

**Martes
19
de Octubre**

Tercero de Primaria Matemáticas

Jugar y multiplicar

Aprendizaje esperado: *Desarrollo de estrategias para el cálculo rápido de los productos de dígitos necesarios al resolver problemas u operaciones.*

Énfasis: *Usar el cálculo mental para resolver problemas multiplicativos.*

¿Qué vamos a aprender?

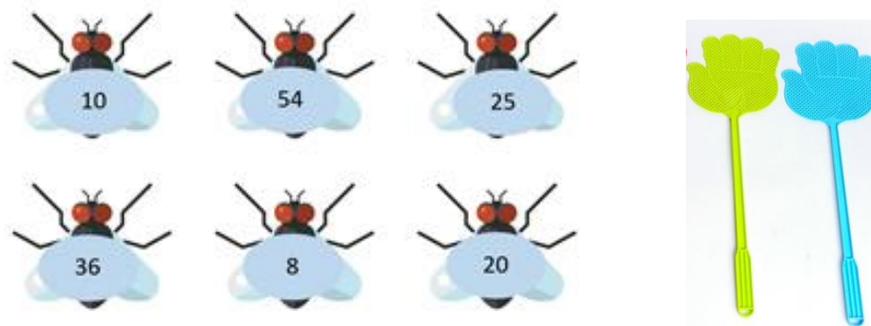
Aprenderás a resolver problemas con multiplicaciones de dígitos.

Realizarás un juego que se llama **“Que no se escapen las moscas”** y utilizarás algunas estrategias para resolver problemas con multiplicaciones.

¿Qué hacemos?

Realiza el siguiente juego, Que no se escapen las moscas.

Este juego está formado por moscas que tienes en tu cuerpo un número (puedes poner los números que sean necesarios para dar el resultado a las multiplicaciones) y un matamoscas por jugador.



Observa muy bien los números de cada mosca, puedes jugar con papá, mamá o con alguien que este contigo.

En este juego el jugador 1 debe de elegir una tabla de multiplicar que se sepa de memoria, después el jugador 2 deberá decir un número, el jugador 1 debe decir el resultado, si está bien el resultado, quien encuentre primero la mosca con ese número se la queda.

Este juego parece divertido, empieza.

Jugador 1. Escoge la tabla del 5

Tú puedes ir anotando las respuestas en tu cuaderno, para que vayas repasando, si lo necesitas, usa el cuadro de las multiplicaciones que ya conoces.

Jugador 2. El 8

Entonces son 8×5 ¡40! (busca rápidamente el 40 y da un matamoscazo).

Ahora te quedas con la mosca que tiene el 40

Gana quien tenga más moscas al final de la ronda.

Jugador 1. El 3

Jugador 2. 3×5 son 15

(Prosiguen con esta dinámica durante tres moscas más)

Al final del juego se cuentan las moscas y gana quien tenga más.

¿Quieres volver a jugar?

Ahora como te darás cuenta el Jugador 1, dirá la multiplicación completa y el Jugador 2 el resultado (y/o viceversa) ambos al final buscarán la mosca con ese resultado, gana quien más moscas tenga.

Jugador 1. 9×7

Jugador 2. 63 (gana jugador 2)

Jugador 2. 6×3

Jugador 1. 18 (Busca la mosca 18 y gana Jugador 1)

Jugador 2. 7×8

Jugador 1. 48

Jugador 2. ¡No! Son 56 y aquí está la mosca (golpea con el matamoscas)

Jugador 2. 3×7

Jugador 1. 21 y ésta la gané yo (da un golpe con el matamoscas).

Jugador 1. 8×4

Jugador 2. 32

Jugador 1. ¡ya la encontré! Se queda conmigo, pero el Jugador 2 lleva más que el jugador 1

Puedes jugar todas las rondas que quieras y tener en las moscas los resultados de las multiplicaciones que desees jugar, ya sea, que dibujes las moscas y les anotes el número o bien que las representes con un círculo y el número adentro, en lugar del matamoscas, usa tus manos.

