan seguir aprendiendo y revisando lo que ya saben de matemáticas. Para eso les proponemos actividades que pueden hacer solos y algunos juegos que podrán compartir con familiares, amigos y amigas.

///

1• Juego: Armar números con dados.

PARA JUGAR MUCHAS VECES

Se juega de a dos o más jugadores. Necesitás 3 dados (también se puede jugar con 4 dados), el cronómetro de un celular, lápices y papeles para anotar.

Se tiran los dados y cada jugador anota todos los números que se le ocurren combinando los que salen en los dados hasta que termina el tiempo indicado en el cronómetro, por ejemplo, puede ser un minuto. Por turnos, cada uno lee los números que armó. Mientras uno lee, los otros jugadores controlan los números que armaron y si tienen escrito el que se leyó dicen "LO TENGO" y lo marcan con una cruz. Cada jugador se anota el puntaje que corresponde a esa tirada en una tabla: si el número no tiene cruces, vale 5 puntos; si tiene cruces, vale 1 punto.

Gana el jugador que al cabo de tres tiradas consiga la mayor cantidad de puntos.

A• *Jugá todas las veces que desees, podés practicar solo o sola, o podés invitar a amigos, amigas o familiares a jugar juntos.*

PARA DESPUÉS DE JUGAR

B• *Dante, Antonio y Charo jugaron dos tiradas, una con tres dados y otra con cuatro dados. Acordaron que Dante leía los números que había armado, mientras Antonio y Charo controlaban los suyos. Anotá las cruces en los números en que ellos dijeron "LO TENGO".*

Tirada con tres dados:

TRESCIENTOS VEINTISIETE
DOSCIENTOS SETENTA Y TRES
SETECIENTOS TREINTA Y DOS

ANTONIO
723
372
273
327

CHARO
237
372
732

Tirada con cuatro dados:

MIL CUATROCIENTOS CINCUENTA Y SEIS
CUATRO MIL SEISCIENTOS QUINCE
SEIS MIL CIENTO CUARENTA Y CINCO
CINCO MIL CIENTO SETENTA Y CUATRO

ANTONIO
1.456
6.154
4.615

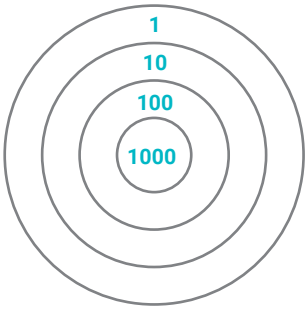
CHARO
5.641
6.145
1.546
4.615

2• Juego: Armar puntajes con 1.000, 100, 10 y 1.

PARA JUGAR MUCHAS VECES

Se juega de a dos o más jugadores. Dibujá un tablero similar a este en una hoja, en una cartulina grande o en el piso con una tiza. También armá 8 pelotitas de papel para embocar en las zonas del tablero.

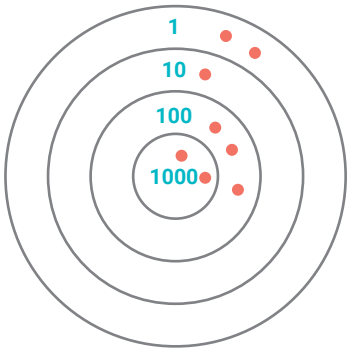
Por turno, cada jugador tira todas las pelotitas juntas sobre el tablero. A cada pelotita se le asigna el valor de la zona en que cayó. Cada jugador se anota el puntaje que corresponde a esa tirada. Gana el jugador que al cabo de tres tiradas consiga la mayor cantidad de puntos.

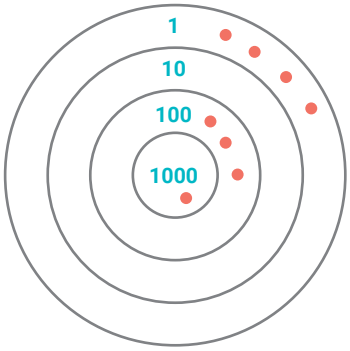
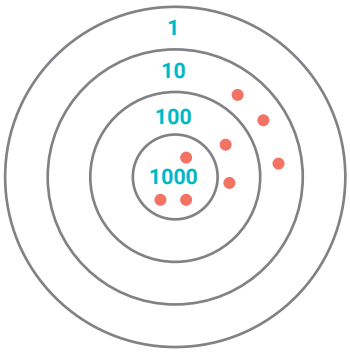


A• *Jugá todas las veces que desees, podés practicar solo o sola, o podés invitar a amigos, amigas o familiares a jugar juntos.*

PARA DESPUÉS DE JUGAR

B• *Sofía jugó las tres tiradas, las pelotitas cayeron de la siguiente manera. Anotá el puntaje que obtuvo en cada tirada y el puntaje total.*

TIRADAS	PUNTAJES
1RA TIRADA 	

2RA TIRADA		
3RA TIRADA		
PUNTAJE TOTAL		

3• Juego: Sumar y restar mentalmente.

