

Colegio Don Bosco

Módulo de continuidad pedagógica

Matemática

6° año

Nivel Primario

Docente: Florencia Placánica

Este módulo es para que estemos en contacto durante estos días. Son diferentes tareas que hemos visto hasta el momento, solo para que repases. También hay juegos, para que compartas en familia y puedas contarles como jugamos en clase y qué aprendemos con esos juegos.

Todas las actividades se resuelven en estas hojas. Lo que no entiendas, lo dejas sin hacer. Hay material recortable en las últimas hojas, que te servirán para algunos de los juegos propuestos. Y como te gustó tanto el timbiriche de multiplicaciones, va de regalo, para que puedan jugar en familia.

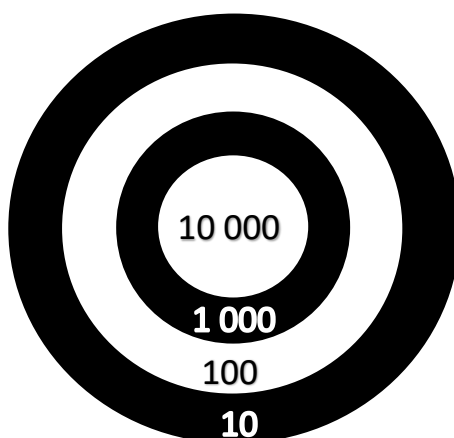
Es importante que sepas que no estamos de vacaciones, que no podemos salir a pasear, ir al cine o juntarnos a pasar el rato, sino que significa que tenemos que quedarnos en casa, y no ir a lugares donde asistan personas para poder así, evitar el contagio. Entre todos, nos cuidamos.



porque
en equipo
by muzotepotolobai
sonamos mejor

A PARTIR DE SEXTO
USAMOS EL PUNTO (.)
COMO SIGNO DE
MULTIPLICACIÓN

TIRO AL BLANCO



- ▽ El dibujo representa un tiro al blanco. Se suman los puntos en función del lugar que acierta. Completá el cuadro acorde a los puntajes.

Jugador	10 000 puntos	1 000 puntos	100 puntos	10 puntos	Puntaje total
Juan	4	3	1	2	
Ernesto					45 897
Betina	4	4	0	2	
Felipe	3	10	12	4	

- ▽ Joaquín y Sofía obtuvieron el mismo puntaje, pero sus dardos estaban en zonas diferentes ¿en qué zonas pueden haber acertado cada uno?

Jugador	10 000 puntos	1 000 puntos	100 puntos	10 puntos	Puntaje total
Sofía					10 120
Joaquín					10 120

- ▽ Dante hizo 50 610 puntos en el tiro al blanco. Escribí dos formas posibles de haber logrado ese puntaje (podes usar de referencia las tablas anteriores)

CLASE N° 2

JUEGO CON DADOS

Los juegos con dados son de los más antiguos. Hay pruebas que los dados existían en Egipto hace miles de años. Hoy en día se usan en diversos juegos, como por ejemplo para indicar cuántos casilleros tiene que avanzar o retroceder un jugador.

Vamos a jugar al 10 000, re versionado. La cantidad de jugadores puede ser de dos en adelante. Para ello necesitamos tres dados (en la pág. N° 12 del módulo tenés la plantilla para armarlos, si no encontrás unos en casa) y la tabla que está a continuación.

