



CORRIENTES
somos todos!

Ministerio de
Educación



CONSEJO GENERAL DE
EDUCACION

MATEMATICAS-LENGUA- CIENCIAS SOCIALES Y NATURALES

JUEGOS Y ACTIVIDADES PARA APRENDER EN CASA

3er. GRADO



**¡YO ME QUEDO
EN CASA!**

**“SI NOS CUIDAMOS,
CADA UNO,
NOS CUIDAMOS
TODOS”**



CORRIENTES
somos todos!

Ministerio de
Educación



CONSEJO GENERAL DE
EDUCACION

2020



Año del Bicentenario del Legado
del General Manuel Belgrano

MATEMATICAS



JUEGOS Y ACTIVIDADES PARA APRENDER
EN CASA



Se proponen aquí una serie de actividades y juegos que han sido pensados para realizar en casa con la colaboración de familiares o amigos. Cada uno de los juegos cuenta con las reglas correspondientes y algunas orientaciones para el adulto a cargo, de manera que cumplan con su fin pedagógico a la vez que permitan incluir momentos lúdicos, tan necesarios en esta etapa que nos toca vivir. Los juegos están propuestos para que se realicen varias veces a lo largo de estos días, ya que implican la práctica de los contenidos involucrados en cada uno de ellos. Además, se proponen en todos los casos actividades para realizar luego de jugar, que significarán un momento de reflexión sobre lo que se ha realizado en el juego y permitirá mejorar estrategias para partidas posteriores. Se recomienda por esto, intercalar momentos de juegos con momentos de resolución de dichas actividades.

Para ayudar a los adultos a organizar el desarrollo de estas actividades les sugerimos que seleccionen 2 o 3 de las actividades propuestas para trabajar cada semana, dependiendo de cuánta dificultad represente cada una de ellas para sus chicos. En el caso de los juegos, pueden jugarse a lo largo de todo el período de cuarentena, aunque ya se hayan completado las **“actividades para después de jugar”**, ya que esta práctica permitirá a los niños afianzar procedimientos y estrategias que hayan podido incorporar en las primeras partidas, así como también memorizar resultados que les serán muy útiles para realizar cálculos posteriores.

En el anexo para recortar se incluyen los modelos de cartas o fichas que requiere cada juego.





Tercer grado

Resolviendo Problemas

Actividad 1.

En el cumpleaños de Julián había muchas golosinas para repartir entre los invitados. También había alfajores: 12 de chocolate y 12 de dulce de leche. Cuando terminó la fiesta, la mamá de Julián vio que sobraron 7 de chocolate y 3 de dulce de leche ¿Cuántos alfajores se comieron los invitados?

Actividad 2. Los chicos juegan a las bolitas en el recreo.

Juan tiene 12 bolitas, José tiene 16 bolitas, Pedro tiene 11 bolitas y Luciano 17 bolitas. Quieren jugar a un juego nuevo con todas las bolitas y todos deben tener la misma cantidad. ¿Cuántas bolitas tendrá cada uno?

Actividad 3. Los chicos están colocando láminas en el pizarrón de la cartelera de la escuela. Quieren aprovechar 12 chinches que tienen. Para las láminas más grandes tienen que usar 4 chinches en cada una y para las láminas pequeñas 3 chinches. ¿Cuántas láminas grandes y cuántas chicas podrían colocar?

Actividad 4. Seguimos jugando con la Minigenerala

El juego de la “Minigenerala” se ha enviado en el documento anterior, sin embargo, aquí volvemos a incluir las reglas del juego, para que lo recuerden. Es importante que jueguen una vez más, antes de hacer las actividades de después de jugar que se proponen aquí.

Cantidad de jugadores: 2 o más

Materiales: 5 dados y una tabla como la que se muestra abajo

MINIGENERALA		
Valor de los dados	Cantidad de dados	Cálculo de puntos
1		
2		
3		



Reglas del juego:

Cada jugador en su turno tira tres veces los dados, intentado obtener la mayor cantidad de dados repetidos a lo largo de los tres tiros.

Luego de cada tiro puede elegir algunos dados (o todos) según le sirvan o no para acumular dados del mismo valor, y volver a tirar los demás. Una vez realizados los tres tiros debe anotar el puntaje obtenido en una tabla como la siguiente.

En caso de no obtener ningún dado repetido al cabo de los tres tiros deberá anotar 0.

Al cabo de 6 vueltas gana el jugador que mayor puntaje obtuvo.





Actividades para hacer después de jugar

a. Lucía está jugando a la Minigenerala con sus amigos. Cuando tiró los dados sacó tres 6 repetidos, ¿qué puntaje obtuvo?

b. Lautaro tiró los dados y anotó 20 de puntaje total en la línea del 5. ¿Cuántos dados repetidos tenía?

c. Esta es una tabla en la que se anotaron los puntajes obtenidos en el juego de la Minigenerala. Completa los datos que faltan.

