

Plan de continuidad

Pedagógica II



Colegio Fray Mamerto Esquiú

Ciclo lectivo 2020

MATEMÁTICA - 3° “A”, “B” y “C”

DOCENTES: Ramírez, Marcela - Rodrigo, Noelia

ACTIVIDAD I: PARA AVANZAR, PRIMERO HAY QUE REPASAR...

1) Realizá la siguiente actividad lúdica con tu familia.

¿QUIÉN ES EL MÁS GRANDE?

¿Cómo se juega?

- Se juega en grupos de 4 integrantes.
- Se escriben en cada tarjeta estos números: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.
- Se colocan las 10 tarjetas boca abajo.
- Por turnos, cada jugador da vuelta 3 tarjetas, forma con ellas el mayor número que pueda de 3 cifras y lo anota en su cuaderno.
- En cada ronda, gana el jugador que formó el número mayor.

¿Qué necesitamos?

- 10 tarjetas para escribir los números

JUGADORES	1° RONDA	2° RONDA	3° RONDA	4° RONDA

2) Resolvé los siguiente cálculos solo de forma mental.



Con la mente

Pintá los ☐ de los cálculos correctos. Agregá un nuevo cálculo para cada serie.

SUMAS que dan 100

$50 + 50 =$ ☐

$200 - 100 =$ ☐

$80 + 20 =$ ☐

$60 + 40 =$ ☐

SUMAS que dan 500

$200 + 200 =$ ☐

$250 + 250 =$ ☐

$900 - 400 =$ ☐

$300 + 200 =$ ☐

RESTAS que dan 100

$200 - 100 =$ ☐

$50 + 50 =$ ☐

$400 - 300 =$ ☐

$500 - 300 =$ ☐

RESTAS que dan 400

$800 - 400 =$ ☐

$900 - 500 =$ ☐

$300 + 100 =$ ☐

$600 - 200 =$ ☐



Ahora **escribí** vos el cartel que le corresponde a estos cálculos.



Sumas que dan 1000

$400 + 400 =$ ☐

$500 + 300 =$ ☐

$300 + 500 =$ ☐

$200 + 600 =$ ☐

3) Pensá y explicá de forma completa la siguiente situación problemática.

Tomás dice que si suma $500 + 50 + 5$ le da un número con tres cincos, pero que no todos valen lo mismo.
¿Estás de acuerdo con lo que pensó? ¿Por qué?

ACTIVIDAD II: LOS ORDENAMOS DE FORMA DISTINTA...

1) Resolvé las actividades propuestas en la página 14 del libro.

ACTIVIDAD III: LLEGAMOS A LOS MILES...

1) Observá el cuadro y resolvé.

1.000	1.001	1.002	1.003	1.004	1.005	1.006	1.007	1.008	1.009
1.010			1.013	1.014		1.016			
1.020						1.026		1.028	
1.030								1.038	
								1.048	
	1.051		1.053	1.054					1.059
	1.061	1.062							1.069
		1.072					1.077		1.079
1.080									
			1.093	1.094		1.096	1.097		1.099
1.100									

2) Completá el cuadro como se indica.

- La columna de todos los números que terminan con 5
- La fila del 1.080
- Los casilleros pintados de color gris.
- Los números que están en la fila entre 1.072 y 1.077.
- Los números que están en la columna entre 1.030 y 1.080.
- Los números que están en la columna entre 1.053 y 1.093

3) Seguí las pistas y descubrí de qué números se trata.

¿Qué número es?

Leé lo que dicen los chicos y el bichito. **Inventa** y **decí** otras pistas para presentar el número **1.000**.

Diez veces diez son cien.
Diez veces cien son mil.
Después del novecientos noventa y nueve,
llega para todos el número mil.

Leé las pistas y **escribí** el número que cada niño presenta.

ESTE NÚMERO ES DE LA FAMILIA DE LOS 1.000. TIENE CUATRO DIECES, DOS CIEENES Y 9 UNOS. A TODOS USTEDES, LES PRESENTO EL

MI NÚMERO FAVORITO ES MAYOR A 1.599. TIENE 6 CIEENES Y TERMINA EN 0. A TODOS USTEDES, LES PRESENTO EL

MI NÚMERO ESTÁ FORMADO POR EL DOBLE DE 500, EL DOBLE DE 100, EL DOBLE DE 20 Y EL DOBLE DE 4. A TODOS USTEDES, LES PRESENTO EL

MI NÚMERO ESTÁ FORMADO POR EL DOBLE DE 500, EL TRIPLE DE 200, EL TRIPLE DE 10 Y EL TRIPLE DE 3. A TODOS USTEDES, LES PRESENTO EL

4) Observá detenidamente la grilla y completala.

Grillas numéricas

 **Completá** los números que desaparecieron en las filas y en las columnas del castillito numérico de los miles.



								●		
								1.017		
										1.029
								1.037		
1.040				1.044					1.048	●
1.050		1.052	●		1.055					
1.060						1.066	●			
1.070										
1.080										
1.090										


 **Escribí** cómo se llaman los números que tienen un ● .
●
●
●
●
●

ACTIVIDAD IV: MILES DE NÚMEROS POR CONOCER...

1) Realizá el siguiente juego con alguien de tu familia.

REGLAS DEL JUEGO

¿QUÉ NECESITAN?