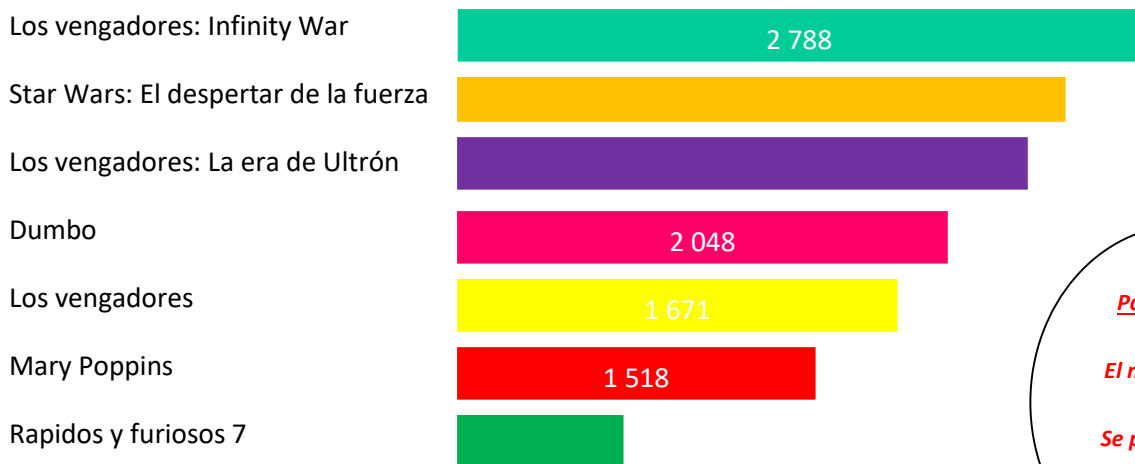
Cada jugador, en su turno, va a tirar los dados y tendrá que multiplicar los números que se obtuvieron. Los anotará en la grilla. Deberá ir sumando en cada partida, el puntaje que obtenga. Aquel jugador que llegue a 10 000 primero, se declarará ganador del juego.

JUGADORES	PUNTAJE OBTENIDO EN LA MULTIPLICACIÓN DE DADOS	PUNTAJE OBTENIDO TOTAL

RESOLVIENDO ALGUNOS PROBLEMAS

Para no expresar las cifras completas, es posible abreviarlas reemplazando, por ejemplo, 58 000 000 kilómetros por 58 millones de kilómetros.

El gráfico que está a continuación, muestra las películas que más dinero recaudaron en millones de pesos hasta enero del 2020. Observalo y respondé.



Para tener en cuenta:
El número 2 788 000 000
Se puede escribir como 2 788 millones.

1. Completá los valores que faltan en el gráfico con estos números. Expresalos tal cual están en los gráficos (sin colocar los ceros que correspondan). Prestá atención al orden de cada uno de ellos.

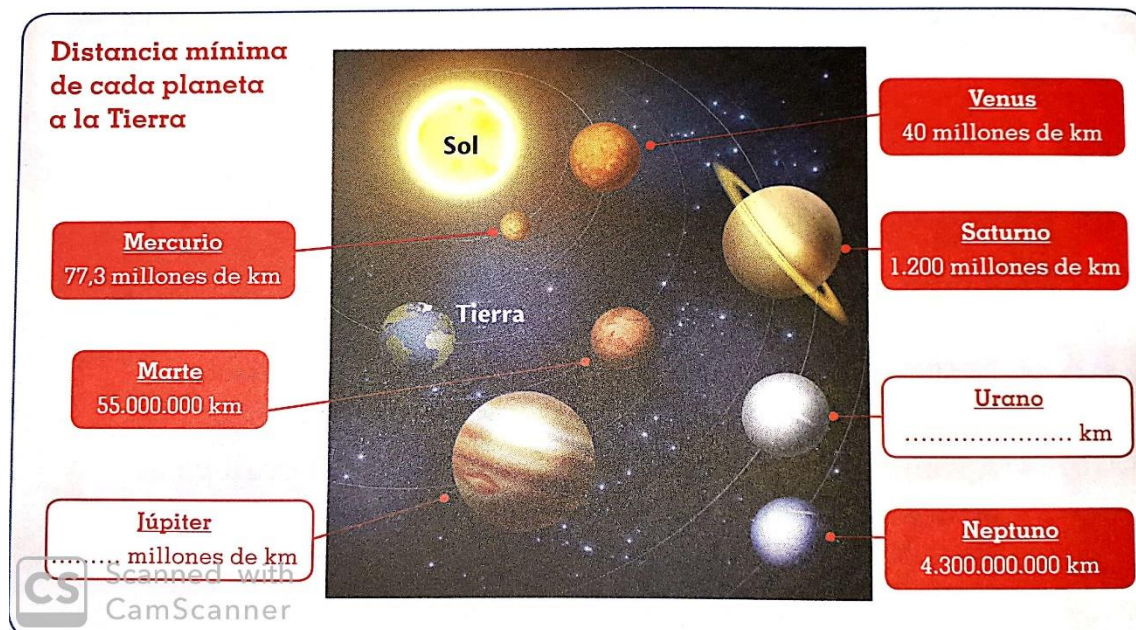
1 405 000 000

2 187 000 000

2 068 000 000

2. ¿cuál es la película que más dinero recaudó? Escribilo en letras.