	NÚMEROS DE DADOS OBTENIDOS	TOTAL DE PUNTOS
1	3	
2		24
3		15
4	4	
5	3	
6		18
	PUNTAJE TOTAL	



Actividad 5. Seguimos con el JUEGO: SUMAS QUE DAN 100

El juego de la “Sumas que dan 100” se ha enviado en el documento anterior, sin embargo, en las páginas recortables se vuelven a incluir las reglas del juego

Actividades para después de jugar

- Juan tiene las cartas 30, 10 y 40. Recibe la carta 30 ¿Puede decir 100?
- Si María tiene las cartas 50, 20 y 5 ¿Con cuál carta podría decir 100?
- Pedro tiene 35, 30, 30 y 5 y dice cien, ¿es correcto?
- Carla tiene las cartas 20,10 y otras dos que se le cayeron al gritar “cien” ¿Qué números podría haber en esas cartas?
- Además de los que pusiste en la actividad anterior, ¿qué otros números podría haber en las cartas de Carla?

Actividad 6. Seguimos con el juego: ¿DÓNDE VAN?

Materiales

-Tarjetas con las siguientes sumas y restas.

70-60	60-40	100- 50	90-80	80-30	90-20	10+30
30+20	40+10	40+30	50+50	20+40	80-20	90-30
20+30	50+40	10+60	30+30	60-20	60-30	20+20

-Un tablero, como el siguiente

MENOS QUE 50	IGUAL A 50	MAYOR QUE 50

Reglas del juego

- Se juega entre 2 o más participantes.
- Se mezclan las tarjetas y se colocan boca abajo formando un mazo.
- El tablero se coloca en el centro del juego.
- Por turno, cada uno levanta una tarjeta y la coloca en la columna que corresponda. Si está bien colocada gana un punto.
- Se juegan 4 vueltas.
- Gana el participante que acumuló más puntos.





Actividades para después de jugar:

- a. Escribe tres cuentas de las que están en las tarjetas que sean mayores que 50
- b. Indica tres cuantas de las tarjetas que te resulten fáciles, y explica cómo las resuelve.
- c. Hay algunas tarjetas que dan el mismo resultado. Escribí tres tarjetas que den el mismo resultado.

Actividad 8. Billetes y monedas

- a. Armá de dos maneras diferentes cada una de las siguientes cantidades, usando billetes de \$100, \$200 y \$500

	500	
	800	
	700	
	400	

- b. Para armar \$900 Lucas usó nueve billetes de \$100. ¿Podés armar \$900 usando menos billetes?

Carteles con cuentas

Marisa está armando carteles que indican diferentes maneras de armar el mismo número

Por ejemplo: El cartel del 400

400
$100 + 50 + 50 + 200$
$200 + 200$
$150 + 100 + 150$

- c. Completá las sumas del cartel del 900

900
$800 + \dots\dots\dots$
$700 + \dots\dots\dots$
$600 + \dots\dots\dots$
$500 + \dots\dots\dots$



d. En el siguiente se borró el número del cartel. ¿Qué cartel es?

.....
$400 + 50 + 50 + 100$
$100 + 500$
$250 + 100 + 250$

e. Escribí otra cuenta para el cartel de arriba

Actividad 9. JUEGO: ¡DUPLICA, TRIPLICA Y CUADRUPLICA...CON DADOS!

En este juego, cada jugador va avanzando por los casilleros del tablero. Gana el jugador que llega primero al final.

Cantidad de jugadores: Dos

Materiales

Un tablero

Dos dados

6 cartas: dos con el número 2, dos con el número 3 y dos con el número 4.

Reglas del juego

Se mezclan las cartas y se las coloca boca abajo sobre la mesa.

Cada jugador coloca un poroto o un papelito en el casillero que dice "SALIDA".

Por turno, un jugador tira los dados, calcula la suma de los puntos obtenidos y luego da vuelta una de las cartas.

¿Cómo se avanza?

Si sale la carta 2 *duplica puntos*, deberá calcular el doble del valor total de los dos dados y avanzar esa cantidad de casilleros.

Si saca la carta 3 *triplica puntos*, deberá calcular el triple del valor total de los dos dados y avanzar esa cantidad de casilleros.

Si saca la carta 4, deberá calcular cuatro veces el valor total de los dos dados y avanzar esa cantidad de casilleros.

Gana el primero que llega al casillero que dice "LLEGADA". Si llegan en la misma jugada, ambos jugadores deben desempatar, para eso se tira un dado y se saca una carta. El que obtiene la mayor cantidad, gana.



Actividades para después de jugar

a. Aquí les presentamos lo que obtuvieron varios jugadores. ¿Se animan a calcular cuántos casilleros debe adelantar cada uno? Escribanlo en la línea

a) Cecilia:



Debe avanzar _____ casilleros

b) Miguel:



Debe avanzar _____ casilleros

c) Sofía:



Debe avanzar _____ casilleros

b. Para hacer más rápido el juego, Juan y Noelia armaron este cuadro con los valores posibles de los dados y los casilleros a avanzar en cada caso, para evitar hacer los cálculos en cada tirada. Les proponemos que los ayuden a completarla con los números que faltan.

