

## Matemática

### Actividades para 4° grado de Primaria

#### Juego: Armamos números<sup>1</sup>

##### Materiales:

- ✓ Un mazo de cartas con números del 0 al 9 para cada participante. Observación: puedes construir tus cartas en cartulina.
- ✓ Papel y lápiz.

**Organización:** invita a los miembros de tu familia a jugar. Cada jugador recibe un mazo de cartas. Es importante que leas las reglas antes de iniciar.

##### Reglas de juego:

- ✓ El objetivo es **armar la mayor cantidad posible de números de 4 cifras en un minuto.**
- ✓ Cada participante mezcla su mazo y saca 4 cartas para armar números de 4 cifras.
- ✓ Anota en su hoja todos los números que pudo armar, hasta que uno de los jugadores dice "Tiempo".
- ✓ Por turnos, cada uno lee los números que tiene anotado. Mientras lee, los demás participantes miran los números que armaron y, si tienen escrito el que se cantó, dicen "Mío" y lo marcan con una cruz.
- ✓ Cada uno se anota el puntaje que le corresponde en la hoja, si el número no tiene cruces se anota 5 puntos, si el número tiene cruz, se anota 1 punto.
- ✓ Gana el que obtiene el mayor puntaje al terminar la séptima ronda.

Número	Puntaje

<sup>1</sup> Dirección Provincial de Educación Primaria. Dirección de Gestión Curricular (2007) Serie Curricular MATEMÁTICA N° 2 A Numeración propuestas para alumnos de 3° y 4° año. Buenos Aires.

**Después del juego**, te proponemos que resuelvas las siguientes propuestas:

- a) Elige los cinco números más grandes que armaron y ordénalos de mayor a menor.
- b) Elige tres números que sean múltiplos de 2 y de 3, explica por qué dices que cumplen con esta condición.
- c) En una ronda, Jimena, la mamá, cantó los números que había armado, mientras Gastón y Leandro, los mellizos, controlaban los suyos. Anotá las cruces en los que cantaron "MÍO".

Seis mil ciento treinta y cinco.  
Seis mil ciento cincuenta y tres.  
Cinco mil seiscientos treinta y uno.  
Cinco mil trescientos dieciséis.  
Cinco mil ciento sesenta y tres.  
Tres mil quinientos sesenta y uno.

*Gastón*  
6513  
6153  
3561  
1563

*Leandro*  
1536  
3615  
3561

- d) En la tercera ronda del juego, uno de los participantes extrajo de su mazo, las siguientes cartas:

3	8	0	6
---	---	---	---

Escribe todos los números de 4 cifras que se pueden armar con estas cartas, recuerda que las cartas no se pueden repetir en un mismo número. Explica cómo lo pensaste.

**Importante:** cuando termines la tarea, pide a un miembro de tu familia que la revise.