3. Tienen que preparar una lámina para la lección de ciencias sobre los planetas. Deben averiguar la distancia desde cada planeta hasta la tierra.



- Escribí en letras a qué distancia mínima de la Tierra está Marte.
- ¿Cómo se escribe en cifras la distancia mínima entre la Tierra y venus?
- Señalá cuál o cuáles de estas cantidades equivale a la distancia mínima entre Mercurio y la Tierra.

77 X 3 000 000

77 300 000

773 000 000

- La distancia mínima entre la Tierra y Júpiter es de quinientos ochenta y ocho millones de kilómetros. Completalo en la lámina.
- Buscá en internet porque utilizan "la distancia mínima entre un planeta y la Tierra"

- ¿Cómo se escribe en cifras la distancia mínima entre la Tierra y Saturno?

- ¿Cómo se escribe en letras la distancia entre la Tierra y Neptuno?

CLASE N° 4

¿CONOCES EL JUEGO DEL TANGRAM?

Es un rompecabezas muy antiguo y de origen chino. Dicen que tiene más de dos mil años y todavía se juega con él.

Existen varios tipos de Tangram, el más conocido es el Tangram clásico, que es el que vamos a usar.

Consta de 7 piezas, formado por figuras geométricas: 5 triángulos, un cuadrado y un paralelogramo.

Con el Tangram se pueden hacer muchas figuras. El objetivo es construirlas, utilizando las 7 piezas y no superponer ninguna. El desafío está en reconocerlas, ya que en las tarjetas, no están delimitadas las líneas.

Las tarjetas tendrán que estar dadas vuelta, y por turnos tendrán que sacar de a una tarjeta. El que logre resolver la figura primero, será quien se lleve los 10 000 puntos ganadores. Al terminar las tarjetas, se sumarán los puntos y quien haya obtenido más, será el ganador de la partida.

Las tarjetas, junto con el panel que tener que recortar del tangram, están en la página

CLASE N° 5

MENTALMENTE

Sin hacer la cuenta, resolve:

← CIENTO MENOS	← UNO MENOS	NÚMERO	DIEZ MIL MÁS →	CIENTO MIL MÁS →
		120 100		
		95 700		
		590 010		
		670 020		
		348 300		
		456 500		

CLASE N° 6

SODUKU

Las reglas del SuDoKu son muy simples. En este rompecabezas no se trata de sumar nada con los números, ni que éstos tengan un orden lógico, sino que jugamos con los números como si fueran piezas de un rompecabezas, sin repetir ninguna ni en horizontal (filas), ni vertical (columnas), ni en las cajas de 3x3.

Cada una de las filas en SuDoKu está compuesta por 9 celdas en las que debes poner la serie de números del 1 al 9 en el orden que creas oportuno, pero sin repetirlo y, obviamente, sin dejar ninguno por poner.

A su vez, las columnas también tienen la misma estructura, sólo que en vertical, que las filas y también sus condiciones de juego, es decir, al colocar un número en una fila tienes que tener en cuenta que no se repita en la columna en la que está incluido.

No conformes con esto, el juego se complica un poco más con las cajas de 3x3. Todas ellas deben contener en su interior la serie completa del 1 al 9.