Si los dos dados suman	Cantidad de casilleros que tengo que avanzar		
	Si sale la carta 2 (duplica)	Si sale la carta 3 (triplica)	Si sale la carta 2 (cuadruplica)
2	4		8
3		9	
4			
5			
6			
7		21	
8			32
9			
10	20		
11			
12			48

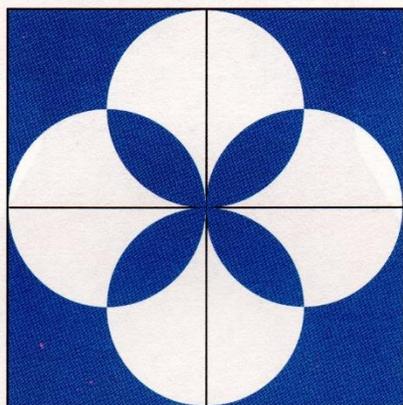
¿De cuánto en cuánto van avanzando en cada columna? ¿Qué tabla de multiplicar quedó armada en cada una



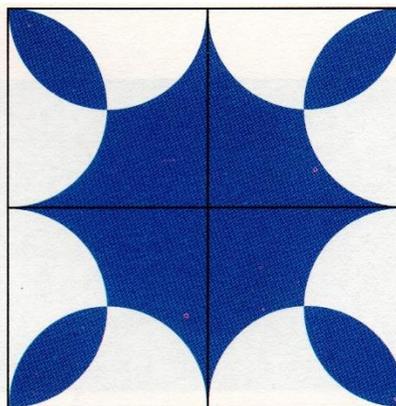
Actividad 10. Construcciones geométricas

Los pisos decorados

- Con las baldosas de las páginas recortables arma un piso que te guste
- Elegí uno de los pisos que están abajo y armalo con tus baldosas.
- Repitiendo el mismo patrón que el piso que elegiste completá un piso de 16 baldosas



PISO 1



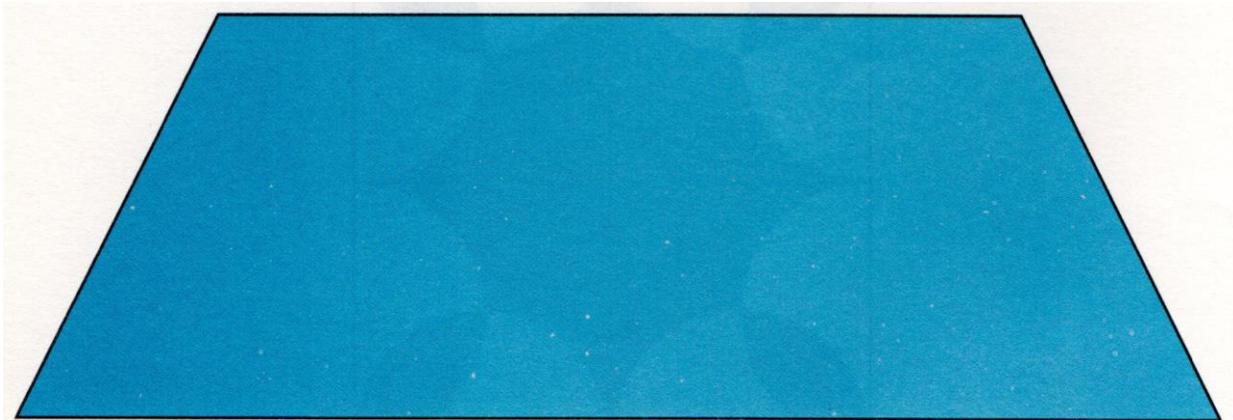
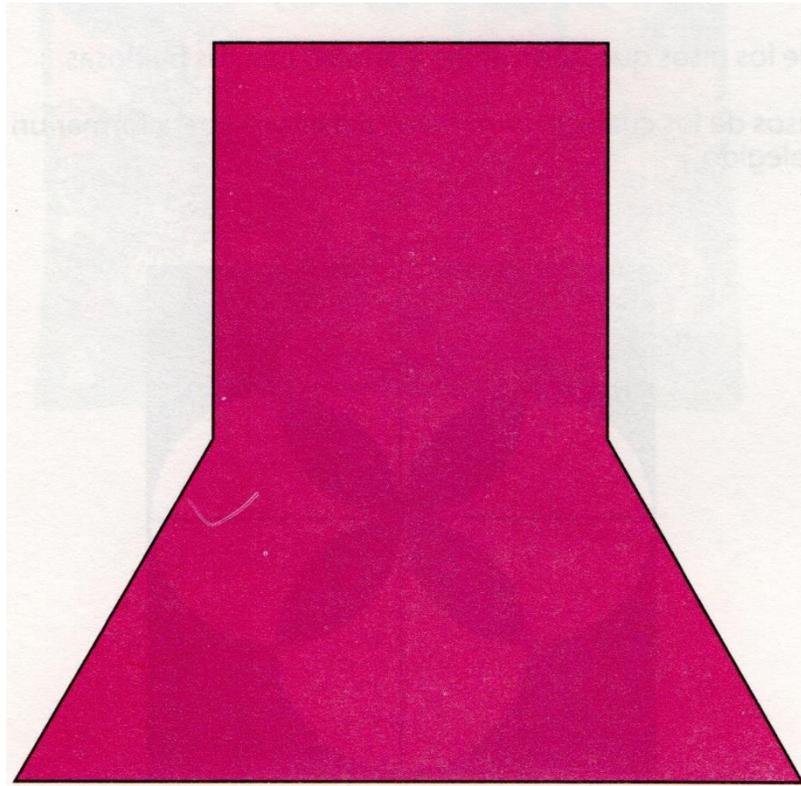
PISO 2

