



Aprendamos MATEMÁTICAS desde casa CUARTO BÁSICO

Día de la semana	Día del mes	Mes	Año

Registra aquí la fecha y la hora en que comienzas a trabajar cada guía.



Objetivo: Demostrar comprensión de las tablas de multiplicar de 3, 6, 4 y 8 de manera progresiva expresando una multiplicación como una adición de sumandos iguales.

Hoy trabajaremos **reconociendo** situaciones multiplicativas mediante sumas iteradas, esto consiste en distinguir entre varias situaciones la que se puede resolver a través de una multiplicación y representarlas pictóricamente utilizando imágenes

Observa y responde



- ¿Cuántas flores tiene cada macetero?



- ¿Qué operación me permite saber cuántas flores hay en total? Enciérrala.

Adición

Sustracción

- ¿Qué expresión representa la situación y permite saber el total de flores? Enciérrala.

$4 + 4 + 4$

$3 + 3 + 3$

- ¿Cuántas veces se suma el mismo número para saber el total de flores? Completa.

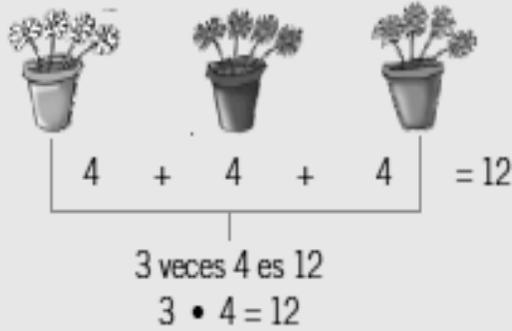
Sumé veces .

- ¿Cuántas flores hay en total?

Hay flores en total.

Aprende

Una adición de sumandos iguales, o adición iterada, se puede representar como una multiplicación.



Recuerda que...

Los términos de una multiplicación son:

factores producto

$3 \cdot 4 = 12$

signo

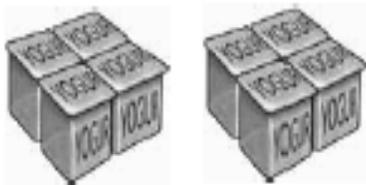
representa la multiplicación

Se lee "por".

Practica

1. Observa la imagen y completa. Aplicar

a.

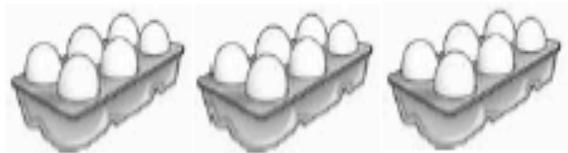


+ =

veces es

• =

b.



+ + =

veces es

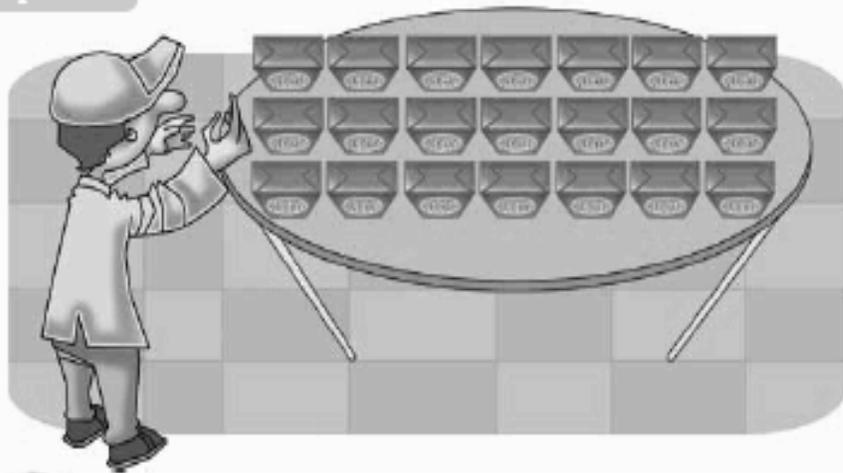
• =

2. Une las expresiones que expresan lo mismo. Relacionar

<input type="text" value="3 + 3"/>	<input type="text" value="4 + 4 + 4 + 4"/>	<input type="text" value="3 + 3 + 3"/>	<input type="text" value="6 + 6 + 6 + 6"/>
<input type="text" value="2 • 3"/>	<input type="text" value="4 • 6"/>	<input type="text" value="3 • 3"/>	<input type="text" value="4 • 4"/>

Cuando **representamos** situaciones multiplicativas también podemos hacerlo a través de un **ARREGLO BIDIMENSIONAL**. A continuación aprenderemos acerca de este tipo de imágenes que facilitará nuestro trabajo al momento de trabajar.