A continuación, te muestro un ejemplo:

	6		1		4		5	
		8	3		5	6		
2								1
8			4		7			6
		6				3		
7			9		1			4
5								2
		7	2		6	9		
	4		5		8		7	

9	6	3	1	7	4	2	5	8
1	7	8	3	2	5	6	4	9
2	5	4	6	8	9	7	3	1
8	2	1	4	3	7	5	9	6
4	9	6	8	5	2	3	1	7
7	3	5	9	6	1	8	2	4
5	8	9	7	1	3	4	6	2
3	1	7	2	4	6	9	8	5
6	4	2	5	9	8	1	7	3

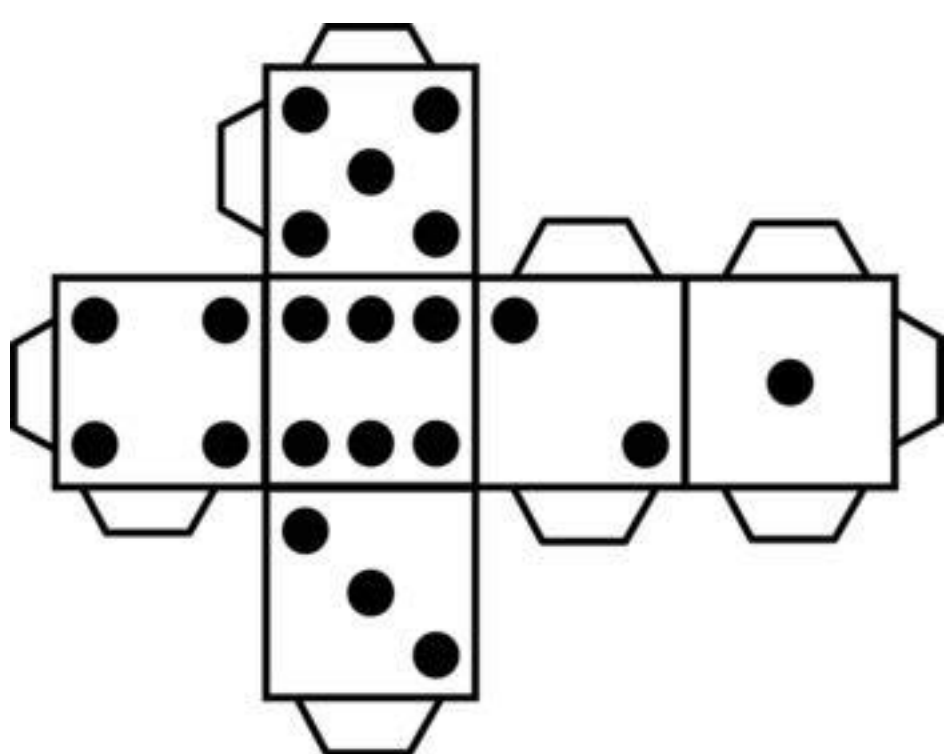
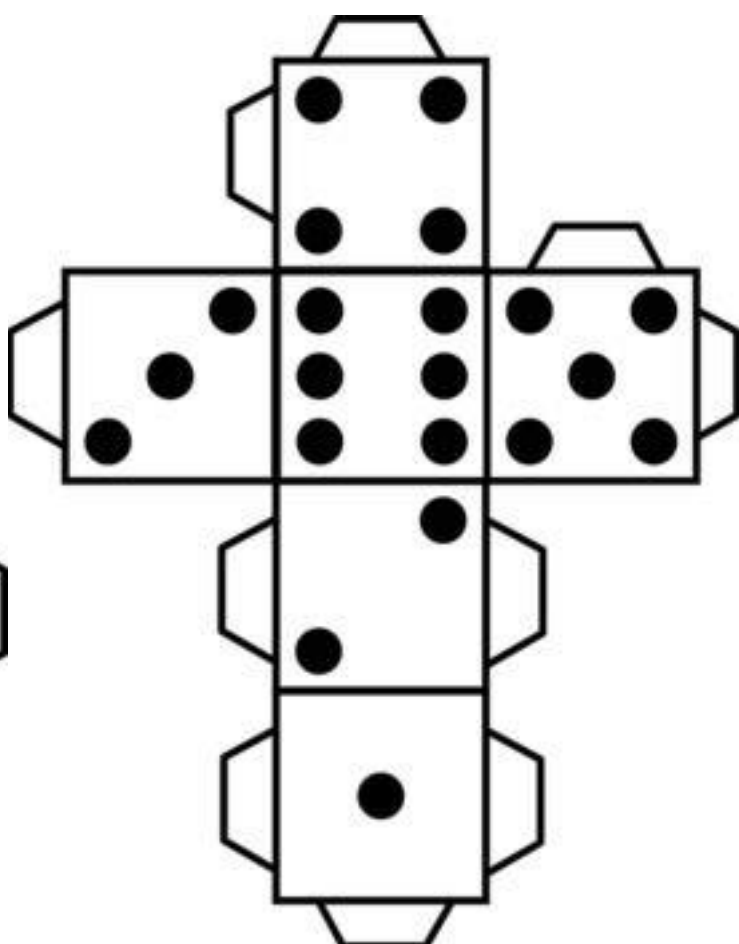
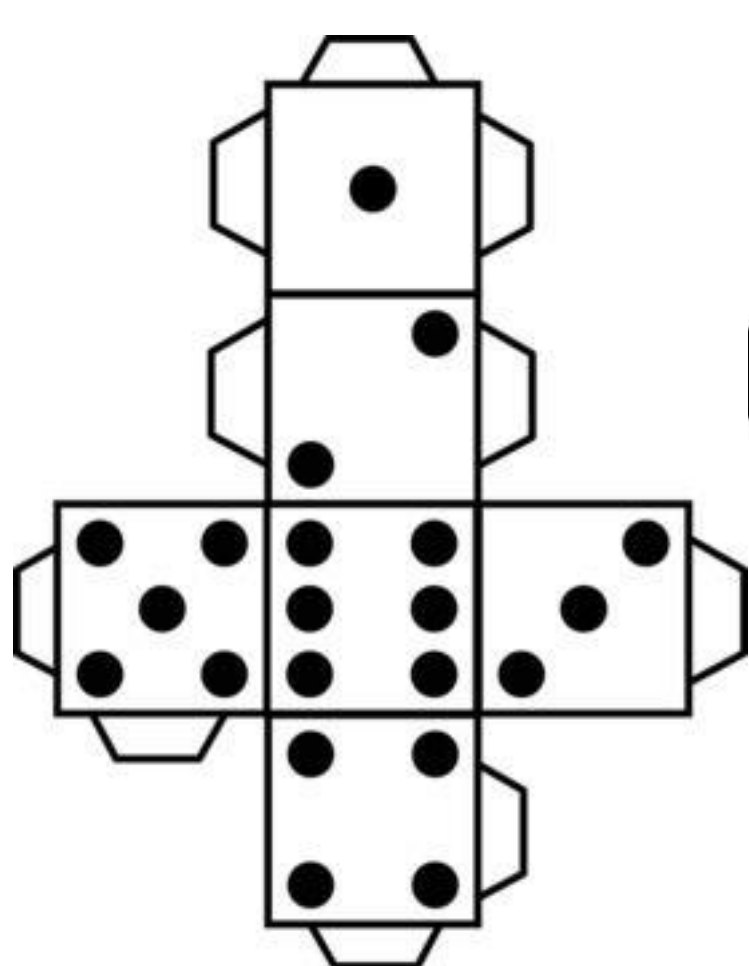
Ahora te toca a vos, ¡a pensar!