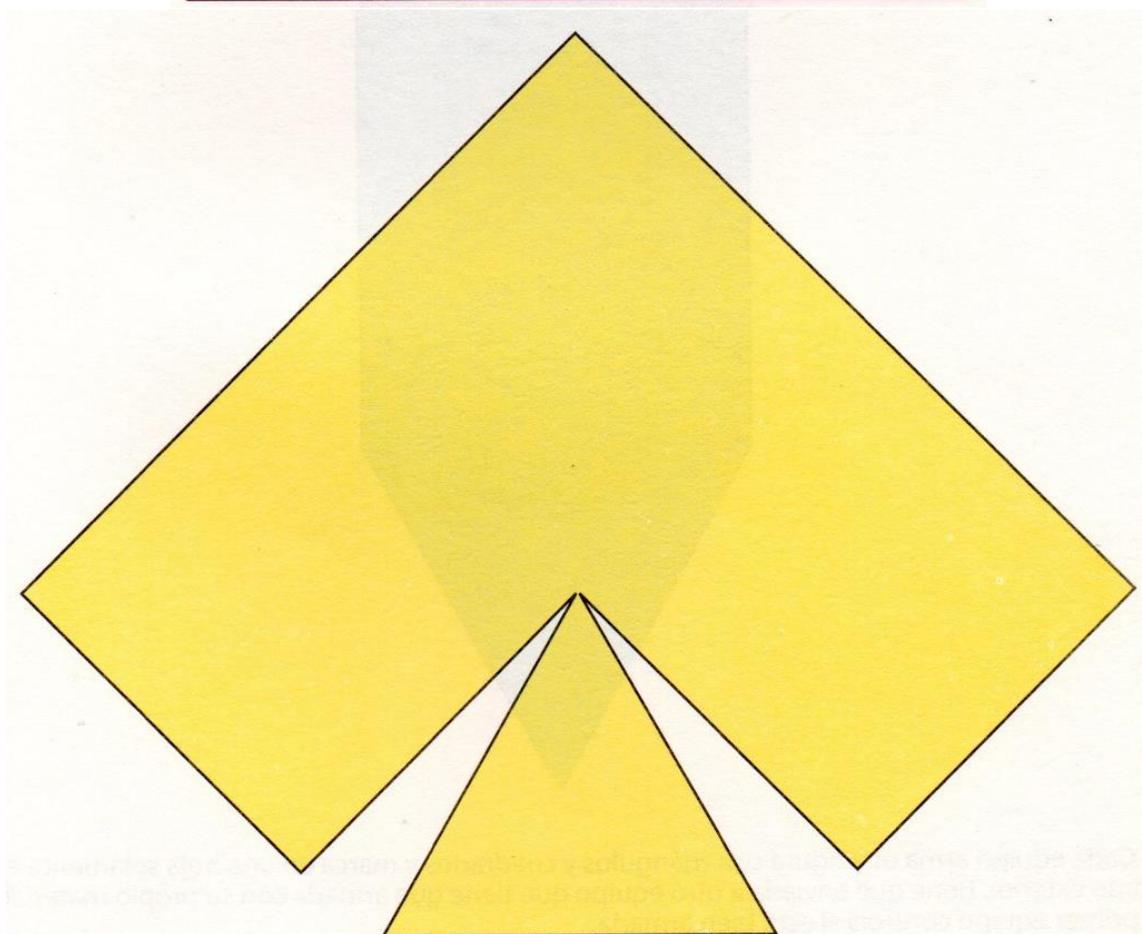
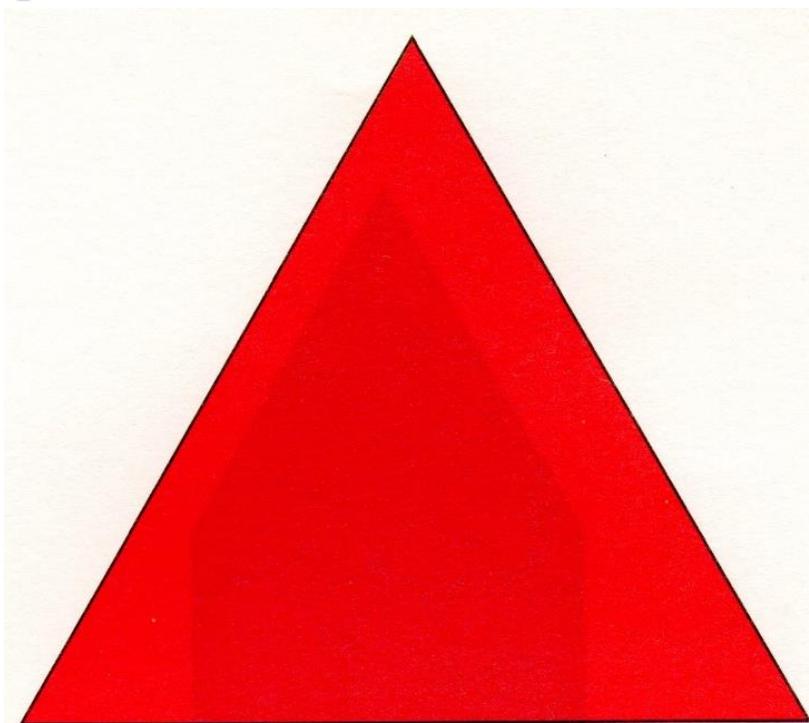
Actividad 11. Armar Figuras

