

Área: Matemática.

Docentes: Vanessa y Luciana

Semana del 17/06 (SEMANA 12)

PARA RESOLVER EN TU HOJA DE TRABAJO.

I. ESPACIO:

1) Observá la imagen y completa las oraciones con las siguientes palabras:

ATRÁS-DERECHA-IZQUIERDA-ADELANTE



- A) La pócima está a la.....de la vela.
- B) La pluma está a la.....de la copa.
- C) La olla está.....de la chimenea.
- D) El veneno se encuentra.....de la escoba.

II. GEOMETRÍA:

2) En la imagen del punto 1) se ven cuerpos que tienen caras con figuras diferentes (rectángulo, cuadrado, triángulo y círculo). Nombra tres cuerpos donde veas rectángulos, otro donde veas un círculo y uno donde veas un cuadrado.

Por ejemplo:

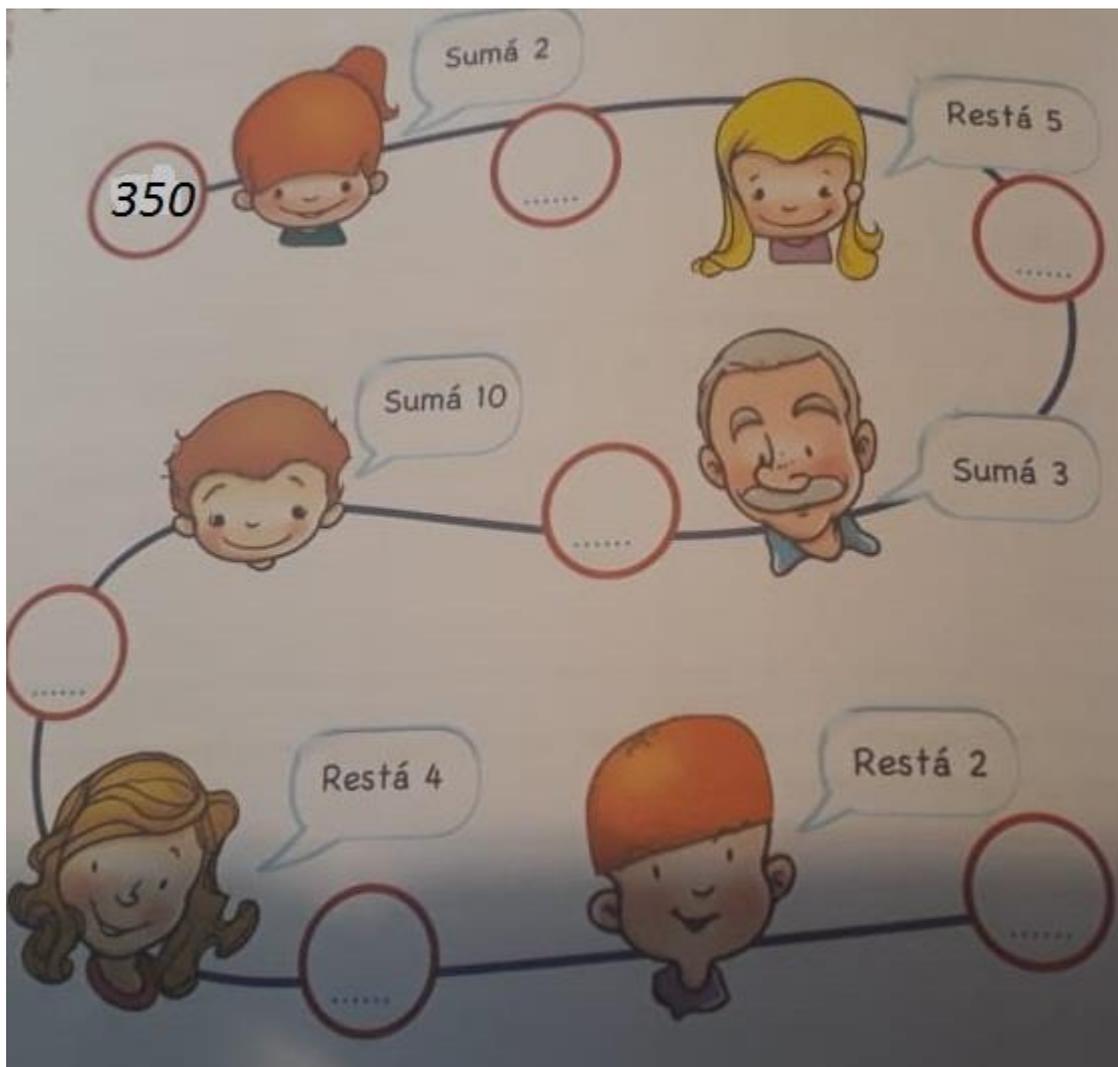


ESCOBA: su forma es parecida a un TRIÁNGULO.

3) Recortá y pegá imágenes que tengan forma de CUADRADO, RECTÁNGULO, TRIÁNGULO Y CÍRCULO.

III. OPERACIONES:

4) Copiá en un renglón de tu cuaderno el recorrido de este cálculo y vas completando con los resultados.