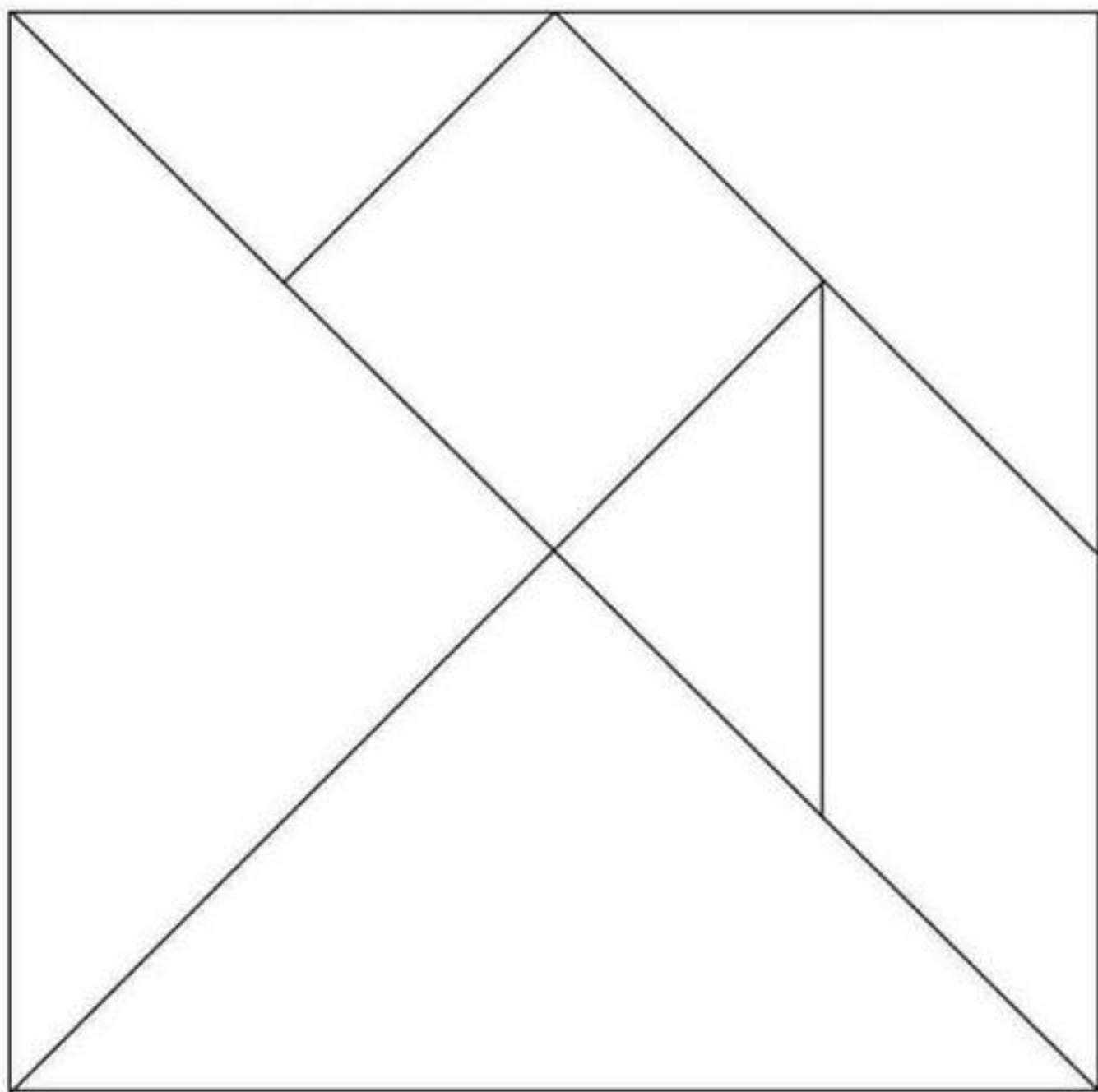
	9	3	1		5	6	4	
7								5
5		1	2		9	3		7
2								3
	3	6	9		7	5	2	
9								1
3		2	4		8	1		9
6								4
	4	7	3		2	8	5	

PARA TERMINAR... TIMBRICHE!

4	10	24	3	12	4	25	2	15	20
20	30	36	8	15	5	18	30	12	9
18	5	1	24	20	25	6	1	24	8
12	16	25	6	36	3	36	5	4	24
2	9	24	18	12	8	10	4	15	12
5	15	4	30	6	24	12	2	18	3
8	20	36	5	15	4	30	1	3	12
24	6	20	2	18	25	15	6	20	10
3	30	10	30	15	9	6	5	18	4
12	5	16	24	8	3	30	12	10	6

4	10	24	3	12	4	25	2	15	20
20	30	36	8	15	5	18	30	12	9
18	5	1	24	20	25	6	1	24	8
12	16	25	6	36	3	36	5	4	24
2	9	24	18	12	8	10	4	15	12
5	15	4	30	6	24	12	2	18	3
8	20	36	5	15	4	30	1	3	12
24	6	20	2	18	25	15	6	20	10
3	30	10	30	15	9	6	5	18	4
12	5	16	24	8	3	30	12	10	6







árbol



pirámide



signo



gallina



bailarín



barco

<http://www.imageneseducativas.com/>



camiseta



perro



corredor



flecha



pavo



martillo