

Escuela: Mar Argentino

CUE: 700057300

Docente: Chaves Johana

Año: 1° CBC Rural Aislada

Turno Jornada Completa

Área: Lengua –Matemática- Plástica.

Título de la propuesta: Aprendemos resolviendo.

Contenidos: **Lengua:** Lectura comprensiva-Texto narrativo La Leyenda- Características. Estructura.

**Matemática** - Números naturales- Situaciones problemáticas con números enteros – lectura y escritura de números naturales -Recta numérica -Múltiplos y divisores.-Potencia y raíces- Operaciones combinadas – Triángulos- ángulos -

**Plástica:** Roll de Picasso.

### Indicadores

- ✧ Lee e interpreta textos narrativos, reconociendo los elementos que se presentan en ellas.
- ✧ Deduce el tema central de la leyenda.
- ✧ Presenta y lee un problema
- ✧ Identifica los datos y las preguntas.
- ✧ Ubica números enteros en la recta numérica.
- ✧ Resuelve ejercicios combinados.
- ✧ Opera con las cuatro operaciones básicas
- ✧ Crea y resuelve problemas.
- ✧ Identifica ángulos en la construcción de figuras.
- ✧ Ubica números entero en la recta numérica

### Actividades

- 1- **Realiza** lectura de la siguiente leyenda.

### **La Leyenda del Ajedrez y los granos de trigo**

Hace mucho tiempo, en uno de los reinos de la antigua India, en lo que hoy sería Paquistán o Afganistán, vivía un desdichado rey. Este rey rico y poderoso, había perdido toda su felicidad al perder un hijo en la guerra.

Melancólico y devastado por la muerte de su adorado hijo, el rey se abandonó a sí mismo, y descuidaba su reino y a los que vivían en él. Tal era el estado en el que el rey estaba sumido que sus más cercanos consejeros y ministros se esforzaban por animarlo: invitaban cantantes, músicos o bailarines para que trataran de distraerlos y que con ello el rey volviera a ocuparse de su reino. Y sin embargo, él no podía dejar de pensar que la victoria en la guerra había significado la pérdida de su hijo. El rey era tremendamente infeliz. Preocupados por el estado del reino un sabio, Sissa decidió crear un juego que consiguiera devolverle parte de su alegría al rey, además de hacerle comprender sus errores en la guerra.

Tras reflexionar largo tiempo, Sissa, con su juego preparado, decidió presentarse frente a su rey para mostrárselo. Así pues abrió una caja y aparecieron ante el rey: Un hermoso tablero de madera con 64 casillas y 32 figuritas también de madera. Tras explicarle a su rey que era un juego de guerra en el que participaban dos personas, y explicarles sus reglas, se pusieron a jugar.

Emocionado por el juego que acababa de descubrir, el rey jugó durante horas, días y semanas contra todos sus ministros, consejeros y todo aquel dispuesto a aceptarlo. Agradecido de que por fin alguien hubiera conseguido distraerlo, le ofreció a Sissa cualquier cosa que este quisiera. Tras mucho insistir, puesto que Sissa se negaba a aceptar sus regalos, el sabio aceptó y le pidió cambio de su juego lo siguiente:

“Quiero un grano de trigo en la primera casilla del juego, y 2 en la segunda, y 4 en la tercera y así sucesivamente...” el rey, extrañado porque alguien con tanta sabiduría, capaz de crear un juego como aquel, que le pidiera tan poco, ordenó a sus ayudantes que calcularan el número total de granos de trigo y se los dieran a Sissa.

Tras una hora calculando, los ayudantes se cercaron y le comunicaron al rey “su majestad, no hay en el reino cantidad suficiente de trigo para pagar la deuda con el sabio Sissa...” La cantidad de grano de trigo equivale a; ¡18446744073709551615 granos de trigo!

El rey quedó boquiabierto, jamás podría haber imaginado que lo que el sabio le pedía era imposible de pagar incluso con sus enormes riquezas. No obstante, satisfecho por haber conseguido que el rey volviera a estar feliz y por la lección matemática que le había dado al reino, Sissa renunció al presente.

2- **Trabaja** con la lectura leída.