5) a. Leé y decidí qué cálculo sirve para resolver cada problema.

b. Escribí el cálculo en tu cuaderno y resolvé el problema.

i) Mariano gastó \$34 en un librito infantil, \$26 en dos lapiceras y \$45 en tres sobres. ¿Cuánto dinero gastó en total?

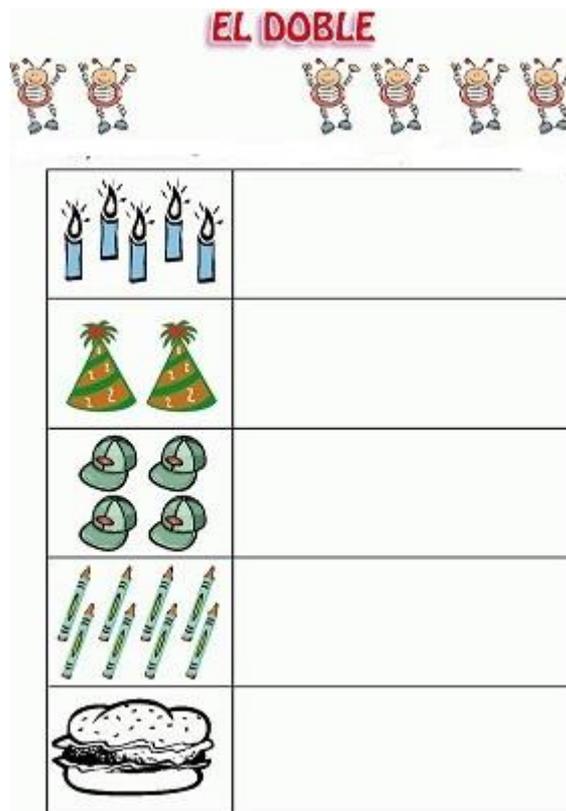
$$34+26+45=$$

$$45-26+34=$$

$$34+26-45=$$

$$34+26=$$

6) Recuerda el video de la semana anterior y dibujá el doble de las siguientes figuras.



7) Juego con dados.

Te propongo jugar con dados, si no tienes en casa puedes armarlo como indica el video.

¿Cómo hacer un dado en casa?

<https://www.youtube.com/watch?v=OMRokt3cmK8>

Elementos necesarios para el juego.

- 2 dados
- 2 tablas de registro (una para cada jugador)
- 1 lápiz
- Tablero de números

Pasos del juego:

- 1) El primer jugador tira un dado y registra el número que le salió en la tabla. Luego hace lo mismo con el otro dado.
- 2) Suma los dos números registrados y escribe el valor de la suma.
- 3) Calculá el doble del valor de la suma y registra en la tabla y tablero de números el resultado.
- 4) El segundo jugador realiza lo mismo que el primer jugador.
- 5) Gana el jugador que obtiene mas puntos al finalizar los cinco tiros.(si te gusta el juego puedes agregarle mas tiros)

Observá el ejemplo de mi primer tiro y cómo lo registré.

Modelo de Tabla para registro:

Jugador 1				
N° de tiro	Dado1 + Dado 2=	Resultado de la suma	Doble	Puntos logrados
1	6+6	12	24	24
2				
3				
4				
5				

DOBLES

Lanza 2 dados. Suma el resultado. Calcula el doble del número obtenido. Haz una cruz en el número que obtengas.



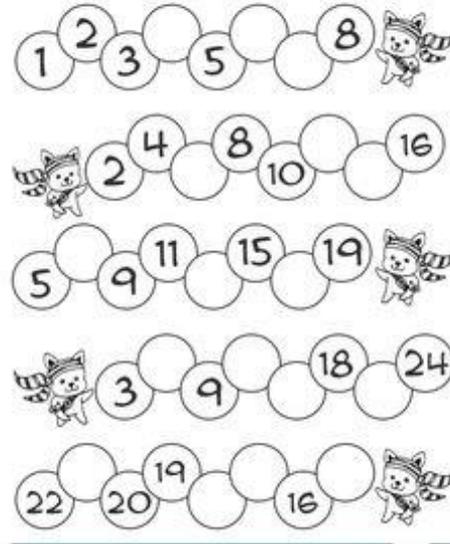
4	6	8	10	12	14
16	18	20	22	24	8
4	12	10	20	22	24
18	16	14	8	6	10
14	12	10	10	12	24
6	8	22	4	6	20

 Registra en la tabla tus tiros

IV. NUMERACIÓN.

8) Completá las siguientes series numéricas en tu cuaderno.

Series numéricas 



9) Completa la siguiente tabla siguiendo el ejemplo que te doy.

EJEMPLO: NÚMERO 345

NÚMERO	¿CÓMO SE LEE?	Nº DE DECENAS	Nº DE CENTENAS	Nº DE UNIDADES
345	TRESCIENTOS CUARENTA Y CINCO	300	40	5
312				
356				
387				
393				
289				

10) Dictado de números.

- Con la ayuda de un adulto que te dicte, escribí los siguientes números y luego ordénalos de forma “ascendente”.

249-333-397-182-215