



GUÍA INTERACTIVA # 3 DE MATEMÁTICA 3° AÑO BÁSICO. JUNIO 2020

GUÍA INTERACTIVA, NO IMPRIMIR.

UNIDAD 1: SUMAR Y RESTAR HASTA 1000

- Practica tus conocimientos en las diferentes actividades interactivas.
- Este documento no es necesario imprimir, solo hacer click en el link con letras azules y APRENDER JUGANDO.
- Leer las instrucciones al estudiante en caso de requerirlo.

Objetivo priorizado: OA 3. Comparar y ordenar números hasta 1 000, utilizando la recta numérica o la tabla posicional de manera manual y/o por medio de software educativo. OA 6. Demostrar que comprenden la adición y la sustracción de números del 0 al 1 000. OA 5. Identificar y describir las unidades, decenas y centenas en números del 0 al 1 000, representando las cantidades de acuerdo a su valor posicional, con material concreto, pictórico y simbólico.

ACTIVIDAD 1: ORDENANDO NÚMEROS HASTA 1000.

Arrastra los números con el mouse al casillero correcto. Ordena todos los números desde el más pequeño al más grande. Tienes 5 minutos. Crea tu propio récord.

The screenshot shows an interactive math game interface. At the top, there is a progress indicator '9/35' and a timer '02:22'. The instruction 'Arrastra cada respuesta a su hueco en la lista.' is displayed. The main area is divided into two columns. The left column contains a table with 17 rows, each with a degree symbol (1° to 17°) and a number. The right column contains a list of numbers in rounded rectangular buttons. The numbers are: 806, 584, 339, 708, 202, 277, 266, 608, 619, 307, 289, 407, 777, 458, and 486. The interface is decorated with colorful cartoon monsters on the sides. At the bottom left, there is a button that says 'Empieza ahora'. At the bottom right, there is an 'App Store' logo.

1°	38
2°	55
3°	71
4°	94
5°	99
6°	101
7°	118
8°	164
9°	182
10°	
11°	
12°	
13°	
14°	
15°	
16°	
17°	

806
584
339
708
202
277
266
608
619
307
289
407
777
458
486

Link acceso actividad 1: <https://www.cerebriti.com/juegos-de-matematicas/ordeno-los-numeros-hasta-el-1000/>

ACTIVIDAD 2: SUMAS CON RESERVA

Completa la suma arrastrando con el mouse el número correcto. En este ejemplo arrastramos el 2 al casillero de las Unidades (U), pero como $6+6$ es 12, la decena del 12, el 1, lo ponemos en la "Reserva" arriba en el lugar de las Decenas (D). Completa el nivel hasta obtener tu Trofeo.

Primaria - Matemáticas - Segundo - Números y operaciones - Sumas de números con 3 cifras con llevadas

Calcula colocando las que te llevas:

C	D	U
5	2	6
2	7	6
		2

Link acceso actividad 2: <https://www.mundoprimeria.com/juegos-educativos/juegos-matematicas/sumas-numeros-3-1>

ACTIVIDAD 3: PROPIEDAD ASOCIATIVA DE LA SUMA.

Haz clic en los cuadros amarillos y escribe el resultado correcto. Luego haz clic en CORREGIR para ver tu resultado. Completa el nivel hasta obtener tu trofeo.

Primaria - Matemáticas - Segundo - Números y operaciones - Propiedad asociativa de la suma

Resuelve aplicando la propiedad asociativa.

$4 + 2 + 4$

$4 + 6$

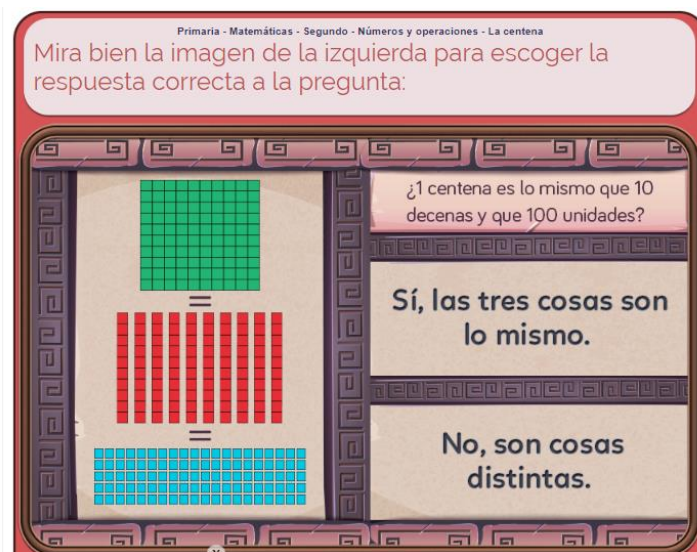
10

CORREGIR

Link acceso actividad 3: <https://www.mundoprimeria.com/juegos-educativos/juegos-matematicas/asociativa-suma>

ACTIVIDAD 4: CUESTIONARIO SOBRE CENTENAS.

Haz clic sobre la respuesta correcta relacionados con la centena. Completa el nivel hasta obtener tu trofeo.



Link acceso actividad 4: <https://www.mundoprimeria.com/juegos-educativos/juegos-matematicas/centena>

ACTIVIDAD 5: LECTURA DE NÚMEROS HASTA 500.

Digita en el teclado el número que lees. Completa toda la tabla. Vuelve a intentarlo cuantas veces lo desees.

Números:

Passar a letras

- de 1 a 50
- de 50 a 100
- de 100 a 500
- de 500 a 1000
- de 1 a 1000

Passar a números

- de 1 -> 50
- de 50 a 100
- de 100 a 500
- de 500 a 1000
- de 1 a 1000

Nuevo Juego >>

Lección

Selecciona la opción de menú que quieras practicar, dentro del apartado de Pasar a letras o Pasar a números. Después pulsa

Estas Practicando Matemáticas (Repasar esta lección)

Intentos: 3 Aciertos: 3 Fallos: 0

¿Cómo escribirías con cifras los siguientes números?

ciento cuarenta y tres	<input type="text" value="143"/>	✓
trescientos cuatro	<input type="text" value="304"/>	✓
ciento dieciocho	<input type="text" value="118"/>	✓
doscientos setenta y siete	<input type="text"/>	
doscientos cuarenta y siete	<input type="text"/>	
trescientos cincuenta y dos	<input type="text"/>	
cuatrocientos ochenta y siete	<input type="text"/>	
cuatrocientos sesenta y uno	<input type="text"/>	
cuatrocientos cuarenta y seis	<input type="text"/>	
cuatrocientos uno	<input type="text"/>	
doscientos ochenta y tres	<input type="text"/>	
ciento cuarenta y cinco	<input type="text"/>	
cuatrocientos ochenta y nueve	<input type="text"/>	
doscientos veinticuatro	<input type="text"/>	
cuatrocientos ochenta y uno	<input type="text"/>	
trescientos cuarenta y nueve	<input type="text"/>	

¿ MUY BIEN !!
Fenómeno, sigue así.

Link acceso actividad 5:

http://www.elabueloeduca.com/aprender_jugando/juegos/matematicas/practica_jugando_numeros.php

Contacto +569976882810

Profesor de Matemática David San Martín Salazar.

Escuela Los Avellanos 2020.

Temuco, Chile.