Materiales

Triángulos y cuadrados de las páginas recortables

- Con las figuras recortadas, arma las figuras que quieras.
- Las figuras que siguen se armaron con triángulos y/o rectángulos sin superponerlos ni dejar lugares vacíos
Encontrá la forma de ubicar las figuras de manera que queden como las de los modelos y marcá el borde de cada figura que usás







SUGERENCIA PARA LOS ADULTOS QUE ACOMPAÑAN



De lunes a viernes de 16 a 18hs en la TV PÚBLICA se desarrollan clases para seguir aprendiendo en casa que los pueden ayudar a trabajar muchos de los contenidos que incluimos aquí.

BIBLIOGRAFÍA

- Parra Cecilia, Saiz Irma: Hacer Matemática 3. Editorial Estrada. Buenos Aires 1999-2000.
- Gobierno de la Provincia de Corrientes. Ministerio de Educación. Plan de Compensación Corrientes 2001.
- Gobierno de la Provincia de Corrientes. Ministerio de Educación Programa de Alfabetización Correntino "PROAC"
- Itzcovich- Becerril- Andrea Novembre- Rossetti- Urquiza- Sancha; Proyecto Escuelas del Bicentenario. Matemática. Material para docentes.3ºgrado. Buenos Aires 2014

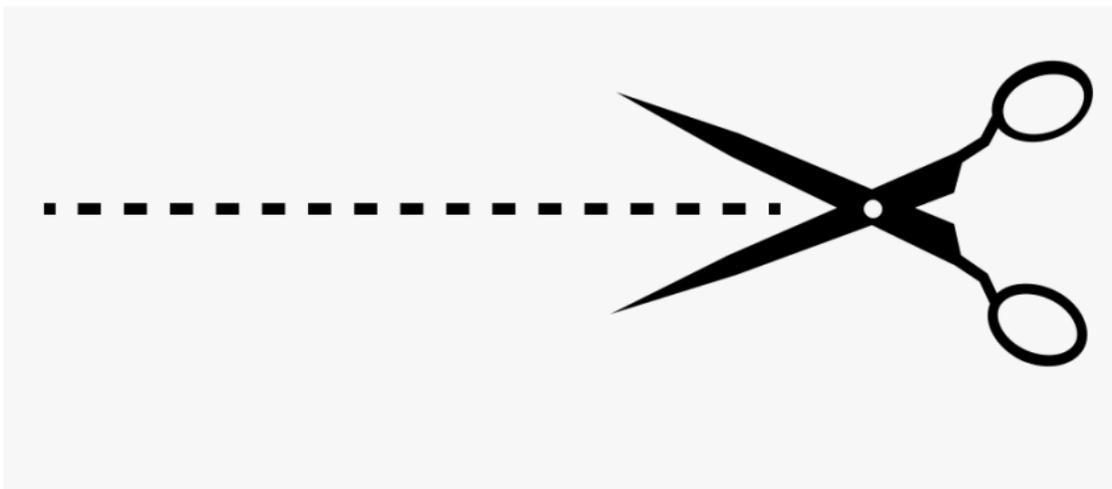


CORRIENTES Ministerio de
Educación

ANEXO

PÁGINAS

RECORTABLES



CORRIENTES
somos todos!

Ministerio de
Educación





SUMAS QUE DAN 100

Materiales

-Ficha de trabajo con las reglas del juego.

-El mazo de cartas con las cartas que se indican más abajo. (Las cartas han sido elegidas de forma tal que se puedan armar 5 grupos de 4 cartas que sumen 100 cada uno de ellos).

5	15	60	20
25	25	25	25
50	5	25	20
20	10	40	30
35	5	30	30

Reglas del juego

-Se juega de a tres jugadores con un mazo de 12 cartas ó de a 4 jugadores con un mazo de 16 cartas, ó de a 5 jugadores con un mazo de 20 cartas

La finalidad del juego es formar 100 sumando las cuatro cartas que tiene cada jugador en la mano.