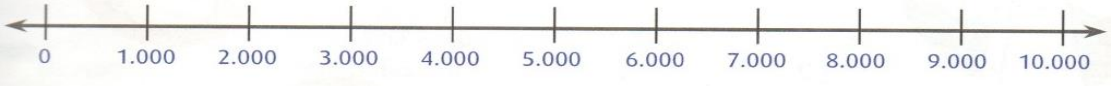
- La recta numérica del 0 al 10.000 para marcar las respuestas.

Llamamos **intervalo** al grupo de números que están comprendidos entre **a** y **b** en la recta numérica.



¿CÓMO SE JUEGA?

- Un jugador elige un número del 0 al 10.000 y lo anota en un papel sin que lo vean sus compañeros.
- Por turnos, los demás jugadores le hacen preguntas que se responden por sí o por no. En los tres primeros turnos de cada jugador, no está permitido preguntar "¿es el número x?"
- A medida que obtienen las respuestas, marquen en la recta el intervalo de números en los que seguro no se encuentra el número buscado. Si necesitan pueden recurrir a bandas numéricas o cuadros de números.
- Gana el que descubre qué número pensó el compañero.



2) Ahora, para seguir trabajando, resolvé las actividades propuestas en las páginas 16 y 17 del libro.

3) Para no perder la práctica, continuamos trabajando con la recta numérica.

Recta numérica

Esta recta representa los números del 0 al 5.000. **Leé** en voz alta los números que aparecen en la recta.



Ubicá en la recta dónde irían los siguientes números:

4.990

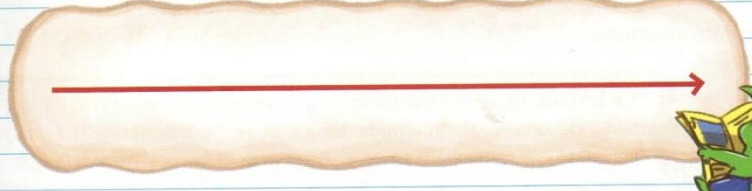
1.220

3.500

2.850

590

Dibujá una recta numérica que comience en 5.000 y termine en 10.000.



Escribí "verdadero" o "falso" según corresponda.

El 4.930 va entre el 4.000 y el 5.000.	
El 6.780 está más cerca del 6.500 que del 7.000.	
El 7.980 está más lejos del 7.000 que del 8.000.	
El 8.210 va entre el 2.000 y el 8.000.	
El 5.390 está más cerca del 5.500 que del 5.000.	
El 1.300 está más lejos del 1.000 que del 2.000.	

ACTIVIDAD V: MÁS NÚMEROS POR AVERIGUAR...

1) Realizá junto con tu familia la siguiente actividad lúdica.

¿QUÉ NUMERO SOY?

¿Qué necesitamos?

- 20 tarjetas con números diversos pertenecientes a la familia de los miles.
- Una vincha con una ranura para colocar las tarjetas.



¿Cómo se juega?

- Se puede jugar de a dos o más jugadores.
- Se colocan las tarjetas sobre la mesa boca abajo. Cada jugador elige una tarjeta. Pedirá ayuda a otro de los jugadores para que la coloque en la ranura ya que no la puede ver antes de tiempo.
- Una vez colocadas las tarjetas en las vinchas, comienza el juego. Cada jugador deberá realizar diferentes preguntas a algún oponente (¿Mi número tiene un 1 en el lugar de los dieces? ¿Está ubicado entre el 1.500 y el 2.000? , etc.)
- El oponente deberá responder por sí o por no. En el caso de que el jugador acierte, puede continuar con las preguntas hasta descubrir de qué número se trata. Si no acierta, deberá esperar su turno nuevamente.
- A medida que el juego va avanzando, los jugadores deberán ir pensando y reteniendo en su memoria las pistas que dijo para poder averiguar de qué número se trata.
- Gana el juego el que descubre el número más rápido.

2) Pensando en el juego anterior, respondé lo siguiente a partir de las situaciones que se observan en la imagen.

¿QUÉ CONTESTARÍA TOMÁS EN CADA UNA DE PREGUNTAS SI HUBIESE ELEGIDO EL 9.025?

¿ES MENOR QUE 5.000?	¿ESTÁ ENTRE 7.000 Y 9.000?	¿ES MÁS GRANDE QUE 9.000?	¿ES MAYOR QUE 9.500?
¿ESTÁ ENTRE 9.000 Y 9.300?	¿ES MAYOR QUE 9.100?	¿ES MAYOR QUE 9.050?	¿TERMINA EN 5?

¿Con estas preguntas ya es posible saber de qué número se trata? Si les parece que faltan preguntas anoten cuáles serían.

3) Ahora, para continuar ejercitando la mente, completá las tablas con las familias de números que corresponda en cada caso.

Tablas de nombres

 **Completá** estas tablas de nombres.

Los miles

1.000	
2.000	
3.000	<i>tres mil</i>
4.000	
5.000	
6.000	
7.000	
8.000	
9.000	

Los cienes

100	
200	
300	
400	
500	
600	
700	<i>setecientos</i>
800	
900	

Los dieces

10	
20	
30	
40	<i>cuarenta</i>
50	
60	
70	
80	
90	

Los unos

1	
2	
3	<i>tres</i>
4	
5	
6	
7	
8	
9	

 **Pensá y respondé:**

- ¿Qué tabla usás para escribir tu edad?
- ¿Qué tabla usás para escribir el número de tu dirección?
- ¿Qué tabla usás para escribir la cantidad de pesos ahorrados?
- ¿Qué tabla usás para escribir la edad de tu abuelo?

