

Sexto grado

Las siguientes actividades están diseñadas para que trabajes en casa, es importante que las realices en compañía de algún miembro de tu familia. Están organizadas para la asignatura de matemáticas



En estas actividades de matemáticas aprenderás y te divertirás, junto con tu familia, al realizar algunos juegos y actividades con números.
¡Que te diviertas!



Propósito

Practicar el cálculo mental

Invita a los familiares que tengas en casa para jugar “El número venenoso”.

Necesitas: un grupo de familiares o amigos, tener las tablas presentes:



El objetivo del juego consiste en identificar los múltiplos de un número de forma mental y rápida sin equivocarse.

Las reglas del juego son:

Primero, jugarán a “El número venenoso”. Éstas son las instrucciones:

1. Formen un círculo.
2. Por turnos, todos se numerarán en voz alta: quien empiece dirá “uno”, quien siga dirá “dos”, y así sucesivamente.
3. El número venenoso es la tabla que elijan, por lo tanto, a quien le toque decir un múltiplo de la tabla, dará un aplauso en lugar de decir el número. Por ejemplo, a quienes le correspondan los números 6 y 12 —que son múltiplos de 6— sólo darán una palmada cuando les toque su turno.

Si algún integrante del equipo se equivoca, el juego vuelve a comenzar, pero ahora inicia la cuenta quien dijo el último número correcto. El reto termina cuando el equipo logre llegar sin error hasta el múltiplo 12 de cada tabla (24,36,48,60, etc).

Propósito

Practicar el cálculo mental y el uso de las operaciones básicas.

Invita a los familiares que tengas en casa para jugar "Serpientes y escaleras".

Necesitas: un grupo de familiares o amigos, tener las tablas presentes, objetos pequeños o fichas para cada jugador, 2 dados y un serpientes y escaleras.



El objetivo del juego consiste en identificar los múltiplos de un número de forma mental al lanzar dados.

El juego es una variante del serpientes y escaleras:

1. El juego consiste en que antes de lanzar los dados propongan alguna tabla.
2. Luego, con el par de dados, deberán formar algún múltiplo de esa tabla utilizando cualquier operación básica.

Por ejemplo, si salieran en los dados el "4" y el "2", y se juega con la tabla del 6: el participante deberá pensar la forma de obtener un múltiplo del "6" con alguna operación básica, este podría ser " $4+2=6$ ".

3. Si lo logra, avanza las casillas que le tocaron en los dados, pero si falla se queda en el lugar y no avanza.

Propósito

Desarrolle la capacidad de asociar y relacionar. Se inicie en la ubicación de coordenadas cartesianas.

Invita a los familiares que tengas en casa para jugar "Batalla Aérea". Necesitas: un amigo o alguien con quién jugar, un par de hojas o cuadernos, un par de lápices.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A										
B										
C										
D										
E										
F										
G										
H										
I										
J										



El objetivo del juego consiste en identificar los coordenadas en las abscisas y las ordenadas.

Las reglas del juego son:

1. Cada uno tendrá un tablero como el de la imagen, luego colocará sus 5 aviones en lugares diferentes del tablero (cada avión ocupa 1 cuadro). No deben permitir que su compañero lo vea.
2. Quien empiece deberá mencionar la posible ubicación de un avión en el tablero de su compañero (utilizando el sistema de coordenadas de una letra y un número). Si le atina, su compañero tachará el avión en su tablero y será su turno para adivinar.
3. Ganará quien derribe primero todos los aviones de su contrincante.