-Se mezclan las cartas y se reparten 4 a cada uno.

-A la voz de "ya", cada jugador deja a su compañero de la derecha boca abajo y recoge la que dejó su compañero de la izquierda.

-El niño que forma 100 con las cuatro cartas pone su mano en el centro y dice "cien" y muestra las cartas a sus compañeros. El primero en decirlo se asigna una letra de la palabra "cien" "por ejemplo la" c "si es la primera vez.

-Se continúa jugando de la misma forma hasta que uno de los jugadores logre completar la palabra "cien".



5	15	60	20
5	25	20	50
35	5	30	30
25	25	25	25



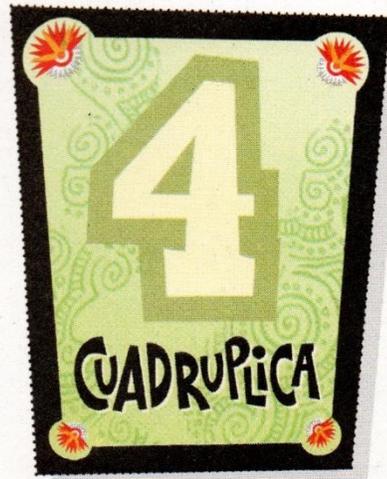
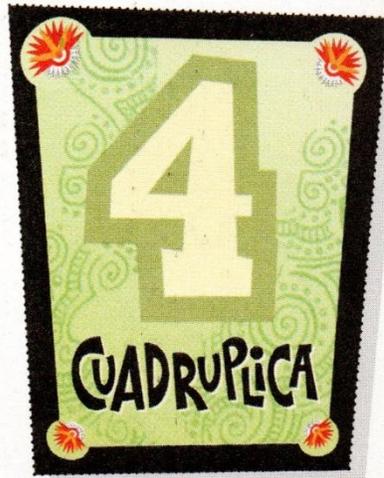
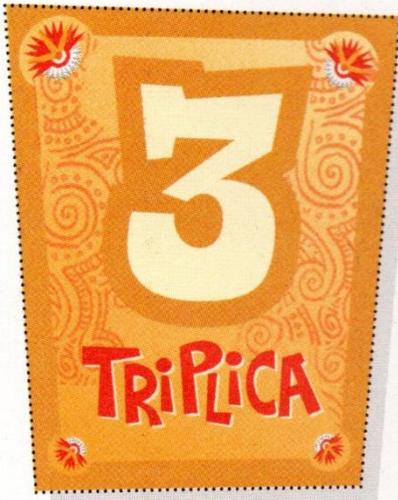
MODELO DE TARJETAS PARA RECORTAR

20+30	30+20	70-60
50+40	40+10	60-40
10+60	40+30	100-50
30+30	50+50	90-80
60-20	20+40	80-30
60-30	80-20	90-20
20+20	90-30	10+30