Con este juego puedes repasar las tablas de multiplicar y usar las estrategias que se te han compartido aquí y otras que tú tengas para acordarte de los resultados.

Ahora que ya repasaste algunas multiplicaciones, resuelve un problema de tu Libro de Desafíos matemáticos.

Revisa tu libro de texto de Desafíos Matemáticos, en la página 21. Ayer resolviste el primero, ¿Recuerdas? Ahora resuelve el siguiente, se te ayudará a resolverlo y tú puedes ir haciendo las operaciones en tu cuaderno.

Lee el problema hasta el recuadro con la cantidad de jitomates que usa para cada ensalada.

g) Un día don Vicente tuvo que hacer 36 ruedas. ¿Qué juguetes crees que hizo?



2. La tía Edith hace ensaladas de jitomate:



La ensalada chica es de 3 jitomates.
La mediana, de 6 jitomates.
La grande, de 9 jitomates.

a) ¿Cuántos jitomates necesita para hacer 9 ensaladas medianas?

b) ¿Para 8 grandes?

c) ¿Para 9 chicas?

d) ¿Y cuántos para hacer 3 ensaladas de cada tamaño?



<https://libros.conaliteg.gob.mx/20/P3DMA.htm?#page/21>

Anota en tu cuaderno tus resultados.

Ahora, se te presentará otro desafío que no está en tu libro. Si la tía Edith tiene 18 jitomates, ¿Cuántas ensaladas y de qué tamaño puedes preparar? piensa en la respuesta un momento.

¿Tú qué respuesta darías a esta pregunta?

Respuestas:

1. Podrías hacer 2 ensaladas grandes, porque cada una lleva 9 jitomates $2 \times 9 = 18$
2. Podrías hacer 3 ensaladas chicas y una grande, porque en las 3 ensaladas chicas usaría 9 jitomates y en la grande otros 9, así también son 18
3. Podrías hacer 4 ensaladas chicas y una mediana, porque en las 4 ensaladas chicas ocuparía 12 y en la mediana los otros 6 jitomates, así ya son los 18

Tú, ¿Pensaste alguna otra? cómo pudiste darte cuenta, este desafío tiene varias respuestas correctas.

Recuerda también que es importante respetar las respuestas y que correspondan con los datos que te dan, porque no podrías decir que en una ensalada usara, por ejemplo, 10 jitomates.

¿Qué te parecieron estos ejercicios? se te recomienda seguir repasando las multiplicaciones.

En todo momento puedes seguir aprendiendo operaciones matemáticas y divertirte también.

Realiza los juegos que aprendiste en la semana para repasar las multiplicaciones, juega con tus papás, hermanos o familiares que estén con contigo en casa.

Puedes realizar un juego más, para que practiques las tablas de multiplicar.

- Es el **juego del avión**, para el cual sólo necesitas gis y una teja que se hace con papel mojado.

Dibujas en el piso los cuadros del avión y, según la tabla que quieras estudiar, colocas los números en los cuadros.

Por ejemplo, si quieres repasar la tabla del seis, los números que irán en el avión serán: 6, 12, 18, 24, 30, 36, 42, 48, 54 y 60



Lanza tu teja al primer cuadro y dices qué número multiplicado por 6 da como resultado 6 y saltas los demás cuadros diciendo la multiplicación en voz alta, cuando llegas al 60 saltas dando media vuelta y regresas de la misma manera, hasta el cuadro donde recogerás tu teja.

Así sucesivamente hasta que tengas que lanzar tu teja al 60 cuando llegas aquí, deberás lanzar la teja en sentido contrario.

Sigue memorizando las tablas para que te las aprendas recuerda utilizar las estrategias que has aprendido en la semana.

¡Buen trabajo!

Gracias por tu esfuerzo.

Para saber más:

Lecturas

<https://www.conaliteg.sep.gob.mx/>