PARA JUGAR MUCHAS VECES

Se juega de a dos o más jugadores. Prepará 8 tarjetas o papelitos que tengan escrito lo siguiente.

+1	**-1**	**+10**	**-10**	**+100**	**-100**	**+1000**	**-1000**

Colocalas boca abajo sobre la mesa. También vas a necesitar lápices y papeles para anotar.

Cada jugador escribe un número de 4 cifras, levanta dos tarjetas y escribe el resultado que se obtiene al sumar o restar lo que indican las tarjetas al número propuesto. Luego controla los resultados con calculadora. Por cada acierto se anota 1 punto.

Gana el jugador que al cabo de 3 vueltas obtiene el mayor puntaje.

A• *Jugá todas las veces que desees, podés practicar solo o sola, o podés invitar a amigos, amigas o familiares a jugar juntos.*

B• *Estos son los números que anotó Juana y los cálculos de las tarjetas que levantó de la mesa. Escribí el resultado de cada uno.*

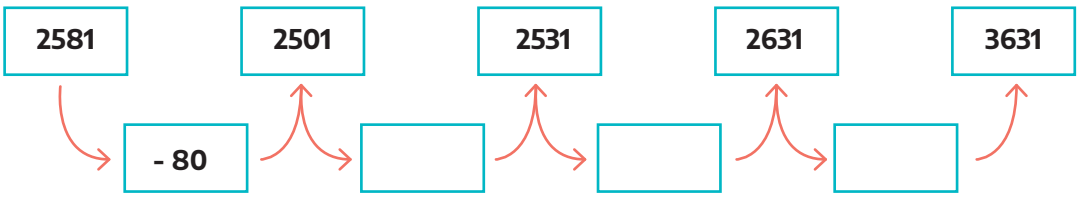
3.752	**+100**	**-10**	**=**
2.039	**+1**	**+1000**	**=**
4.513	**-1000**	**-10**	**=**

4• Resolver problemas con calculadora.

A• *¿Qué números hay que restar en cada caso? Usá la calculadora para probar y comprobar.*

Número	Restar	Se obtiene
9.304		9.300
3.382		3.302
6.415		6.015
1.526	500	

B• *En el visor de una calculadora está escrito el número 2581. Escribí en el recuadro vacío qué suma o resta hay que hacer para que vayan apareciendo los distintos números en el visor, si no se borró nada en ningún momento. Después usá la calculadora para comprobar.*



5• Juego: Viajando por Argentina. Registrar cálculos de suma y resta.

A• *Ingresá al juego Viajando por Argentina que está disponible en el portal educ.ar:*
https://www.educ.ar/recursos/125317/viajando-por-argentina

B• *Jugá todas las veces que desees, podés hacerlo solo o sola, o podés invitar a amigos, amigas o familiares a jugar juntos.*

C• Anotá todos los cálculos mentales que hiciste mientras jugabas, tanto los que te llevaron a una respuesta correcta como los que no. En los casos en que hayas cometido errores, escribí cómo habías pensado, en qué te equivocaste y cuál es la manera correcta de resolver.

6• Resolver cálculos estimativos.

A• Sin hacer la cuenta, seleccioná en cada caso el resultado correcto. Después comprobá con la calculadora.

Cálculo	Resultados para seleccionar		
810 + 990	1.800	5.800	18.000
1.301 + 999	1.400	2.300	1.310
2.049 + 1.001	2.500	4.050	3.050
4.500 – 999	3.501	2.501	4.401
3.645 - 205	1.640	3.440	2.440

B• Sin hacer la cuenta, marcá con una cruz si cada afirmación es verdadera o falsa. Después comprobá con la calculadora.

	Verdadera	Falsa
90 + 140 va a dar un resultado mayor que 200		
500 + 390 va a dar un resultado menor que 1.000		
120 + 480 va a dar un resultado menor que 500		
920 – 860 va a dar un resultado mayor que 500		

C• *Sin hacer la cuenta, marcá con una cruz cuáles de estas sumas y restas van a dar un resultado mayor que 1.000. Después comprobá con la calculadora.*

	Va a dar más que 1.000
950 + 150 =	
420 + 110 =	
730 + 370 =	
1.450 - 400 =	
1.847 - 947 =	

D• *Escribí un número de tres cifras para completar cada una de las sumas atendiendo a lo que tiene que dar el resultado. Después comprobá con la calculadora.*

Cálculo a completar	El resultado tiene que dar...
150 + ...	menos que 500
340 + ...	más que 500
850 + ...	menos que 1.000
850 + ...	más que 1.000
890 + ...	más que 1.500

SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN PRIMARIA

DIRECCIÓN GENERAL DE
CULTURA Y EDUCACIÓN

GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE
BUENOS AIRES