¿De qué tarta la leyenda? ¿Qué tuvieron que hacer los personajes para resolver los que se les presentaba? ¿Estás de acuerdo con la decisión que toma Sissa?

- Escribe en un párrafo de no más de 5 renglones de que se trata la leyenda.

3- **Marca** verdadero o falso

Los personajes son gente común

Aparecen dioses

Sissa era un gran sabio

Se explica el origen de la humanidad.

4- **Relee y completa** el cuadro:

Titulo	Personajes	Época	Elementos reales

5- **Ordena** la secuencia narrativa:

Satisfecho por la lección de matemática Sissa renuncia al presente.

Sissa crea un juego para devolverle parte de la alegría al rey.

Un rico y poderoso rey perdió a su hijo en la guerra

Sisa se negó a recibir una recompensa, le pide a cambio unos granos de trigo por cada casilla del juego.

- **Nombra** 3 características de la leyenda.

El rey quiere saber qué cantidad de granos tiene en sus campos por hectáreas.

6- **Completa** con cifras o letras según corresponda las toneladas de trigo.

Un millón doscientos sesenta y cinco \_\_\_\_\_

563764034 \_\_\_\_\_

Dos millones cuarenta y ocho \_\_\_\_\_

4.006.416309 509 \_\_\_\_\_

7- **Representa** en la recta numérica.

A las 7: 30 la temperatura en Málaga es de 13°, en Huesca de 17° bajo cero y en Madrid de -2°. ¿Dónde hace más frío? ¿Qué diferencia hay de temperatura hay entre Málaga y Huesca?

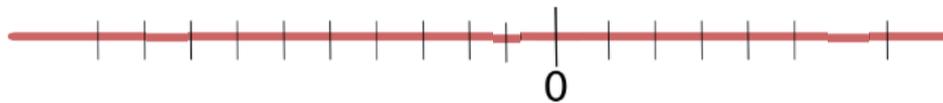
Para averiguar dónde hará más frío ubica los valores en la recta numérica.

13°, -17°, -2°



Los granos de trigo están en el sótano -2 de un aparcamiento. Subimos 7 y bajamos 3. ¿En qué planta se encuentran?

-2, 7 y 3



**8- Razona y resuelve.**

a)-De un silo que contenía 14 toneladas de trigo se han sacado 415 sacos de 15 kilos cada uno. ¿Cuántos kilos de trigo quedan en el silo?

b)-Un almacenista ha comprado sacos de trigos por un valor de \$ 12.350. Si los hubiese vendido por 4.325 más de lo que ha hecho, habría ganado 7.500. ¿Por cuánto lo ha vendido?

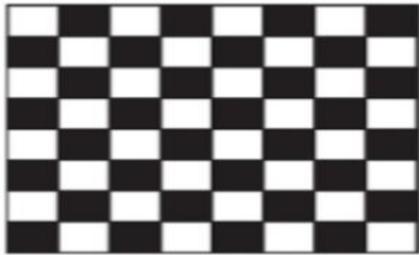
c)- El rey reparte los algunos sacos de trigo entre 5 ministros y cada uno recibe \$ 18237. Si fuesen solo 3 herederos, ¿Cuánto recibirá cada uno?

**9- Laberinto de números.** Debes buscar todos los caminos que puedas pero cuidado, no puedes ir en diagonal y solo puedes pasar a una casilla adyacente si esta contiene un múltiplo del número o un divisor impar del mismo.

Ejemplo; desde la casilla se puede pasar a la 36 que es múltiplo de 12 pero no la casilla 6 que es divisor de 12 pero par.

<b>ENTRADA</b>	12	36	18	9	33	11	1	
	6	9	72	36	3	22	33	
	18	24	3	45	15	60	66	
	9	72	2	90	10	120	15	
	36	2	70	5	50	25	75	
	4	32	7	35	450	75	150	
	96	9	63	189	9	144	6	
	32	81	54	27	81	9	108	
	2	27	3	54	18	3	12	<b>SALIDA</b>

10 - El tablero de ajedrez



a)- **Averigua** cuantas casillas tiene este tablero de ajedrez.

