

ÁREA: Matemática / 4to Grado (2ºCiclo)

Profesor: Adrián Mungi

Clase Nro. 3

Contenidos

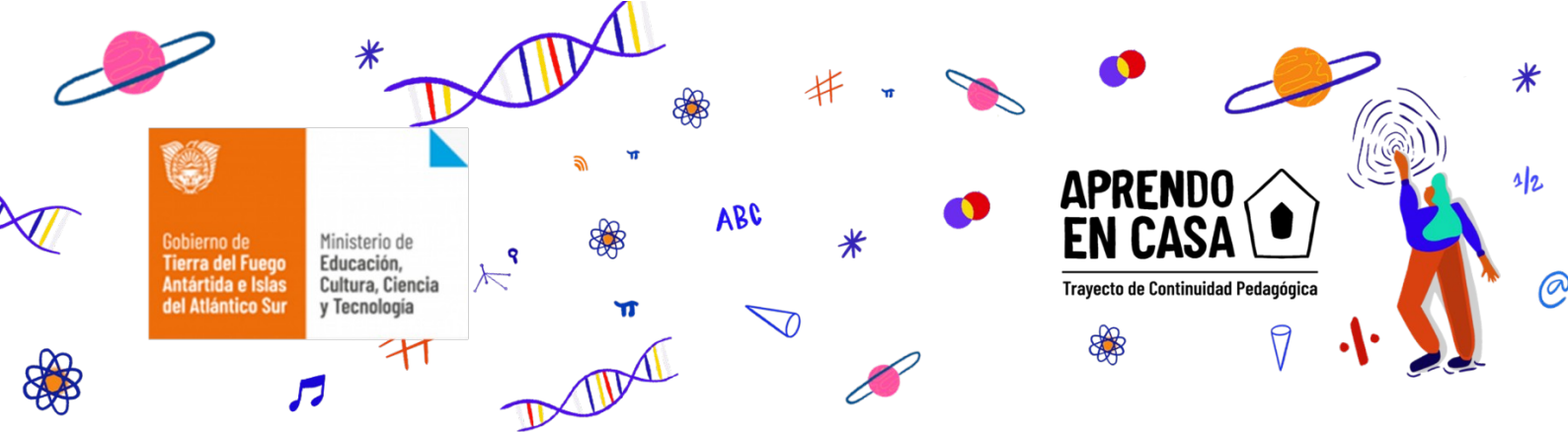
- ✓ Multiplicar con distintos significados, utilizando distintos procedimientos y evaluando la razonabilidad del resultado obtenido.
- ✓ Elaborar y comparar distintos procedimientos de cálculo-, mental, escrito- de multiplicaciones por una cifra o más, analizando su pertinencia y economía en función de los números involucrados.

Introducción

¡Hola! Aprovechando que estamos en casa cuidándonos, cuidando a nuestra familia y a nuestros vecinos, te propongo un juego. Se llama “El juego del Gato”, con él, vas a poder repasar no solo las tablas de multiplicar, sino la multiplicación por una y dos cifras y además si prestás mucha atención, te podés consagrar Campeón o Campeona en Matemática, ¡¡¡así que vamos a comenzar!!!

Página4





Actividades:

Necesitás:

- ✓ Armar dos grupos (pueden participar los adultos que te acompañan en casa, tus hermanos y hermanas, etc.)
- ✓ Un tablero (como el de más abajo).
- ✓ 2 botones (o clips)
- ✓ 36 fichas de dos colores diferentes (podés hacerlas con papeles reciclado y le ponés las iniciales de tu equipo o tu nombre en caso de que jueguen de a dos)
- ✓ Una calculadora o la Tabla Pitagórica, en caso que tengas dudas y necesites controlar algún resultado.

Reglas:

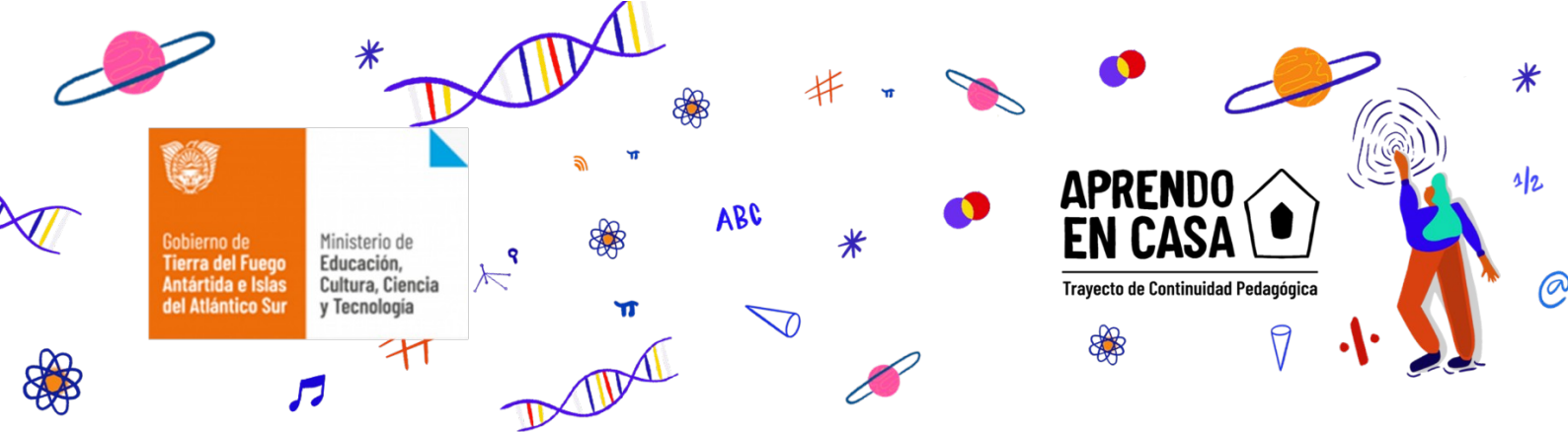
- Se forman dos equipos o una pareja (para jugar uno contra el otro), pedile a los integrantes de tu casa que te ayuden a jugar.
- Cada equipo tiene que tomar las fichas de un color.
- Un jugador del primer equipo elige 2 (dos) números de la fila de factores del 1 al 9 (la fila que está debajo del cuadro grande), los marca con los botones y multiplica estos números **(por ejemplo, si elegiste el 5 y el 6, los multiplicás y te da como resultado 30)**
- Una vez obtenido el producto (resultado) de esa multiplicación, colocá una ficha de tu color en la casilla del cuadro que contiene ese

producto (resultado), **siguiendo con el ejemplo, vas a colocar la ficha en el número 30.**

- Después un jugador del otro equipo mueve **SOLO UNO** de los botones a otro número en la fila de factores. Otra vez este jugador multiplica los números que están señalados y coloca una ficha de su color en la casilla del producto (resultado). **Por ejemplo, mueve el botón del 6 al 8 y le queda entonces $5 \times 8 = 40$.**
- Los equipos siguen alternando turnos y **GANA EL QUE CUBRE 4 CASILLAS EN LÍNEA** sin espacios vacíos en el medio. La línea puede ser horizontal, vertical o diagonal.



1	2	3	4	5	6			
7	8	9	10	12	14			
15	16	18	20	21	24			
25	27	28	30	32	35			
36	40	42	45	48	49			
54	56	63	64	72	81			
1	2	3	4	5	6	7	8	9



Para tener en cuenta:

- ✓ Ambos botones se pueden colocar en el mismo número. Por ejemplo, si los dos están en el 5, el jugador deberá colocar una ficha en el producto de 5×5 (es decir, en el 25)
- ✓ Si un jugador marca dos números en la fila de factores (la fila de abajo) y obtiene como producto un número cuya casilla ya ha sido tomada, PASA EL TURNO AL EQUIPO CONTRARIO.
- ✓ Si alguno de los jugadores descubre que su contrincante comete un error en la multiplicación, puede capturar la casilla correcta (o sea, coloca una ficha de su color), después de decir el producto (resultado) correcto.

Reflexión

Este juego exige pensar en pares de factores cuyo producto (resultado) es un número dado. Al jugar en reiteradas oportunidades, vas a observar que es mucho más fácil memorizar las tablas de multiplicar y que a medida que más sabés las tablas, más chances vas a tener para ganar el juego.

También, te vas a dar cuenta, que a medida que más juegues, vas a poder anticipar posibles jugadas de tu contrincante para bloquear su camino y evitar que haga línea.

¡¡¡Ahora sí, a jugar y éxitos!!!



Actividades para después de jugar:

- En el juego ¿qué números podés multiplicar para marcar el 12? ¿Y el 36? Anotalos.
- ¿Hay resultados que fueron para vos más fáciles para completar? ¿Por qué?
- ¿Dónde te resultó más fácil colocar los clips o botones? ¿Por qué?
- Elegí 3 números que se puedan obtener con distintas multiplicaciones y anotá dos o tres para cada uno.

Bibliografía complementaria

- Agrasar, M., Chemello, G. y Díaz, A. (2012) *Notas para la Enseñanza. Operaciones con números naturales. Fracciones y números decimales*. Buenos Aires. Ministerio de Educación. Presidencia de la Nación.

Recursos complementarios

- ✓ Calculadora.
- ✓ Tabla Pitagórica (Ver anexo)
- ✓ Celular.



Tablas de Multiplicar



x	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
3	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30
4	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40
5	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
6	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60
7	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70
8	8	16	24	32	40	48	56	64	72	80
9	9	18	27	36	45	54	63	72	81	90
10	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100





APRENDO EN CASA



Trayecto de Continuidad Pedagógica

