

Plan de Continuidad Pedagógica V



Colegio Fray Mamerto Esquiú

Ciclo lectivo 2020

MATEMÁTICA - 3° “A”, “B” y “C”

DOCENTES: Ramírez, Marcela - Rodrigo, Noelia

ACTIVIDAD I: ¿JUGAMOS A LA LOTERÍA?

Para comenzar, te proponemos que realices este juego con tu familia. Lee detenidamente las reglas del juego y utiliza los cartones y fichas que se anexan a continuación.

La lotería de los miles

¿QUÉ NECESITAMOS?

- Un cartón.
- Las tarjetas con números.
- Porotos y una bolsa opaca.

¿CÓMO SE JUEGA?

- Antes de empezar, se ponen todas las tarjetas en la bolsa.
- Un encargado saca de la bolsa una tarjeta y canta el número.
- La persona que tiene el número en el cartón, pone un poroto.
- Cuando alguien logra completar su cartón, canta “cartón lleno” y gana el juego.



ACTIVIDAD II: ANALIZANDO OTRAS JUGADAS...

1) En una ronda, la maestra cantó estos números:

- ✓ Dos mil ocho.
- ✓ Nueve mil quinientos seis.
- ✓ Seis mil ochocientos.
- ✓ Mil seis.
- ✓ Cinco mil quinientos uno.
- ✓ Siete mil cuarenta y nueve.

• Marcá con una X los números que están en el cartón

	9.506		5.010
2.080		1.006	
	6.008		7.049

2) Algunos chicos pusieron un poroto en el 7.077. Marcá el número que cantó la maestra.



- ✓ Siete mil setecientos siete.
- ✓ Siete mil setenta y siete.
- ✓ Siete mil setecientos setenta y siete.
- ✓ Siete mil setenta y siete.

3) Observá las tarjetas que sacó la maestra y uní con flechas con su escritura numérica.

- Ocho mil ochenta.
- Ocho mil ochocientos ocho.
- Ocho mil ochocientos ochenta y ocho.
- Ocho mil ochocientos.
- Ocho mil ocho.

8.080

8.888

8.808

8.008

4) A Milo sólo le falta colocar un poroto para ganar. ¿Es correcto lo que está pensando? Respondé de forma completa argumentando tu respuesta.

4.565		3.000	
	6.006		2.100
5.555		8.443	



5) Completá cada tarjeta según corresponda.

NUEVE MIL NOVECIENTOS NUEVE.	CUATRO MIL CUARENTA Y CUATRO	
		4.878

ACTIVIDAD III: SI DE DIVERTIRNOS SE TRATA...

- 1) Algunos alumnos de 3° decidieron participar de un torneo de tiro al blanco que se organizó en el club del barrio. Leé atentamente estas situaciones y rodeá el o los cálculos que te permiten resolverlas.



PROBLEMA 1

El club del barrio tiene 250 socios adultos, 120 adolescentes y 110 niños. ¿Cuántos socios tiene?

$$250 + 120 - 110$$

$$250 + 110 + 120$$

PROBLEMA 2

En el bufet están preparando 350 empanadas para vender. Si ya prepararon 140, ¿cuántas les falta hacer?

$$350 - 140$$

$$350 + 140$$

$$350 - 100 - 40$$

- Resolvé los cálculos que marcaste anteriormente y escribí la respuesta de cada problema.

PROBLEMA 1

PROBLEMA 2

- 2) Observá el cuadro del torneo de juegos de mesa y respondé.



	ADULTOS	NIÑOS
AJEDREZ	125	170
TRUCO	215	60
DOMINÓ	20	70

- ¿Cuántos adultos se anotaron en los juegos de mesa?
- ¿Se anotaron más adultos o más niños? ¿Cuántos más?
- ¿Cuántas personas se anotaron en total en ajedrez?

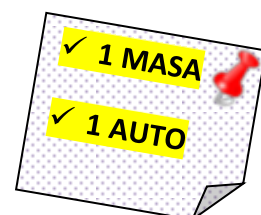
- 3) Benicio y Trinidad no fueron al club del barrio, pero decidieron contar sus ahorros e ir a la juguetería a comprar algunas cosas para divertirse. Ayúdalos a resolver las siguientes situaciones problemáticas.



- a) Trini tiene \$540. Quiere comprar la caja mediana de bloques y la muñeca chica. ¿Podrá comprar lo que quiere? ¿Le sobra dinero?

Respuesta: _____

- b) Benicio anotó lo que quiere comprar. Tiene \$ 500. ¿Le alcanza? ¿Le falta dinero o le sobra? ¿Cuánto?



Respuesta: _____

ACTIVIDAD IV: PRODUCTO FINAL

A lo largo de todo este tiempo, fuimos proponiéndote diferentes juegos para que disfrutes con tu familia. Ahora, pensamos que sería divertido jugar todos juntos.

Es por eso que pensamos en jugar a la lotería en el principio de este módulo. La idea es que tengas preparados dos cartones de los que te enviamos en la última página de esta propuesta.

¡AVISO IMPORTANTE!

Este juego será el producto final de lo trabajado con numeración, y lo compartiremos entre todos el día **VIERNES 29 DE MAYO** en el encuentro de **ZOOM**. En caso de que no puedas participar del encuentro, vas a subir una foto jugando a la lotería con tu familia a través de la plataforma **PESGE**.



CARTONES Y FICHAS PARA JUGAR A LA LOTERÍA

5.333		2.405	
	9.666		7.808
4.551		9.009	

5.333		1.010	
	2.520		1.258
6.600		9.504	

7.808		4.044	
	9.999		7.157
1.508		7.070	

7.888		6.003	
	1.101		4.044
9.666		2.520	

1.258		1.900	
	5.505		1.740
9.003		2.520	

7.891		9.019	
	6.006		3.730
6.903		9.504	

5.333	1.258	9.003
4.551	1.508	5.505
9.666	9.999	1.900
2.405	4.044	1.740
9.009	7.070	7.891
7.808	7.157	6.903
6.600	7.888	6.006
2.520	1.101	9.019
1.010	6.003	3.730
9.504	4.044	