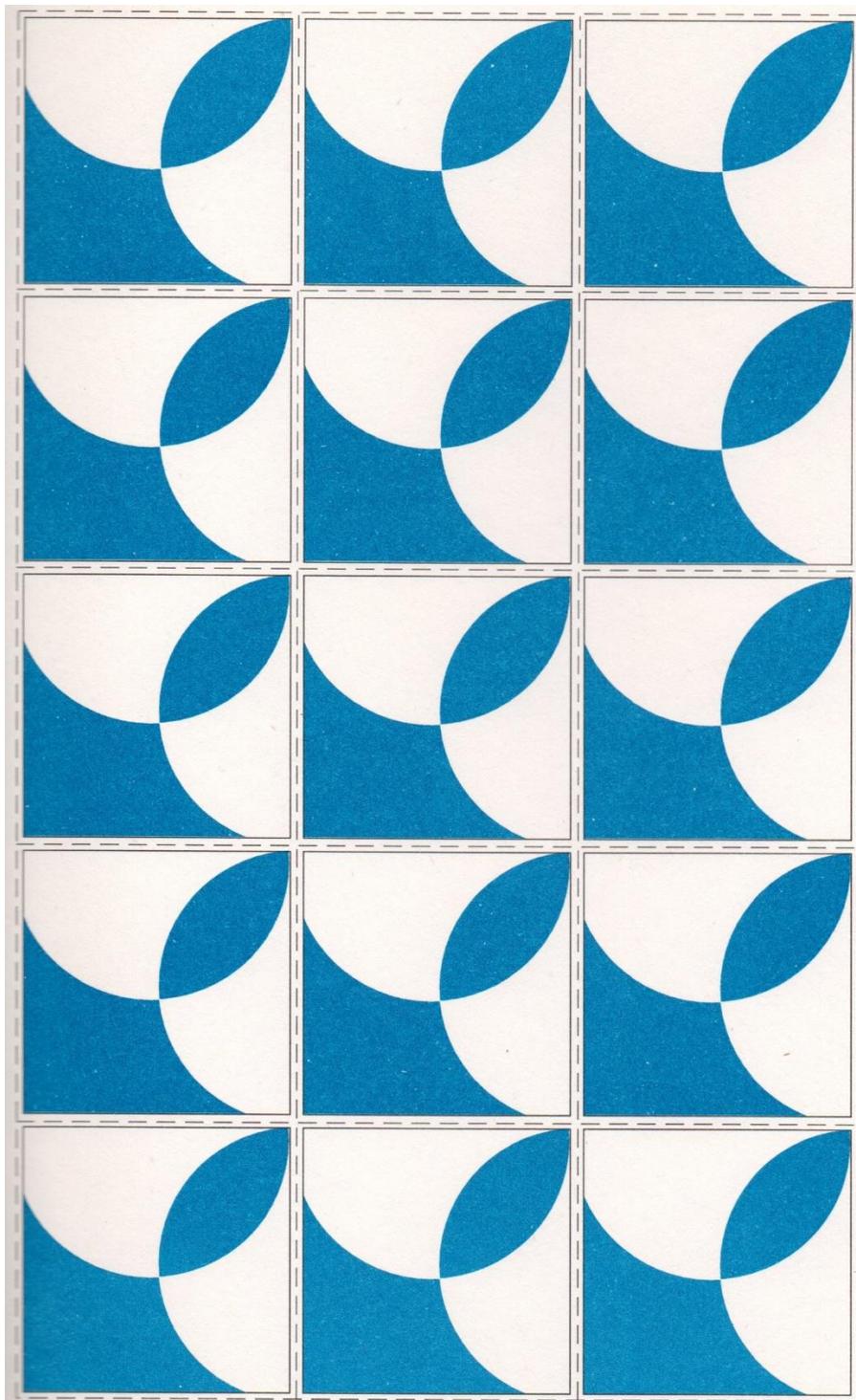
JUEGO: ¡DUPLICA TRIPLICA Y CUADRUPLICA...CON DADOS!