Observa y responde



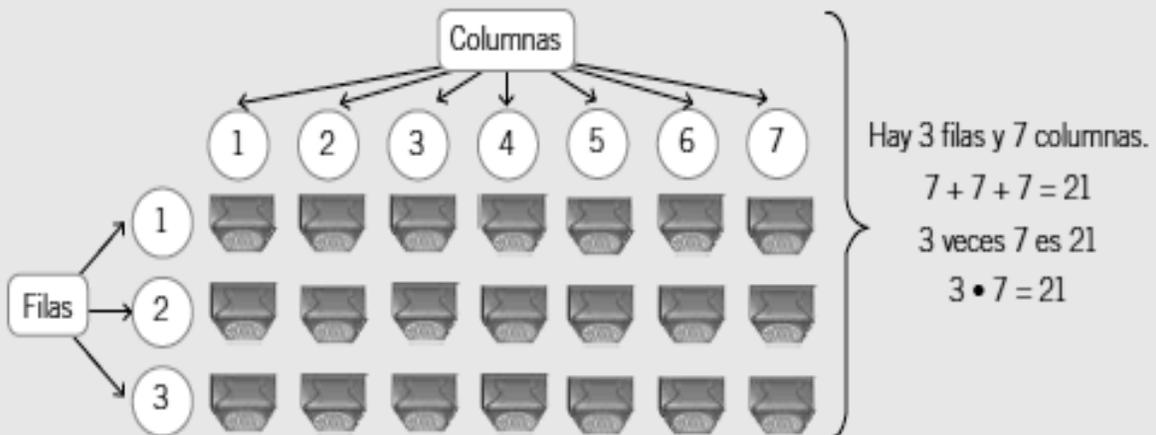
- ¿Cuántas filas de  hay sobre la mesa?
- ¿Cuántas  tiene cada fila?
- ¿Qué adición iterada representa la situación? Enciérrala.

$3 + 3 + 3$

$7 + 7 + 7$

Aprende

Cuando se conoce la cantidad de filas y de columnas en que están ordenados los elementos, se puede multiplicar para saber la cantidad total de elementos.

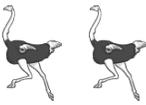
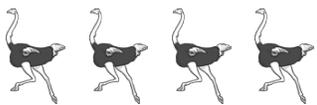
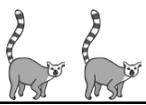
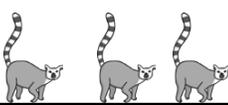
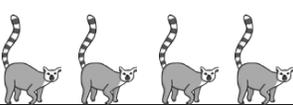


En la siguiente página ejercitaremos para ello completa el cuadro. Registra aquí la hora y la fecha en que realizas la actividad.

Día de la semana	Día del mes	Mes	Año



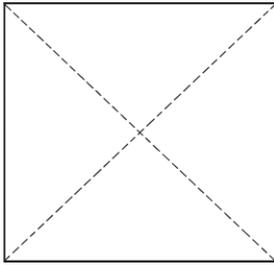
La multiplicación como suma repetida

<p>Una avestruz tiene 2 patas.</p> 	<p>2</p>	<p>$1 \times 2 = 2$</p>
<p>¿Cuántas patas tienen 2 avestruces?</p> 	<p>$2 + 2 =$</p>	<p>$2 \times 2 =$</p>
<p>¿Cuántas patas tienen 3 avestruces?</p> 	<p>$2 + 2 + 2 =$</p>	<p>$3 \times 2 =$</p>
<p>¿Cuántas patas tienen 4 avestruces?</p> 	<p>$_ + _ + _ + _ =$</p>	<p>$4 \times 2 =$</p>
<p>¿Cuántas patas tienen 5 avestruces?</p> 		<p>$5 \times 2 =$</p>
<p>Un lémur tiene 4 patas.</p> 	<p>4</p>	<p>$1 \times 4 =$</p>
<p>¿Cuántas patas tienen 2 lémures?</p> 	<p>$4 + 4 =$</p>	<p>$2 \times 4 =$</p>
<p>¿Cuántas patas tienen 3 lémures?</p> 	<p>$_ + _ + _ =$</p>	<p>$3 \times 4 =$</p>
<p>¿Cuántas patas tienen 4 lémures?</p> 		<p>$4 \times 4 =$</p>
<p>¿Cuántas patas tienen 5 lémures?</p> 		<p>$5 \times 4 =$</p>

Ahora juguemos ejercitando las tablas de multiplicar.
Hoy ejercitaremos la tabla del 3 y la del 6.

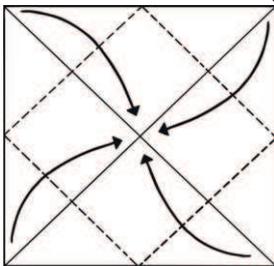
Instrucciones

1



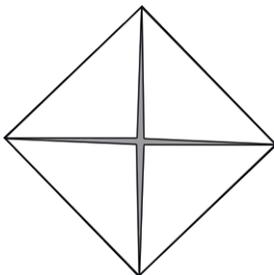
Pon el papel en la mesa boca abajo.
Dobra el cuadrado de una punta a otra
para obtener la diagonal y luego repite
para obtener la otra. Despliega.

2



Doba las cuatro puntas (los cuatro
extremos) del cuadrado hacia el centro
de éste.

3

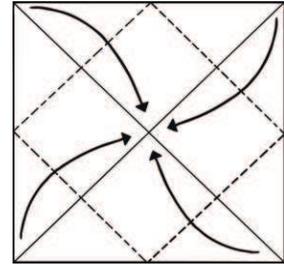


Dale la vuelta.

7

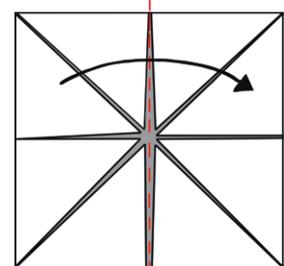


4



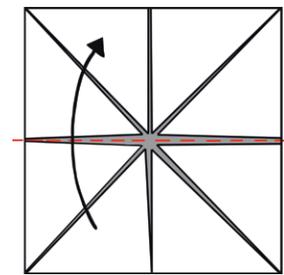
Vuelve a doblar los cuatro extremos del
cuadrado hacia el centro de éste.

5



Dóblalo por la mitad verticalmente y
despliega.

6



Dóblalo por la mitad horizontalmente y
no lo despliegues.

Pon los dedos en los huecos que quedan en los cuatro extremos y únelos y, ¡ya está! ¡Listo para jugar!