Hay 8 filas de 8 casillas cada una. Representa el numero en potencia: \_\_\_\_\_

Cantidad de casillas = \_\_\_\_\_

b)- La casilla 16 tiene la siguiente cantidad de granos;

$$2 \times 2 = \underline{\hspace{2cm}}$$

11- **Escribe** la potencia o raíz con cifras y calcular su valor.

Ocho al cuadrado = \_\_\_\_\_ Siete al cubo \_\_\_\_\_  $\sqrt{25}$  \_\_\_\_\_

Cinco a la cuarta \_\_\_\_\_ Diez elevada a la quinta \_\_\_\_\_  $\sqrt[4]{81}$  \_\_\_\_\_

12- **Resuelve** las ecuaciones.

a)-  $2 - (-3) \cdot 5 + 4 \cdot (-7) =$

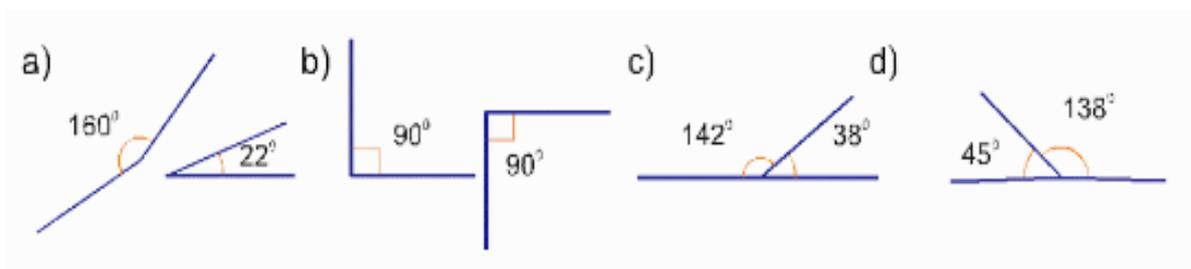
b)-  $45 : (-5) - 6 \cdot (-4) - (-5) \cdot (-3) =$

12- **Construye un triángulo**, rectángulo recórtalo para separar sus ángulos y únelos por los vértices. Guíate por ejemplo.

¿Qué ángulo se forma?



**Identifica** si cada pareja de ángulos son ángulos suplementarios.



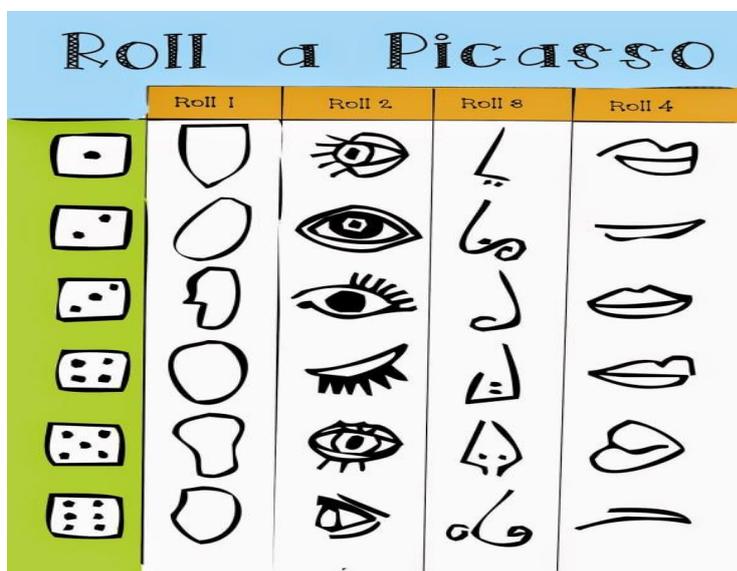


Te propongo que diseñes un juego de mesa que involucren cálculos matemáticos. El mismo será enviado a la docente a través de video que muestre su puesta en práctica.

**Ponemos a prueba tu creatividad.**

**Plástica Actividad:**

- Para esta actividad vas a necesitar un dado, una hoja blanca, marcador negro y lápices de colores.
- Deberás tirar el dado cuatro veces y dibujar en la hoja la forma que te toque. Por ejemplo el primer tiro dibujaras el rostro que en la plantilla te indica según el número del dado.
- Puedes pintarlo con lápices de colores.
- A continuación te dejo la ficha de Roll de Picasso :



Directora Eliana Martínez.