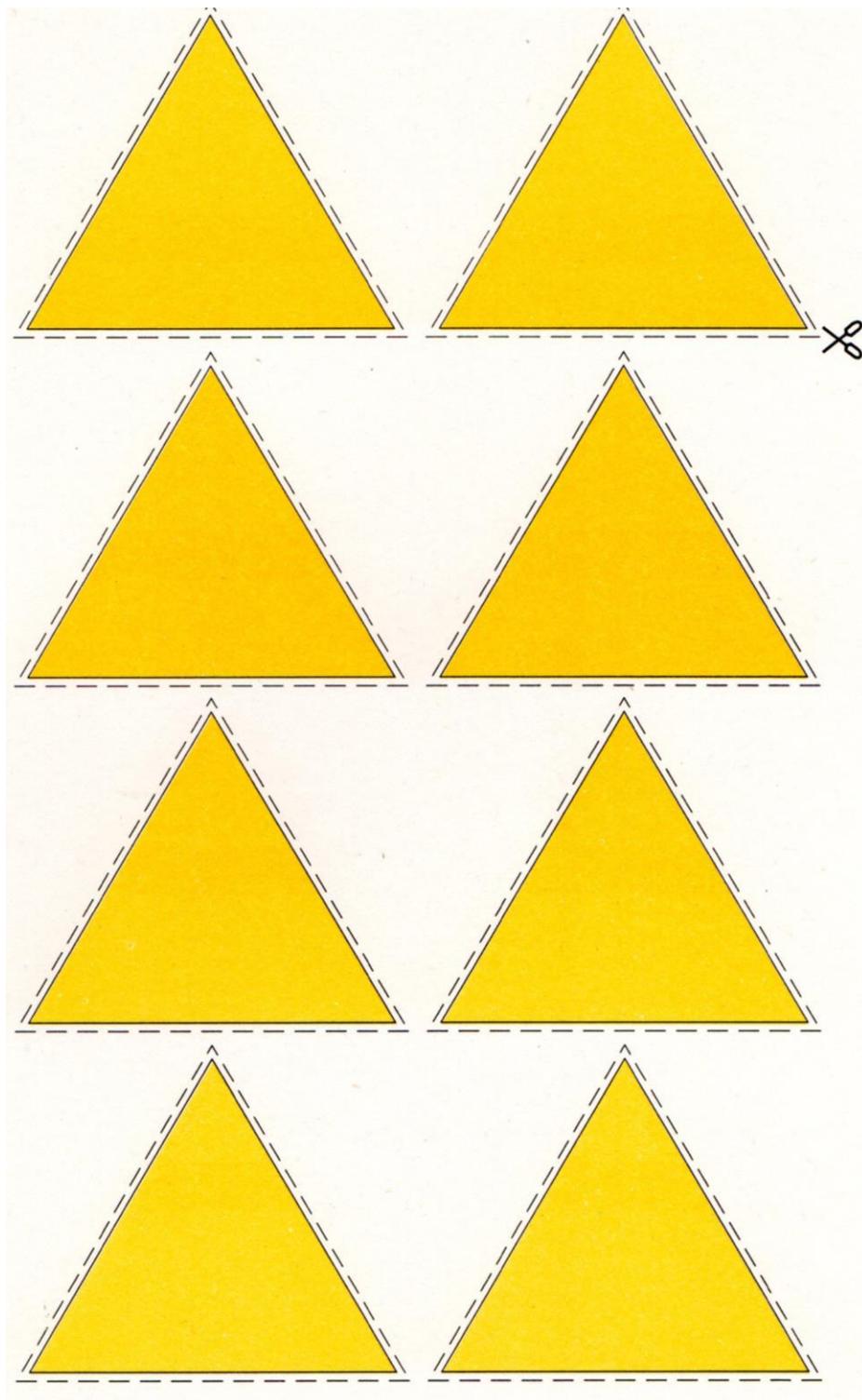


LOS PISOS DECORADOS





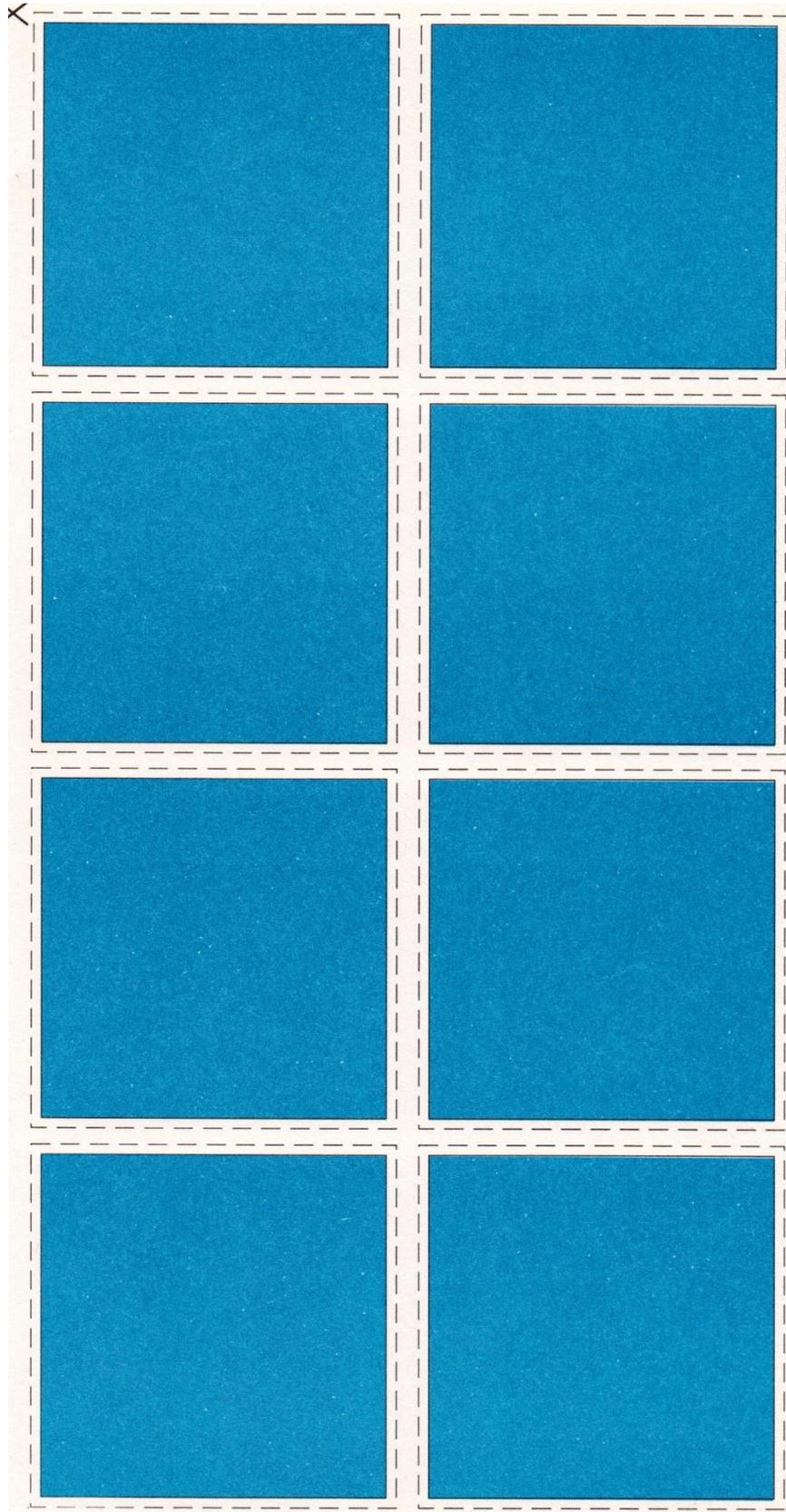
ARMAR FIGURAS





CORRIENTES

Ministerio de Educación



CORRIENTES
somos todos!

Ministerio de Educación

